

# 1865 SARDINIA

## *Livro de Regras*

*Regras em Português*

*<http://dreamwithboardgames.blogspot.pt>*



*Benjamin H. Percy*

Nota: Alguns nomes de locais, companhias e elementos do jogo não foram traduzidos. Esta decisão prende-se ao facto que, se fossem traduzidos, poderia ser dificultada a identificação dos mesmos no tabuleiro. Pedimos desculpa por qualquer inconveniência. Diogo da Silva – <http://dreamwithboardgames.blogspot.pt>

## CONTEÚDO DO JOGO

- Livro de regras
- Tabuleiro de jogo
- Quadros de companhia
- Certificados de companhia
- Cartas de comboio
- Cartas marítimas
- Carta de prioridade
- Cartas de posicionamento
- Cartas de empréstimo
- Blocos hexagonais
- Etiquetas circulares
- Discos de madeira de 15mm
- Cubos pretos de 8mm
- Cubos roxos de 10mm
- Cubos azuis de 12mm
- Dinheiro de jogo (opcional)

Design e desenvolvimento: Alessandro Lala

Ao meu eterno amor Roberta

Arte: Cory Williamson

Equipa de testes principal: Lucio Abbate, Davide De Martino

Testes adicionais: Steve Thomas, Paul Heald, Jon Draper, Fred Tanton, Lyndon Gurr, Carlo Gualdi

Se tiveres comentários, questões ou sugestões visitanos em:

Gotha Games Ltd  
Unit 201  
Room2Spare  
Great Weston Trade Park  
Weston Super Mare  
BS22 8NA  
UNITED KINGDOM

Ou contacta-nos através do nosso website:  
[www.ilgotha.org](http://www.ilgotha.org)

Nota: nenhum de nós tem Inglês como a primeira língua; fizemos todos os esforços para produzir um livro de regras sólido em Inglês corrente e esperamos que qualquer erro gramatical inevitável seja perdoado.

O 1865 Sardinia Integrated Game System (também feita referência por "1865 Sardinia") é © 2009 Alessandro Lala, que é aqui declarado Autor de 1865 Sardinia para todos os efeitos. O Autor reconhece que 1865 Sardinia incorpora e não seria possível sem, numerosos subsistemas e conceitos originalmente usados noutros Sistemas de Jogo Integrados que pertencem à série de jogos 18xx. "18xx" e o "18xx brand logo" são propriedade de Francis Tresham. Todos os direitos reservados.

PIERCY, BENJAMIN (1827 - 1888), engenheiro civil, nascido perto de Trefeglwys, Mont., 16 de Março de 1827, o terceiro filho de Robert Piercy. Benjamin foi treinado nos escritórios do seu pai e tornou-se, em 1847, assistente chefe de Charles Mickleburgh, supervisor e agente-de-terra de Montgomery.

Em 1851, Henry Robertson procurou a sua assistência para preparar os planos para a Ordem de Caminhos de Ferro de Shrewsbury e Chester, e mais tarde para uma linha de Oswetry até Newtown. Ele começou como engenheiro num trabalho independente de construção da linha de Shrewsbury até Minsterley, para a Ordem de Caminhos de Ferro de Red Valley. A Ordem foi rejeitada, mas ele conseguiu tomar controlo, contra forte oposição, de uma Ordem para um caminho-de-ferro de Shrewsbury até Welshpool, com um ramal até Minsterley. Este feito estabeleceu a sua reputação de testemunha em comitês parlamentares e conseqüentemente ele envolveu-se em quase todos os projetos de introdução de caminhos-de-ferro no País de Gales. Nestas construções ele realizou feitos de engenharia, pontes sobre o Severn, o Mawddach, os estuários de Traeth Bychan, as grandes estações de Oswestry e Welshpool e a travessa de Talerddig. Em 1862 ele começou um longo trabalho com a Companhia de Caminhos de Ferro Royal Sardinian, que envolvia a supervisão e planeamento das linhas padrão e caminhos curtos na ilha, e a construção de um estaleiro no Golfo di Aranci. Ele adquiriu grandes propriedades em Sardinia, onde os seus descendentes ainda residem, e fez muito para desenvolver a agricultura na ilha através projetos de drenagem e reflorestação e através da criação de gado, cavalos e ovelhas. Tornou-se um amigo íntimo de Garibaldi, cujo filho, Ricciotti, se tornou seu pupilo. Os seus serviços à Sardinia foram reconhecidos pela sua criação como Comendador da Coroa de Itália. Em França, ele foi engenheiro-chefe do Caminho-de-Ferro Napoléon-Vendée de Tours até Sables d'Olonne. Ele também foi engenheiro do Caminho-de-Ferro Assam na Índia e projetou a sua extensão até Burma. Em 1881, adquiriu a propriedade Marchwiell Hall, e nos últimos anos da sua vida dedicou as suas atenções maioritariamente à ressurreição dos caminhos-de-ferro do Norte do País de Gales, consolidando as suas finanças e planeando extensões para desenvolver os seus recursos minerais. Era um ávido jogador de xadrez, e criou um dos melhores campos de críquete do país, em Marchwiell. Morreu em Londres a 24 de Março de 1888 e foi enterrado no cemitério Kensal Green, pela sua mulher Sarah, filha de Thomas Davies de Montgomery, com quem se casou em 1855, teve três filhos e seis filhas.

# CAPÍTULO 1

## Notas introdutórias

*Introdução e diferenças-chave em relação a outros jogos 18xx*

	CHAVE
?	Dica de Iniciante
□	Experiente 18xx
	Estratégia
	Exemplo de jogo

Este jogo apresenta várias características que o tornam muito diferente de outros jogos pertencentes ao género 18xx. Esta secção tem como tal, o intuito de introduzir os vários componentes do jogo e de clarificar algumas das mecânicas principais do jogo, para benefício do jogador experiente de 18xx assim como para um iniciado. Ao longo do livro de regras, refere por favor aos símbolos à direita para dicas adicionais sobre como jogar 1865 Sardinia.

### O MAPA DE JOGO

Abre o mapa de jogo. Vais notar imediatamente duas ilhas: Sardinia e Corsica, com uma grelha hexagonal sobreposta. Vários objetos estão assinalados no mapa: círculos brancos que representam cidades e em particular, seis **idades grandes** a amarelo, identificadas pelas letras C, O, N, S, P, B. Ao longo das duas ilhas existem 8 círculos brancos com uma picareta e uma pá ao lado, estas são **minas**. Alguns pontos pretos estão espalhados pelo mapa, estes representam **vilas**. Ao longo das bordas hexagonais podes notar rios a azul e montanhas representadas por linhas pontilhadas castanhas. Finalmente, as duas ilhas estão conectadas por rotas marítimas pontilhadas a branco.

□	As minas não são um conceito novo na série 18xx; contudo, a forma como funcionam em 1865 é algo diferente da dos outros jogos. Nota também que as montanhas e rios estão posicionados apenas ao longo das bordas entre os hexágonos e isto afeta a forma como os custos de construção são pagos.
---	--

### COMPANHIAS PÚBLICAS

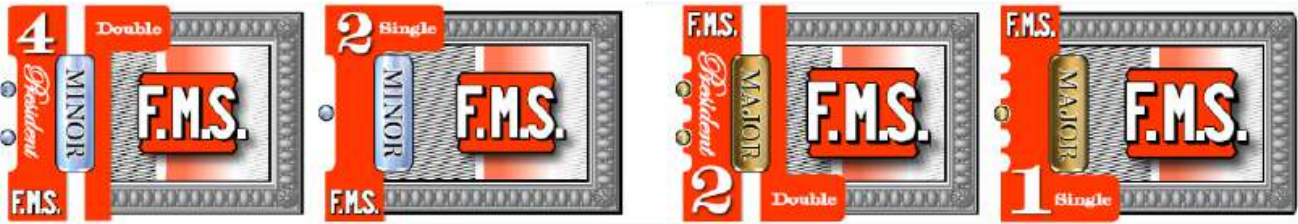
Existem 8 companhias de caminhos-de-ferro públicas no jogo, que começam a partir das 8 cidades com o logo de companhia correspondente. Cada companhia tem o seu quadro de companhia, certificados e fichas. Uma companhia pública pode ser minor ou major. No início, cada companhia começa como minor e pode crescer para major após alcançar o seu destino histórico (indicado pelo marcador colorido no mapa). A tabela que se segue sumariza as companhias públicas no jogo.

Acrónimo	Cor	Nome completo	Início	Destino
FMS	Vermelho	Ferrovie Meridionali Sarde	Cagliari	Serbariu
RCSF	Verde	Regia Compagnia delle Ferrovie della Sardegna	Oristano	Cagliari
SFSS	Azul	Strade Ferrate Settentrionali Sarde	Sassari	Olbia
FCS	Castanho	Ferrovie Complementari di Sardegna	Isili	Nuoro
SFS	Laranja	Societa' Italiana Strade Ferrate Secondarie della Sardegna	Arbatax	Cagliari
FA	Amarelo	Ferrovie degli Aranci	Nuoro	Olbia
CFC	Cinzento	Chemin de fer Corse	Bastia	Ajaccio
CFD	Preto	Chemins de Fer Départementaux	Portovecchio	Bastia

O **quadro de companhia** é onde são mantidos o dinheiro, fichas, fichas de tráfego e comboios. Nos quadros de companhia existem 7 espaços para fichas e espaço para todos os outros recursos.

Os **certificados** são usados no 1865 para representar a posse de ações de um jogador numa companhia pública. Um certificado de acionista numa companhia minor representa 20% de posse em ações, enquanto que o certificado presidencial representa 40%. É considerado uma **ação dupla**, mas conta como um certificado. Um certificado de acionista de uma companhia major representa 10% de posse em ações enquanto que um certificado presidencial é uma ação dupla, representando 20% de posse em ações. Por favor familiariza-te com a tabela seguinte, que sumariza as características dos certificados e ações no jogo.

Tipo de Certificado		Tipo de Ação		Valor
Companhia Minor	Certificado Presidencial	Ação dupla	40%	2 vezes o valor no mercado de ações
Companhia Minor	Certificado de Acionista	Ação individual	20%	Valor exato no mercado de ações
Companhia Major	Certificado Presidencial	Ação dupla	20%	2 vezes o valor no mercado de ações
Companhia Major	Certificado de Acionista	Ação individual	10%	Valor exato no mercado de ações



?	<p>Nota a importante diferença entre certificados e ações. Um certificado pode representar 10%, 20% ou 40% de ações numa companhia pública e contar apenas como um certificado. Os jogadores estão no número de certificados que podem possuir, que varia consoante o número de jogadores no jogo; também estão limitados na percentagem de ações que podem possuir, não mais que 60% em cada companhia. Nota: As primeiras cinco ações de uma companhia major encontram-se no verso dos certificados "minor" correspondentes dessa companhia.</p>
---	--

### COMPANHIAS MARÍTIMAS

Existem 8 companhias Marítimas no jogo, associadas a várias localizações na costa. Cada jogador receberá duas companhias Marítimas no início do jogo. A tabela seguinte sumariza as companhias Marítimas no jogo.

Acrónimo	Nome completo	Localização de Bónus
M1	Compagnia Marittima Golfo Aranci	Olbia
M2	Compagnia Marittima Arbatax	Arbatax
M3	Compagnia Marittima Cagliari	Cagliari
M4	Compagnia Marittima Carbonia District	Serbariu, Monteponi, Su Zurfuru
M5	Compagnia Marittima Oristano	Oristano
M6	Compagnia Marittima Sassari	Sassari
M7	Compagnia Marittima Ajaccio	Ajaccio
M8	Compagnia Marittima Calvi	Calvi

Na mão dos jogadores, as companhias marítimas pagam simplesmente uma quantia fixa de dinheiro no início de cada ronda de operação. Durante o jogo, o jogador pode transferir uma companhia Marítima para uma das suas companhias Públicas gratuitamente.

Quando é propriedade de uma companhia Pública, a companhia Marítima providencia fichas de cobertura e de tráfego, aumentando assim os lucros da companhia.

□	<p>As companhias marítimas têm uma função similar às companhias Privadas dos outros jogos. Providenciam um rendimento fixo aos jogadores nas fases iniciais do jogo e têm funções de bónus que podem ser exploradas posteriormente. A carta tem de ser virada para o verso quando se dá a transferência da mão do jogador para a companhia pública.</p>
---	---



## O MERCADO DE AÇÕES E O BANCO

O Mercado de Ações encontra-se no fundo do tabuleiro de jogo e controla o valor das ações nas companhias públicas. Cada espaço da grelha tem um número que representa o valor de uma ação da companhia.

O preço no mercado de ações é o valor de uma ação de 20% de uma companhia minor ou uma ação de 10% de uma companhia major. O certificado presidencial, sendo uma ação dupla, vale sempre o dobro do valor indicado no mercado de ações. Os valores vão desde L. 10 até L. 490. O significado dos valores mais pequenos nestes espaços será clarificado mais tarde (são usados quando se compram ações dos Dragons ou quando se liquidam ações durante uma absorção).

70	80	90	100	110	120	130	140	150	165	180	195
75	85	95	110	120	130	140	150	160	180	195	210
90	100	110	130	140	150	160	170	180	200	215	230

Também incluído no tabuleiro de jogo está o Banco (Bank Pool). É para aqui que vão as ações depois de terem sido vendidas e onde essas mesmas se encontram à venda durante a ronda de mercado.

□	O mercado de ações não apresenta zonas coloridas ou bordas. A diferença-chave em relação aos outros jogos está no movimento do preço da ação. O preço da ação não se move para trás se a companhia mantiver os seus dividendos, ao invés disso, mantém-se onde está. O preço da ação move-se para a frente se um dividendo for pago e se a companhia comprar um comboio novo do monte de comboios disponíveis. Logo, uma companhia que paga um dividendo e compra um comboio novo do monte de comboios disponíveis pode efetuar um "salto duplo" no mercado de ações.
---	---

## O QUADRO DRAGONS

Os Dragons são investidores estrangeiros que negociam em certificados com os jogadores humanos. Os Dragons guiam-se pelo indicador denominado **classificação da companhia**, para comprar/vender certificados - o Quadro Dragon no canto inferior direito do mapa é usado para este efeito. A classificação de uma companhia é a soma da sua fase de comboios e o número de fichas dispostas no mapa. As ações dos Dragons são realizadas pelos jogadores durante uma ronda de mercado, de acordo com um algoritmo bem definido.



?	Podes imaginar os Dragons como jogadores-fantasma, sentados à mesa entre os jogadores humanos. Após um ou dois jogos vais conseguir antecipar os seus movimentos e até manipulá-los para teu benefício.
---	---

□	Os Dragons e a classificação da companhia são conceitos novos no 18xx e os jogadores experientes devem familiarizar-se com as regras detalhadas que serão apresentadas à frente.
---	--

## BLOCOS DE TRILHO

Os trilhos surgem em blocos hexagonais e são de vários tipos: simples (sem estações), vila (pequenos pontos), cidade (círculos brancos) e minas (picareta e pá); e de várias cores: amarelo, verde, castanho e cinzento. As cidades e vilas apresentam um número com um cubo: isto é o tráfego gerado pela estação em questão, quando uma ficha de companhia é colocada numa via que interceta essa estação. As cidades têm por norma maior tráfego que as estações de vila e as grandes cidades (identificadas por uma letra) têm um maior tráfego que as cidades normais. Regularmente, as várias cores implicam diferentes valores de tráfego das estações; portanto, cinzento é mais valioso que castanho, castanho mais valioso que verde e verde mais que amarelo. As Minas seguem uma regra diferente: providenciam tráfego em cada turno de operação, mas à medida que o jogo avança, o seu valor de tráfego diminui.



<b>?</b>	Também irás notar um pequeno número no bloco. Este é o número do bloco e serve para identificar esse bloco para referência.
----------	---

<b>□</b>	Nota que, ao contrário dos outros jogos 18xx, não existe rendimento impresso num bloco de estação de vila ou de cidade. Como explicado, o número impresso no bloco é o tráfego dessa estação. Mais tarde, explicarei que não existe custo de terreno para a colocação de um bloco e que as regras de desenvolvimento são muito menos exigentes que nos outros blocos.
----------	---

### MARCADORES DE ESTAÇÃO

As fichas coloridas representam estações base da tua companhia. São colocadas nos espaços de fichas vazios num bloco de cidade ou mina. Quando uma nova ficha é colocada no mapa, a companhia receberá tráfego para o destino, assim como qualquer outra companhia intercetada ao longo da rota. Isto será clarificado mais tarde, por enquanto é importante que te lembres que as fichas e o tráfego estão intimamente ligados.



<b>?</b>	O teu caminho-de-ferro começará sempre com uma ficha na tua cidade-base. As fichas são usadas para dois efeitos neste jogo: para recolher tráfego e para ter acesso a outras linhas de caminho-de-ferro (ou também para bloquear a outras companhias, o acesso a certas linhas de caminho-de-ferro).
----------	--



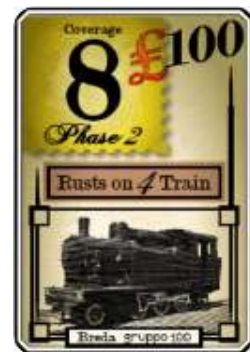
### FICHAS DE TRÁFEGO

As fichas de tráfego são os cubos pretos no jogo. Estes são usados para registar quanto tráfego uma companhia recolhe ao longo da expansão da sua linha férrea. Os cubos pretos pequenos valem 1 unidade de tráfego; os cubos roxos médios valores 5 unidades de tráfego e os cubos grandes azuis representam 10 unidades de tráfego.

### Comboios

Existem 6 tipos de comboios no jogo, desde comboios fase-2 até comboios fase-7 (regularmente abreviados de comboios FA2, FA3, FA4 e por aí em diante). Cada comboio é caracterizado pela sua **cobertura** (quanto tráfego conseguem absorver) e o seu custo. Comboios FA2 são muito básicos: oferecem 8 de cobertura e custam L. 100. FA3 são algo melhores e por aí em diante, sendo os FA7 os mais tecnologicamente avançados de todos, cobrindo 35 de tráfego e custando L. 800. Durante a ronda de operações de uma companhia, os comboios vão circular e gerar rendimentos para a mesma.

No tabuleiro existe um monte de Comboios Disponíveis, onde todos os comboios disponíveis para venda são colocados. O monte de Comboios Futuros é usado para acomodar toos os comboios das fases seguintes.



<b>?</b>	A forma fácil de imaginar como o teu comboio funciona é pensar num ponto de cobertura como um assento no teu comboio, enquanto que cada unidade de tráfego é um passageiro. Os teus comboios têm tantos assentos disponíveis quanto a tua cobertura total e podem transportar no máximo, esse número de passageiros (fichas de tráfego). Cada passageiro que conseguir encontrar um assento vazio no teu comboio paga à tua companhia L. 10. Os passageiros que não conseguirem encontrar um assento nos teus comboios são deixados na plataforma e não pagam nada.
----------	---

<b>□</b>	Agora já deves ter com certeza notado que a forma como os comboios funcionam e o rendimento das companhias é calculado é totalmente diferente da dos restantes jogos 18xx. Este é chamado de "sistema baseado no tráfego" e tem a vantagem que os jogadores não têm de encontrar a melhor rota para os seus comboios. Durante a ronda de operações da companhia, olha simplesmente para a cobertura total dos teus comboios e para o tráfego total na tua linha férrea para calcular os teus rendimentos para esse turno.
----------	---

	Nota que o último comboio de cada tipo FA2, FA3 e FA4 vem com desconto. É proveitoso programares a compra do teu comboio para que a tua companhia possa beneficiar destes descontos.
--	--

## EMPRÉSTIMOS ESTADUAIS

Os Empréstimos Estaduais valem L. 500 e representam uma ajuda financeira do Governo Italiano para consolidação de caminhos-de-ferro. Os empréstimos, na verdade, apenas estão disponíveis quando uma companhia Pública adquire outra companhia Pública (absorção) e somente sob circunstâncias bem definidas.



□	Uma companhia não pode obter empréstimos para colocação de trilhos, colocação de fichas, compra de comboios, etc. Os empréstimos apenas estão disponíveis para aquisição de outra companhia.
	A mecânica de absorção é explicada em detalhe à frente no livro de regras. Um uso astuto da absorção e dos Empréstimos Estaduais pode ser também determinante para a vitória.

## OUTROS COMPONENTES

A carta de prioridade é usada para indicar o primeiro jogador a jogar na ronda de mercado. As cartas de ordem de jogo são apenas usadas no início do jogo, para determinar aleatoriamente o posicionamento. Num jogo de 4 jogadores usa a carta de prioridade como carta de ordem de jogo nº 4. Após a definição do posicionamento, coloca as cartas de ordem na caixa.

O mostrador Game Round (Ronda de Jogo) no canto inferior esquerdo do tabuleiro de jogo pode ser usado para registar o turno atual, usando um cubo pequeno como marcador.

Agora que te familiarizaste com os vários componentes, é altura de aprender a jogar!



## Capítulo 2

### Estrutura do Jogo

*Prepara-te para o jogo, compreende as várias fases do jogo e as Companhias Marítimas.*

#### 2.1 VISÃO GERAL

1865 Sardinia é um jogo de mercado de ações e construção de caminhos-de-ferro, onde os jogadores assumem o papel de investidores de linhas férreas e presidentes de companhias. Vão tentar assim, acumular grandes fortunas. Os jogadores fazem isto através da posse de ações em companhias de caminhos-de-ferro. Quando uma companhia obtém dinheiro e paga dividendos, estes são pagos aos jogadores que possuem ações na companhia. Uma ação aumenta e diminui de valor, assim como a riqueza dos jogadores que as possuem.

A riqueza do jogador é a soma do seu dinheiro em mão e o valor atual das ações que possui em companhias públicas. O objetivo é ter a maior riqueza no final do jogo.

Os jogadores podem tornar-se acionistas numa companhia. O acionista com o maior número de ações em cada companhia é o presidente, e é responsável por todas as decisões dessa companhia. Estas decisões não precisam de ser sempre no melhor interesse da companhia, são sempre no melhor interesse do presidente. A presidência da companhia muda sempre que se dá uma alteração no maior acionista. Por vezes isto ocorre quando um jogador consegue adquirir mais ações que o atual presidente. Por vezes, o atual presidente consegue afundar uma companhia e atirá-la para outro acionista.

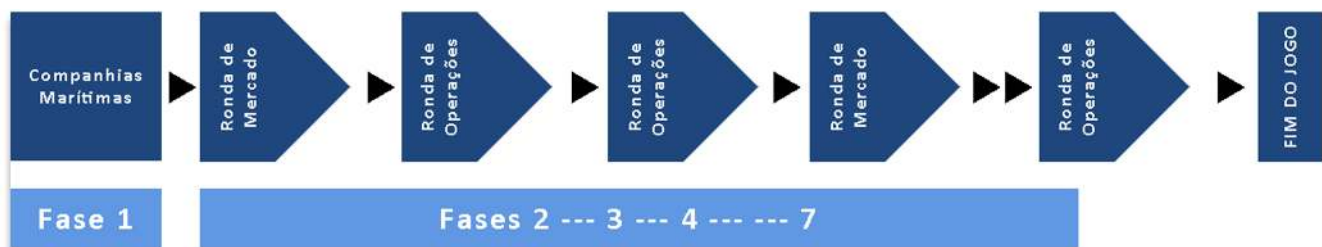
Um jogo com jogadores familiarizados com as regras dura entre 3 a 4 horas. Se vários jogadores estão a jogar pela primeira vez, o jogo demora algo mais. Com dois ou três jogadores é possível jogar um jogo curto (ver capítulo apropriado) que apenas se joga na ilha de Sardinia. O jogo curto é recomendado quando se joga a dois. Um jogo curto requer cerca de 2 a 3 horas para jogadores experientes.

#### 2.2 SEQUÊNCIA DE JOGO

A passagem do tempo em 1865 é representada por 7 fases no jogo. O início de cada nova fase está normalmente ligado à sucessiva compra de maiores comboios. A transição entre fases do jogo pode ter impacto nas regras do jogo e ativar certos eventos.

O jogo começa na fase 1. Nesta fase, duas companhias marítimas são atribuídas a cada jogador.

O jogo procede então através de uma ronda de mercado (onde os jogadores humanos e os Dragons jogam), seguida de duas rondas de operação (onde as companhias públicas e marítimas jogam). Durante cada ronda de mercado, os jogadores tentam melhorar as suas posições financeiras, adquirindo ou vendendo ações. Durante cada ronda de operação, as companhias de caminhos-de-ferro colocam ou melhoram trilhos, compram estações, fazem andar comboios para recolher rendimentos e compram outros comboios.



Alguns jogos 18xx têm um número variável de rondas de operação, consoante a fase do jogo. Em 1865 Sardinia existe sempre uma ronda de mercado, seguida de duas rondas de operação.

A tabela abaixo sumariza as regras gerais/eventos relacionados com as várias fases do jogo.

FASE	Ativado por:	Regra/Evento
<b>1</b>	Início do jogo	Atribuir companhias marítimas
<b>2</b>	Atribuição de Companhias Marítimas	Blocos amarelos disponíveis Limite de comboios 4 Todas as companhias comam como <i>Minor</i> Valores iniciais de 60 a 100 disponíveis Companhias <i>minor</i> podem converter-se para <i>major</i> Companhias marítimas podem ser transferidas
<b>3</b>	Compra do primeiro comboio FA3	Blocos verdes disponíveis Limite de comboios 3 Valores iniciais de 110 a 130 também disponíveis
<b>4</b>	Compra do primeiro comboio FA4	Comboios Fase 2 descartados
<b>5</b>	Compra do primeiro comboio FA5	Blocos castanhos disponíveis Companhias marítimas, ainda na mão dos jogadores, são descartadas Todas as companhias iniciam como <i>major</i> Valores iniciais de 140 a 150 também disponíveis
<b>6</b>	Compra do primeiro comboio FA6	Limite de comboios 2 Comboios Fase 3 descartados
<b>7</b>	Compra do primeiro comboio FA7	Blocos cinzentos disponíveis Comboios Fase 4 descartados

<b>?</b>	Nota que a menos que explicitado o contrário, um evento ativado numa fase é válido para todas as fases que se seguem; por exemplo, na fase 3, os blocos verdes ficam disponíveis; estes blocos também estarão disponíveis nas fases 4, 5, 6 e 7.
----------	--

	Assumir e controlo e preparares-te para uma mudança de fase é determinante para a vitória. Assegura-te que as tuas companhias ainda têm comboios válidos após uma mudança de fase e, ao mesmo tempo, tenta prejudicar os teus adversários ativando a mudança de fase.
--	---

### 2.3 ETIQUETA

Jogadores com consideração apressam o jogo para que a experiência seja divertida para todos. Num jogo desta duração, os jogadores planeiam as suas aquisições de ações e movimentos de companhias antes dos seus turnos, assim como, se possível, colocações de blocos e desenvolvimentos e as rotas, para as suas fichas.

As ações que um jogador possui são dispostas de forma ordenada, para que todos as possam ver facilmente. Todos os jogadores podem verificar quanto dinheiro os restantes têm e que certificados possuem. Os comboios, tráfego e empréstimos que uma companhia tem estão assinalados no quadro de companhia, visível a todos. A tesouraria da companhia está empilhada no quadro, bem visível, e a quantia na mesma tem de ser revelada. Os jogadores que queiram quaisquer clarificações desta informação, planeiam os seus pedidos, de forma a não interromper o turno de outro jogador.

### 2.4 PREPARAÇÃO DO JOGO

Para preparar o jogo, segue as seguintes operações:

Assegura-te que o Banco tem exatamente 8,000 libras (L. 8,000) de fundos. Um jogador deve voluntariar-se para ser o banqueiro e deve sentar-se ao lado do mesmo. Distribui o dinheiro inicial aos jogadores. O capital inicial é de L. 360 por cabeça num jogo de 2 jogadores; L330 num jogo de 3 jogadores 3 L.300 num jogo de 4 jogadores.

Coloca as cartas de comboio FA2 no monte de Comboios Disponíveis no canto superior esquerdo do tabuleiro de jogo, com os comboios com desconto no fundo do monte. Os restantes comboios irão para o monte de Comboios Futuros, ordenados por fase e com os comboios com desconto sempre no fundo do monte de comboios

correspondente. Coloca todos os certificados minor de companhias públicas na oferta inicial no lado esquerdo do tabuleiro de jogo, com a ação presidencial de 40% no topo. Coloca todas as fichas de base das companhias públicas nas respetivas cidades-base (verifica o logótipo da companhia para te ajudar a identificar o local correto).

A ordem de jogo e posicionamento em torno da mesa são decididos aleatoriamente. Os jogadores irão escolher uma carta de ordem de jogo cada um. Quem obtiver o número um recebe a carta de prioridade, quem receber o número dois joga em segundo e senta-se à esquerda da carta de prioridade, e por aí em diante.

Agora podes jogar a fase 1.

## 2.5 - FASE 1 - ATRIBUIÇÃO DE COMPANHIAS MARÍTIMAS

As companhias marítimas são atribuídas na fase 1. Este passo é obrigatório.

O jogador com a carta de prioridade escolhe uma carta marítima das 8 disponíveis, e adiciona-a à sua mão. Não é necessário qualquer pagamento por cartas marítimas. O segundo a jogar no posicionamento escolhe uma carta marítima das disponíveis. O ordem segue com os restantes jogadores, se existem; com cada um deles a tirar uma carta marítima.

O último jogador, depois de ter escolhido uma carta marítima, pode agora escolher uma segunda, e adicioná-la à sua mão. A ordem segue agora no sentido contrário e cada jogador pode adicionar uma segunda carta marítima à sua mão. O jogador com a carta de prioridade será sempre o primeiro e último jogador a escolher uma carta marítima.

Todos os jogadores terão exatamente duas cartas marítimas. Quaisquer companhias marítimas que sobrem são descartadas e não voltam a entrar no jogo.

A partir de agora, jogo uma sequência de uma ronda de mercado e duas rondas de operação até ao final do jogo.

É um jogo de 3 jogadores: Alan (A), Bob (B) e Carl (C). A tem a prioridade e escolhe a companhia marítima M3, adicionando-a à sua mão. B é o segundo e escolhe M1. C pode agora escolher duas companhias marítimas e escolhe M7 e M8, ambas na ilha de Corsica. É novamente a vez de B que escolhe M2. Finalmente, A escolhe M6. As companhias marítimas M4 e M5 são descartadas.
---

## 2.6 COMPANHIAS MARÍTIMAS

As Companhias Marítimas representam companhias navais que transportam passageiros e mercadorias entre as ilhas de Sardenia, Corsica e o Continente.

Quando em posse de um jogador, uma Companhia Marítima pagará simplesmente, ao dono, um rendimento fixo de L. 20 no início de cada ronda de operação (frente da carta marítima).

A qualquer momento, durante o turno de uma companhia pública numa ronda de operação, um jogador pode passar uma ou mais das suas Companhias Marítimas para a companhia em operação. O jogador não receberá compensação por esta transferência mas a companhia que a recebe beneficiará de várias formas.

Em primeiro lugar, quando transferida para uma companhia pública, a Companhia Marítima providencia imediatamente 8 pontos de cobertura, tal como os comboios de fase 2 (vira a carta marítima para o verso para mostrar a sua nova função), aumentando, conseqüentemente, o rendimento gerado pela companhia.

De seguida, se uma companhia tem uma ficha no local em destaque na carta marítima, a companhia recebe tantas fichas de tráfego quanto o número da fase atual.

Na fase 4, durante o turno de FMS, Alan transfere a companhia Marítima M3, localizada em Cagliari, para a FMS. A companhia FMS tem uma ficha em Cagliari, logo, a esta recebe imediatamente 4 fichas de tráfego.
--

O bónus é também atribuído se uma companhia colocar uma dessas fichas mais tarde, depois de receber a companhia marítima. Neste caso, a companhia recebe tantas fichas de tráfego quanto o número da fase onde a ficha foi colocada.

Na fase 4, durante o turno da companhia RCSF, Alan transfere a companhia marítima M3, localizada em Cagliari, para a RCSF. Esta não tem uma ficha em Cagliari, portanto nenhum bônus é atribuído. Contudo, na fase 6, a RCSF coloca uma ficha em Cagliari e recebe imediatamente 6 fichas de tráfego.
---

Nota: A Companhia Marítima M4 "Carbonia District" está associada a três minas no distrito Carbonia. Para o bônus ser atribuído, uma companhia pública pode colocar uma ficha em qualquer uma destas três minas.

As Companhias Marítimas apenas podem operar com comboios normais. Uma companhia que apenas possua Companhias Marítimas e nenhum comboio, não gera rendimentos no seu turno. Para além disso, uma Companhia Marítima não satisfaz o requisito da companhia ter posse de um comboio no final da ronda de operação. Uma companhia que apenas possui Companhias Marítimas tem de comprar um comboio no final da sua ronda de operações.

As Companhias Marítimas na mão do jogador são descartadas imediatamente quando a fase 5 é ativada. No entanto, as Companhias Marítimas em posse das companhias continuarão a operar até ao final do jogo. Este é um benefício adicional da transferência de Companhias Marítimas para companhias públicas.

Após a transferência para uma companhia pública, a Companhia Marítima não pode ser transferida novamente. Uma Companhia Marítima pode, contudo, ser transferida entre companhias através de absorções (vê secção absorção).

O timing correto na transferência de uma Companhia Marítima para uma Companhia Pública é importante. Por norma, quererás assegurar-te que, ao aumentar os dividendos pagos pela Companhia Pública, a Companhia Marítima providenciar-te-á mais dinheiro que o seu rendimento fixo. Para o fazer, a Companhia Marítima tem de servir uma quantidade adequada de tráfego extra, deixado na Companhia Pública.
---

## 2.7 FINAL DO JOGO

O jogo termina quando o banco fica sem dinheiro.

Se o banco ficar sem dinheiro durante uma ronda de operações, completa o conjunto de duas rondas de operação antes de determinares o vencedor.

Se o banco ficar sem dinheiro durante uma ronda de mercado, completa a ronda de mercado e as duas rondas de operações que a seguem, antes de determinar o vencedor.

O vencedor é o jogador com maior total combinado de dinheiro e ações no mercado. Nota que, no final do jogo, todas as companhias com empréstimos estaduais por pagar terão uma redução no valor das suas ações, de L. 50 por cada empréstimo por pagar. Para além disso, qualquer jogador a quem tenham sido atribuídos empréstimos estaduais pessoais como resultado de falência terá a sua pontuação reduzida pelo valor total dos empréstimos recebidos.

## Capítulo 3

### Jogar uma Ronda de Mercado

*Lançar uma companhia, negociar ações e o mercado de ações.*

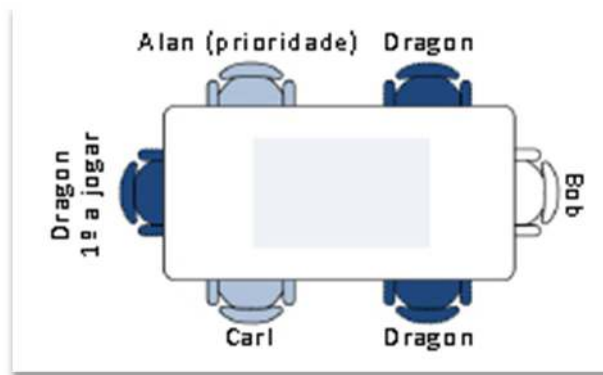
#### 3.1 TURNO DE RONDA DE MERCADO

Numa ronda de mercado, os jogadores e os Dragons jogam turnos de compra e/ou venda de certificados.

Uma ronda de mercado começa sempre com os Dragons, seguidos do jogador com a carta de prioridade e continua-se no sentido horário até que todos os jogadores e Dragons tenham passado, por ordem.

#### 3.2 DRAGONS

Os Dragons são investidores estrangeiros que compram e vendem certificados na ronda de mercado. São sempre os primeiros a jogar na ronda de mercado e continuam a jogar entre os jogadores.



Uma nova ronda de mercado inicia-se. Os Dragons começam e compram um certificado da companhia SFSS. Alan tem a carta de prioridade e segue-se, ele vende uma FCS e compra um certificado da SFSS. Os Dragons são a seguir, eles compram outro certificado FCS. É a vez de Bob agora, depois dele, os Dragons terão outro turno e por aí em diante.

As ações de compra/venda dos Dragons são geridas por um algoritmo bem definido, baseado na **classificação da companhia**. A classificação de uma companhia é a soma dos números de fase dos comboios da mesma e do número de fichas colocadas no mapa, como indicado no Quadro Dragons.

A companhia FMS tem 3 fichas no mapa e dois comboios FA2, a sua classificação é portanto 7. A companhia RCFS tem apenas duas fichas no mapa e um comboio FA3, a sua classificação é portanto 5. A companhia SFSS tem 5 fichas no mapa mas nenhum comboio de momento, a sua classificação é 5.

?

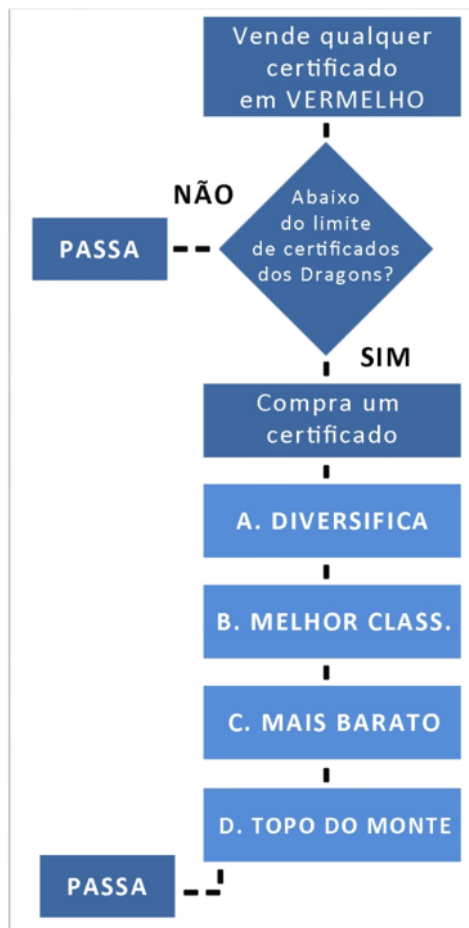
Nota que a classificação de uma companhia é determinada apenas pelas fichas jogadas e os comboios em posse da empresa. O tipo de companhia (minor/major) não tem efeito na classificação. Pelas mesmas razões, a classificação da companhia pode mudar apenas durante a ronda de operação, quando a companhia tem a possibilidade de colocar mais fichas e comprar mais comboios; a classificação da companhia nunca muda durante uma ronda de mercado.

O Quadro Dragons no tabuleiro é usado manter registo da classificação das companhias. Uma companhia iniciada nas fases 2, 3 ou 4 começará na classificação 1 (devido à estação inicial), na primeira fila do Quadro. Uma companhia iniciada nas fases 5, 6 ou 7 iniciará na classificação 1, na segunda fila do Quadro Dragons.

O indicador de Classificação mover-se-á horizontalmente ao longo da mesma fila, seguindo as alterações no número de fichas colocadas pela companhia e tipo de comboios possuídos. O indicador de Classificação mover-se-á verticalmente ao longo de uma coluna através de efeitos de alteração de fase, como explicado no capítulo 3.12.

O Quadro Dragons mostra três regiões, uma verde, uma branca e uma vermelha. A posição do Indicador de Classificação numa certa região afeta a forma como os Dragons investem e desinvestem em certificados de companhias.

De facto, os Dragons seguem o seguinte algoritmo. Designa um jogador que tenha compreendido bem o algoritmo abaixo e deixa-o realizar as ações necessárias, em nome dos Dragons.



- Os Dragons vendem imediatamente ao Banco (Bank Pool) qualquer certificado classificado na região vermelha do Quadro Dragons.

- Nesta altura, se abaixo do limite de certificados, os Dragons comprarão à Oferta Inicial ou ao Bank Pool, um certificado disponível que na região verde do Quadro Dragons. Se vários certificados estão disponíveis na verde, comprarão primeiro:

- O certificado que melhor diversifica o seu portefólio em termos de número de certificados possuídos (não ações).

- Se vários certificados cumprem esta condição, compram o certificado com a melhor classificação.

- Se ainda assim, vários certificados cumprem a mesma condição, compram dos disponíveis, o mais barato.

- Se ainda assim, vários certificados cumprem a mesma condição, compram o que estiver no topo do monte do mercado de ações.

- Se os Dragons tiverem chegado ao limite de certificados, passam.

Sempre que o certificado escolhido estiver disponível tanto na oferta inicial e no banco, comprarão sempre o que estiver na oferta inicial. Se não existirem certificados disponíveis para compra na região verde do Quadro Dragons, eles passam.

Os Dragons não estão interessados em certificados classificados na região branca, isto é, não venderão certificados na região branca e não comprarão certificados na região branca. Para além disso, os Dragons nunca podem ser designados presidentes de caminhos-de-ferro, mesmo que possuam mais ações que qualquer outro jogador.

Limite de posse de ações: os Dragons nunca possuirão mais que 50% de ações numa companhia (o limite humano é de 60% de ações).

Limite de certificados: os Dragons seguem um limite de certificados diferente dos jogadores humanos e este limite altera-se consoante as fases do jogo.

	Fase 2	Fases 3 a 4	Fases 5 a 7
<b>Limite de Certificados</b>	6	10	16

Todas as transações financeiras de/para os Dragons são feitas com o Banco. É aqui que os Dragons mantêm as suas contas bancárias. Consequentemente os Dragons não têm dinheiro próprio: quando os Dragons vendem/compram certificados no Bank Pool (Banco), não existe transferência física de dinheiro; quando os Dragons compram um certificado da Oferta Inicial, transfere a quantia apropriada de dinheiro do Banco para a Tesouraria da Companhia.

Os certificados dos Dragons são mantidos no Dragons Pool, uma área aberta no tabuleiro, existente à volta do Quadro dos Dragons.

Imagina a seguinte situação: três companhias em jogo, FMS (classificação 7, valor L. 120, major), RCSF (classificação 5, valor L. 80, major) e SFSS (classificação 5, valor L. 100, minor). Todas as companhias estão
---

	<p>na parte verde da tabela dos Dragons. Os Dragons já possuem dois certificados de 10% da FMS, um certificado de 10% da RCSF e um certificado de 20% da SFSS. Que certificados podem comprar se seguida? Resposta: RCSF, SFSS, FMS, RCSF, SFSS, FMS e por aí em diante. Vamos ver a razão:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- no seu turno seguinte, o ponto a) no algoritmo elimina FMS como escolha possível, porque já possuem dois certificados FMS e isto não ajudará a diversificação do seu portefólio. O ponto b) não ajuda porque tanto a RCSF como a SFSS têm a mesma classificação; o ponto c) dita que eles irão comprar <b>RCSF</b> porque a RCSF lhes custará menos.</li> <li>- quando os Dragons jogarem novamente, eles possuirão dois certificados cada da FMS e RCSF e apenas um SFSS, devido ao ponto a) eles comprarão imediatamente <b>SFSS</b>.</li> <li>- no turno seguinte dos Dragons, eles possuem agora dois certificados de cada companhia, logo o ponto a) não ajuda; o ponto b) aplica-se e eles comprarão <b>FMS</b> porque a companhia tem a maior classificação.</li> </ul>
--	---

	<p>Assim que te familiarizares com o algoritmo será fácil prever as ações dos Dragons na ronda de mercado e manipulá-los de forma a obter vantagens. Algo que irás notar imediatamente é que, devido a este algoritmo, os Dragons apenas venderão ações no seu primeiro turno da ronda de mercado (porque a classificação da companhia não pode mudar durante uma ronda de mercado) e eles nunca irão comprar ações numa companhia que acabou de ser lançada (isto porque uma companhia que acabou de ser lançada apenas tem a ficha na estação inicial e nenhum comboio, a sua classificação é portanto 1, o que está sempre na região vermelha do Quadro dos Dragons).</p>
--	--

	<p>Uma estratégia típica com os Dragons é posicionares a tua companhia na área verde do Quadro Dragons imediatamente após a conversão de minor para major. De facto, após a conversão, surgirão cinco novos certificados na Oferta Inicial e, se o teu timing for certo, podes vender a maior parte delas aos Dragons, garantindo assim uma entrada rápida de dinheiro na Tesouraria da Companhia.</p>
--	--

### 3.3 JOGADORES

Durante o turno de cada jogador na ronda de mercado, o jogador pode vender um qualquer número de certificados e depois comprar um certificado. Esta ordem é rígida, isto é, um jogador não pode comprar um certificado e depois vender certificados. Para além disso, um jogador nunca pode comprar mais que um certificado por turno. Um jogador também pode escolher passar, não comprando nem vendendo. Quando um jogador tiver completado estas ações, o turno passa para os Dragons e depois para o jogador seguinte, em sentido horário.

Um jogador que compra e/ou vende num turno de mercado garante outro turno de mercado. Cada jogador, por norma, tem vários turnos em cada ronda de mercado. Esta acaba quando todos os jogadores e Dragons tiverem passado por ordem. Quando isso ocorre, o marcador de ronda é movido para a primeira ronda de operação no mostrador de Ronda de Jogo (Game Round).

### 3.4 VENDER CERTIFICADOS

Um jogador pode vender vários certificados da sua mão ao Banco. Quando um jogador vende certificados, ele recebe o preço de mercado atual pelas ações, como indicado no mercado de ações. As ações individuais pagam exatamente o valor mostrado no mercado, as ações duplas pagam o dobro desse valor.

As ações duplas ou certificados presidenciais não podem ser vendidas, a não ser que outro jogador tenha pelo menos dois certificados individuais dessa companhia. Nesse caso, uma troca de certificados ocorre, como explicado no capítulo 10, Transferência de Presidência.

Depois do jogador receber dinheiro pelos certificados vendidos, a ficha dessa companhia no mercado de ações pode descer de valor. Se os certificados forem vendidos pelo Presidente da Companhia ou pelos Dragons a ficha de valor da companhia é movida um espaço para baixo por cada ação vendida. Não ocorre descida de preço se as ações forem vendidas por outros jogadores que não o presidente da companhia.

Quando se vende mais que um certificado da companhia, a quantia recebida do banco é a mesma por cada ação vendida. Um jogador não pode escolher vender vários certificados de uma companhia como se fossem várias transações no mesmo turno de uma ronda de mercado.

Quando vende certificados de várias companhias, o jogador pode vendê-las pela ordem que quiser.

As seguintes exceções aplicam-se a todas as vendas de certificados:

- Um certificado de uma companhia que ainda não operou não pode ser vendido.
- Nunca podem existir mais de 50% de ações de qualquer companhia no Banco. Os jogadores não podem vender certificados se, ao efetuarem a venda, este limite for excedido.

	No seu turno da ronda de mercado, Carl decide vender 3 certificados da companhia FA (major) e 1 certificado da companhia FMS (minor). Ambas operaram pelo menos uma vez e não existem ações no banco. Todos os certificados de Carl são ações simples e ele não é Presidente destas duas companhias. FA é avaliada em L. 110 no mercado de ações, enquanto que FMS vale L. 70. Carl recebe L. 400 e as ações vendidas são colocadas no banco. A ficha de valor da companhia no mercado não desce.
--	---

	Imagina agora uma situação diferente. Novamente, Carl decide vender 3 certificados da companhia FA (major) e 1 certificado da companhia FMS (minor). Ambas as companhias operaram pelo menos uma vez mas existem dois certificados FMS no banco, que perfazem um total de 40% de ações. Carl não pode vender o seu certificado FMS, porque ao fazê-lo, ele iria ultrapassar o limite de 50% no banco.
--	---

### 3.5 COMPRAR CERTIFICADOS

Quando compra um certificado, um jogador pode comprar um certificado da Oferta Inicial, do Banco ou do Círculo dos Dragons. Os certificados da Oferta Inicial têm de ser comprados por ordem (isto é, o certificado presidencial é sempre o primeiro a ser comprado).

Os certificados são comprados, ao preço atual do mercado. Se comprados na oferta inicial, o dinheiro é pago á companhia.

Os certificados são comprados, ao preço atual do mercado. Se comprados na banco (bank pool), o dinheiro é pago ao banco.

Os certificados são comprados, ao preço atual do mercado, do círculo dos Dragons, acrescido de um prémio se a companhia estiver avaliada na área branca ou verde do Quadro Dragons. O maior custo aplica-se se a companhia estiver na verde e um mais baixo se a companhia estiver na branca (estes valores foram pré-impresos no próprio mercado de ações). O dinheiro é pago ao banco (onde as contas dos Dragons se encontram).

	Por que razão podes querer comprar certificados do Dragon e, se possível, com prémio? Existem várias razões, como por exemplo, não existirem outros certificados disponíveis dessa companhia na Oferta Inicial e tu estás a tentar tomar o controlo da mesma, roubando-a a um dos teus adversários, ou porque estás a jogar à defensiva, prevenindo que os Dragons vendam esses certificados mais tarde (porque sabes que a companhia vai acabar na região vermelha do Quadro Dragons). Outra razão para comprares dos Dragons é para libertares espaços, se preveres que os Dragons vão comprar certificados da tua companhia.
--	---

As seguintes regras aplicam-se a todas as compras de certificados:

- Um jogador nunca pode fazer uma compra que ultrapasse certos limites.

	Jogo de 2 jogadores	Jogo de 3 jogadores	Jogo de 4 jogadores
<b>Limite de certificados por jogador</b>	36	24	18

- Quando um jogador vende um certificado de uma companhia, esse jogador não pode comprar outro dessa companhia na atual ronda de mercado.



- Um jogador nunca pode ter mais que 60% das ações de cada companhia.

### 3.6 LANÇAR UMA NOVA COMPANHIA

O primeiro certificado comprado para cada companhia tem de ser o certificado presidencial. Quando um jogador compra o certificado presidencial torna-se o presidente da companhia e define o valor no das ações na zona amarela (L. 60, L. 70, L. 80, L.90 e L.100) do mercado de ações. Outros valores (L. 110, L. 120, L. 130, L. 140 e L.150) ficarão disponíveis à medida que o jogo procede. Se uma ou mais fichas do mercado de ações já está nesta caixa, a nova ficha é colocada no fundo do monte.

O Presidente paga imediatamente o dobro do valor de mercado escolhido à tesouraria da companhia e recebe o quadro da companhia. Este é usado para registar os vários recursos e riscos da companhia, nomeadamente comboios, tráfego, dinheiro, fichas e empréstimos estaduais.

?	Um princípio importante nos jogos 18xx é que os recursos do Presidente e os recursos das companhias têm de ser mantidos completamente separados. O Presidente gere o caminho-de-ferro em nome dos seus acionistas e não possui recursos da companhia. Consequentemente, ele não pode transferir dinheiro entre a sua mão e a companhia e vice-versa. O quadro e o seu conteúdo são dados ao novo presidente caso a presidência mude de mãos.
---	--

Nesta altura a companhia ainda não foi lançada e portanto não pode operar. Pelo menos 60% das ações na corporação têm de ser vendidas, para que a companhia seja considerada "lançada" e lhe seja permitido operar nas próximas rondas de operação.

Quando a companhia é lançada, uma ficha é colocada na fila adequada na tabela de classificação, na classificação 1 (primeira fila para companhias lançadas nas fases 2, 3 e 4; segunda fila para companhias lançadas nas fases 5, 6 e 7) e uma ficha é colocada no trilho de rendimentos.

Dá à companhia quaisquer fichas de tráfego providenciadas pela sua estação-base (inicial) e um número de fichas variável que depende do tipo de companhia estás a formar, como explicado nos próximos dois capítulos.

### 3.7 COMPANHIAS MINOR

Antes da fase 5, todas as companhias têm de começar como minor.

As minor têm certificados de acionista de 20% e certificados presidenciais de 40%. Para lançar uma companhia, um jogador tem de comprar o certificado presidencial de 40%. Para ser lançada, mais um certificado tem de ser comprado pelos jogadores, providenciando assim os 60% de ações necessários para operar.

A companhia minor recebe dinheiro pelas ações, desde que sejam compradas pelos jogadores e pelos Dragons.

Quando lançada, uma companhia minor tem 3 fichas: a ficha da base (estação inicial), que já se encontra no mapa e mais duas fichas no quadro de companhia. Aquando da conversão para major, a companhia recebe fichas adicionais.

	Na fase 2, Alan inicia a CFD como companhia minor, marcando o preço a L. 90. Ele paga imediatamente L. 180 pelo certificado presidencial, este dinheiro vai para a tesouraria da CFD. No turno seguinte da ronda de mercado, Alan compra outro certificado na CFD pagando L. 90 à tesouraria da companhia. A companhia foi lançada e vai operar nas rondas de operação seguintes. Mais tarde, Carl compra também um certificado na CFD, pagando L. 90 à tesouraria da companhia. A ronda de mercado termina. A CFD tem L. 360 na tesouraria e três fichas (uma delas em Portovecchio). Alan tem 60% das ações da companhia e Carl tem 20% das ações da companhia. O único certificado que sobra está na Oferta Inicial. O preço da CFD no mercado de ações é L. 90.
--	---

### 3.8 COMPANHIAS MAJOR

Uma major pode entrar em jogo de três formas:

- Como resultado de uma conversão de minor para major (vê capítulo 3.9).
- Após a fase 5, quando todas as novas companhias que são lançadas iniciam como major.
- Uma companhia também pode entrar no jogo como major a qualquer altura, após ter sido absorvida (vê capítulo 5).

As majors têm certificados de acionista de 10% e certificados presidenciais de 20%.

Quando a fase 5 é ativada (ou quando uma companhia reentra no jogo depois de ser absorvida), todas as novas companhias lançadas começam como major. Lançar uma companhia major requer que o jogador compre um certificado presidencial inicial de 20%. Para ser lançada, quatro outros certificados têm de ser adquiridos pelos jogadores, para providenciar os 60% de ações necessários para operar. A companhia major recebe dinheiro pelas ações desde que sejam compradas pelos jogadores ou pelos Dragons. Quando lançada, a companhia recebe 7 fichas, sendo que uma delas se encontra na sua base (estação inicial) no tabuleiro.

	<p>Na fase 5, Bob inicia FMS como companhia major, marcando o preço a L. 110. Ele paga imediatamente L. 220 pelo certificado presidencial, indo esse dinheiro para a tesouraria da FMS. No seu turno seguinte da ronda de mercado, Bob compra três certificados na FMS, pagando L. 330 à tesouraria da companhia. A FMS ainda não foi lançada (apenas 50% das ações foram vendidas). Mais tarde, Alan compra um certificado na FMS, pagando L. 110 à tesouraria. A companhia foi lançada (60% das ações vendidas) e irá operar nas rondas de operação seguintes. A ronda de mercado termina. A FMS tem L. 660 na sua tesouraria e sete fichas (uma delas em Cagliari), Bob tem 50% das ações da companhia, Alan tem 10% das ações na companhia. Existem mais quatro certificados na Oferta Inicial. O preço da FMS no mercado de ações é de L. 110.</p>
--	---

### 3.9 CONVERSÃO DE MINOR PARA MAJOR

A conversão de minor para major apenas pode acontecer nas operações preliminares, antes da ronda de mercado (vê capítulo 3.12).

Para se tornar major, uma companhia tem de estar ligado, através de uma rota-direta, de uma das suas fichas no mapa até ao seu destino (identificado por um marcador da mesma cor da companhia no mapa). Uma rota-direta consiste numa sequência contínua de trilhos desde uma cidade/mina já ocupada pela ficha da companhia até outra cidade/mina, que não intercepe outras cidades (isto é, tem de ser uma conexão direta cidade/mina para cidade/mina).

O número de vilas incluídas na rota direta não é relevante, a única condição para que se obter uma rota-direta é que nenhuma outra cidade seja intercetada pelo caminho. Nota também que colocar uma ficha no destino não é necessário. Ter uma rota-direta é o único requisito necessário para alcançar o destino histórico de uma companhia.

Quando se torna major, os certificados 20% atuais são virados para mostrar a posse de 10% das ações e os certificados presidenciais de 40% são virados para mostrar a posse de 20% de ações. São colocadas cinco novas ações de 10% na oferta inicial; quando estas ações são vendidas, novos fundos podem entrar na tesouraria da companhia.

A companhia também irá receber um certo número de fichas, consoante a fase do jogo onde a transformação ocorre: 1 a mais na FA2, 2 a mais na FA3, 3 fichas a mais na FA4 e 4 fichas adicionais quando se dá entre as fases 5 e 7.

	<p>Na fase 3, no início de uma ronda de mercado, Alan decide converter a sua companhia minor CFD para major. Ele pode fazê-lo porque a sua companhia tem uma rota-direta até ao seu destino histórico. Alan vira os seus dois certificados (presidencial + outro), reduzindo a sua posse de 60% para 30%. Carl também tem de virar o seu certificado CFD, reduzindo a sua posse de 20% para 10%. A CFD recebe mais duas fichas e 5 certificados CFD major adicionais são colocados na oferta inicial; o prelo da CFD no mercado não se altera. Agora, Alan tem 30% em ações na companhia e Carl tem 10% em ações na companhia. Existem seis certificados de sobra na Oferta Inicial. Nota que o valor dos certificados em posse de Alan e Carl não se altera. Não houve ganhos/perdas na conversão de minor para major, contudo, a percentagem de posse foi reduzida dramaticamente.</p>
--	--

### 3.10 TRANSFERÊNCIA DE PRESIDÊNCIA

Se um qualquer jogador, a qualquer altura do jogo, tiver mais percentagem de ações numa companhia que o atual presidente, esse jogador torna-se o novo presidente e assume todas as responsabilidades dessa companhia. Isto pode ocorrer através de compras de jogadores ou vendas de ações pelo presidente atual.

**Transferência de Presidência através de compra:** como o presidente de uma companhia tem sempre de ter o certificado presidencial, o novo presidente troca dois certificados de ação simples com o atual presidente, em troca do certificado presidencial. O novo presidente recebe o quadro da companhia com o seu conteúdo (comboios, fichas, fichas de tráfego, companhias marítimas, empréstimos estaduais e dinheiro).

	A CFD é agora uma companhia major. Alan tem 30% de posse dela (o certificado presidencial e outro), Carl tem 10% de posse com apenas um certificado. Carl continua a comprar certificados CFD nos seus turnos da ronda do mercado e quando ele compra o seu quarto, as suas ações na companhia perfazem 40%, dá-se uma transferência de presidência. Alan troca o seu certificado presidencial por dois certificados simples de Carl. Alan tem agora 3 certificados simples e 30% de posse na companhia. Carl tem 3 certificados para 40% de posse na companhia, ele é agora o novo presidente e recebe o quadro da companhia e os seus recursos.
--	---

**Transferência de Presidência através de venda:** o presidente de uma companhia, apenas pode vender ações suficientes da companhia para causar uma transferência de presidência se outro jogador possuir dois ou mais certificados nessa companhia, e, se existir espaço suficiente no banco para colocar os certificados vendidos (lembra-te que o banco não aceita mais que 50% de ações de uma companhia).

Se ambas as condições forem cumpridas, o presidente declara quantas ações estão a ser vendidas. O jogador que tiver a maior percentagem de ações na companhia torna-se o novo presidente. Se dois ou mais jogadores tiverem igual número de ações, o jogador à esquerda (no sentido horário) do atual presidente, torna-se o novo presidente.

Como o presidente de uma companhia tem sempre de ter o certificado presidencial, o novo presidente troca dois certificados simples com o atual presidente pelo certificado presidencial. O atual presidente completa então a venda. O novo presidente recebe o quadro de companhia com o seu conteúdo (comboios, fichas, fichas de tráfego, companhias marítimas, empréstimos estaduais e dinheiro).

	A CFD é agora uma companhia major. Alan tem 30% de posse nela (o certificado presidencial e outro), Carl tem 10% de posse com apenas um certificado. Carl compra mais um certificado CFD nos seus turnos seguintes da ronda de mercado. Alan decide livrar-se da sua companhia e vende 30% das suas ações. Alan troca o seu certificado presidencial por dois certificados simples, cujo dono é Carl. Alan pode agora vender ao banco os seus 3 certificados simples. Carl fica com o certificado presidencial, que vale 20% das ações da companhia, ele é agora o novo presidente e recebe o quadro e recursos da companhia.
--	---

### 3.11 MOVIMENTOS NO MERCADO DE AÇÕES

As fichas de valor no mercado de ações movem-se de acordo com as seguintes regras:

- Para cima um espaço:
  - Sempre que, durante uma ronda de operação, uma companhia em operações paga um dividendo diferente de zero.
  - Sempre que, durante uma ronda de operações, uma companhia em operações compra um ou mais comboios novos do monte de Comboios Disponíveis (mesmo que adquira mais que um comboio, sobe um espaço apenas).
- Para baixo um espaço:
  - Por cada ação vendida pelo Presidente ou pelos Dragons, quer durante uma ronda de mercado ou durante uma venda forçada pelo presidente da companhia.
  - Sempre que, durante uma ronda de operação, uma companhia declara um dividendo de zero.

Se uma ficha de valor é movida para uma caixa onde já existe uma ou mais fichas, a nova ficha é colocada no fundo do monte de fichas de valor que já lá existe.

Se a companhia retiver, a ficha de valor não se move.

Durante uma ronda de operações, a companhia FMS paga um dividendo de L. 130 e compra um comboio novo FA3 do monte de comboios disponíveis; o valor da companhia, neste caso, aumenta por dois espaços para L. 150 e a ficha de valor é colocada no fundo do monte de fichas que já lá existe. A companhia RCSF, em vez disso, retém L. 160 na tesouraria e usa esse dinheiro para comprar o comboio FA3 da companhia FMS; a ficha de valor não se move neste caso. Finalmente, a companhia SFSS declara um dividendo de zero e compra um comboio novo FA4 do monte de comboios disponíveis; a ficha de valor move-se um espaço para trás e depois um espaço para a frente; a ficha de valor é colocada no fundo do monte de fichas que lá se encontra.
--

### 3.12 OPERAÇÕES NO INÍCIO DE UMA RONDA DE MERCADO

As seguintes operações têm de ser realizadas antes de se iniciar uma ronda de mercado.

#### Rebaixar minas

Todas as minas com fichas têm de ser automaticamente rebaixadas por um nível, para o próximo bloco disponível. Isto é, se o jogo estiver na fase 3 ou superior, todas as minas amarelas no mapa são automaticamente rebaixadas para minas verdes; se o jogo estiver na fase 5 ou superior, todas as minas verdes são rebaixadas automaticamente para minas castanhas.

Nota que as minas que não têm ficha nelas não são rebaixadas. Para além disso, as minas são rebaixadas um nível de cada vez, isto é, se o jogo está na fase 5 ou superior, uma mina amarela que acaba de receber uma ficha será rebaixada para verde e não para castanha, no início da ronda de mercado seguinte.

#### Ajustar a classificação da companhia

Cada companhia tem de ajustar a sua classificação na tabela de classificações (movimento vertical). Se uma companhia estiver posicionada numa fila diferente da fase atual do jogo, será movida uma fila para baixo, tentando alcançar a fase atual. Se posicionada na fila correspondente à fase atual, não se move.

Nota que a classificação mover-se-á verticalmente no máximo uma fila de cada vez, isto é, se o jogo está na fase 4 e a classificação da companhia está posicionada na fila FA2 do Quadro Dragons, a classificação mover-se-á para baixo até à fila FA3, não até à fila FA4.

O jogo está na fase 5. No final da ronda de mercado, a classificação da RCSF move-se uma fila para baixo, entrando assim na zona vermelha do quadro. A classificação da SFSS move-se para baixo, para fila FA5, entrando assim na área branca do quadro. Finalmente, a classificação da SFS não se move porque já se encontra na fila FA5 do quadro, que corresponde à fase atual do jogo.
--



#### Conversão para companhia major

A cada Presidente de uma companhia que pode ser transformada de minor para major, é pedido, pela ordem da ronda de operação, se o quer fazer. Todas as ações relacionadas com a conversão de minor para major têm efeito no momento que o Presidente declara a transformação da companhia.

### 3.13 OPERAÇÕES NO FINAL DA RONDA DE MERCADO

No final da ronda de mercado, a prioridade é dada ao jogador à esquerda do jogador que realizou a última venda e/ou compra no mercado de ações (os Dragons não contam para a definição de prioridade).



Em muitos jogos 18xx existe bônus de valor de ações no mercado quando todos os certificados de uma companhia tiverem sido vendidos. Este bônus não está disponível no 1865 Sardinia.
--

## Capítulo 4

### Jogar uma Ronda de Operações

*Colocar trilhos e fichas, recolher tráfego, fazer mover comboios e pagar dividendos*

#### 4.1 SEQUÊNCIA DE RONDA DE OPERAÇÕES

Durante uma ronda de operações, todas as companhias que estejam capazes operam e produzem rendimentos. As companhias marítimas operam primeiro, se estiverem na mão de um jogador. O banco paga ao dono de cada companhia marítima os L. 20 de rendimento listados na carta marítima.

As companhias públicas operam de seguida, por ordem de valor de mercado descendente. Se duas ou mais fichas de valor de ação ocupam a mesma caixa de valor no mercado de ações, a companhia cuja ficha de valor de ação está no topo do monte opera em primeiro lugar.

Cada companhia pública que o puder fazer, opera apenas uma vez durante cada ronda de operações. O presidente da companhia realiza as seguintes ações em nome da cada companhia, pela ordem indicada:

- Colocar ou melhorar trilhos (opcional)
- Operar minas
- Colocar um marcador de estação (opcional)
- Operar comboios e calcular rendimento
- Comprar comboios (opcional)



Lembra-te que as companhias marítimas podem ser transferidas para uma companhia pública a qualquer altura, durante o turno de operações da companhia. Para além disso, absorções e pagamento de empréstimos estaduais podem acontecer durante um turno de operações, como explicado no capítulo 5.

Depois de todas as companhias que o puderem fazer terem operado, o marcador de ronda de operações é movido para o próximo espaço no mostrador de Ronda de Jogo. Isto indicará se a próxima ronda é outra ronda de operações ou uma ronda de mercado.

#### 4.2 COLOCAR OU MELHORAR TRILHOS

A construção de trilhos de caminho-de-ferro em 1865 é representada pela colocação de blocos hexagonais coloridos no mapa. Inicialmente, o único trilho apenas pode ser encontrado nos seis hexágonos amarelos que têm trilhos pré-impressos.

Cada companhia que opera pode colocar gratuitamente um bloco de trilho num hexágono do mapa, durante o seu turno da ronda de operações. Um segundo bloco de trilho pode ser colocado pagando L. 20 da tesouraria da companhia.

Assim que colocado, o bloco torna-se parte do mapa e apenas pode ser removido quando substituído por outro bloco (esta operação chama-se um "desenvolvimento" ou "melhorar").

Existem dois tipos de desenvolvimento possíveis: desenvolvimento de tráfego ou desenvolvimento competitivo.

**Desenvolvimento de tráfego:** substitui um bloco por outro de cor diferente. Todos os segmentos de trilho no bloco substituído têm de ser preservados durante o desenvolvimento de tráfego, mesmo que não estejam ligados a blocos adjacentes.

- Blocos amarelos apenas podem ser colocados em hexágonos verde-claros do mapa.
- Os blocos verdes substituem os blocos amarelos (nota, também podem ser colocados sobre os hexágonos amarelos pré-impressos no mapa).
- Os blocos castanhos apenas podem substituir os blocos verdes.
- Os blocos cinzentos apenas podem substituir os blocos castanhos.

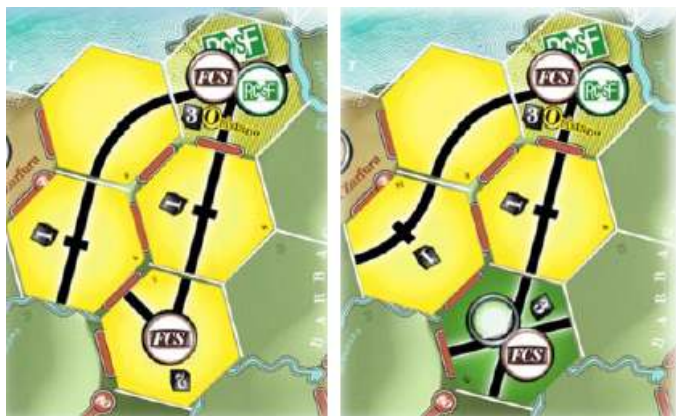
Quando uma cidade aumenta em termos de valor de tráfego, derivado de um desenvolvimento de tráfego, distribui imediatamente o valor aumentado em fichas de tráfego por todas as companhias que têm fichas na cidade.

Nuoro é verde (valor de tráfego é 4) e as companhias RCSF e FA têm ambas uma ficha nelas. Quando os blocos castanhos ficam disponíveis, Nuoro é melhorada para castanho, o seu valor de tráfego é agora 5. As companhias RCSF e FA recebem imediatamente 1 ficha de tráfego cada.
---

Quando uma vila aumenta o seu valor de tráfego através de um desenvolvimento de tráfego, ninguém beneficia imediatamente do valor de tráfego aumentado. Contudo, o valor de tráfego aumentado vai estar disponível a todas as companhias que, mais tarde no jogo, coloquem uma ficha que intercete a vila.

**Desenvolvimento competitivo:** substitui um bloco com outro bloco da mesma cor. Todas as conexões existentes do bloco substituído com blocos adjacentes têm de ser mantidas, durante o desenvolvimento competitivo. No entanto segmentos de trilho desconectados não necessitam de ser preservados.

O desenvolvimento de tráfego é um mecanismo comum em jogos 18xx que, por norma, aumenta o rendimento do bloco em questão e adiciona novos segmentos de trilho. O desenvolvimento competitivo é um conceito completamente novo; é uma forma menos restritiva de desenvolvimento de bloco e é normalmente usado para libertar trilhos bloqueados.
---



Apresenta-se aqui um exemplo de um desenvolvimento de tráfego e um desenvolvimento competitivo. A companhia FCS, com base em Isili e uma ficha em Oristano, melhora primeiro a sua estação-base, com um bloco verde. Este é um desenvolvimento de tráfego e a FCS recebe 1 ficha de tráfego. De seguida, a FCS paga L. 20 para colocar um segundo bloco e substitui a vila "reta" em Sanluri por um com uma vila "curvada". Este é um desenvolvimento competitivo.

A companhia que coloca (ou substitui) um bloco, tem de estar ligada por trilho de qualquer comprimento, de um dos seus marcadores de estação até ao novo segmento de trilho. Uma cidade completamente ocupada por fichas de outras companhias bloqueia esta conexão e portanto as companhias não pode colocar blocos para lá de cidades bloqueadas.

Os blocos de trilho têm de ser colocados em alinhamento com os hexágonos do mapa, mas podem ser colocados em qualquer uma das seis orientações, desde que as seguintes guias sejam cumpridas:

- Hexágonos com uma pequena vila apenas podem ter blocos com uma pequena vila sobre eles. Da mesma forma, os hexágonos com uma cidade, indicada por um círculo branco grande, apenas podem ter blocos com um círculo branco grandes sobre eles.
- Os hexágonos amarelos do mapa (Cagliari, Oristano, Nuoro, Sassari, Portovecchio e Bastia) têm blocos verdes, castanhos e cinzentos específicos, indicados pelas letras C, O, N, S, P e B.
- Um segmento de trilho não pode terminar no mar aberto. Contudo, as conexões pontilhadas entre as ilhas de Sardinia e Corsica têm de ser tratadas como trilho pré-impresso e, são portanto, conexões válidas para efeitos de colocação de blocos.
- O bloco castanho #63 apenas pode ser jogado em Isli, Olbia e Ajaccio. Os blocos de cidade castanhos #700 apenas podem ser jogados em Arbatax e Calvi. Os blocos de vila castanhos #146 apenas podem ser jogados em vilas costeiras (Alghero, Tempio, Propiano etc.).
- Blocos de mina #173, #174 e #175 apenas podem ser jogados nas oito minas no mapa. As minas nunca são desenvolvidas pelos jogadores; esta operação é realizada automaticamente no início de cada ronda de mercado. Por favor nota que o desenvolvimento das minas reduz o tráfego (refere-se normalmente por rebaixamento).

Os blocos desenvolvidos são removidos do mapa e estão agora disponíveis para as companhias. Vê Manifesto dos Blocos para verificares os desenvolvimentos de tráfego legais.

#### 4.3 OPERAR MINAS

Em cada turno, a companhia recolhe fichas de tráfego de qualquer mina com ficha.

As minas têm apenas espaço para uma ficha. Uma mina gera tráfego para a companhia com uma ficha nela em cada turno de operações. Contudo, a produção da mina é reduzida ao longo do jogo (as minas amarelas geram 2 fichas por turno; minas verdes 1 ficha a cada turno e as minas amarelas não geram quaisquer fichas).

A cada companhia é permitida a colocação de uma ficha apenas numa das três minas do distrito de Carbonia.

#### 4.4 COLOCAR MARCADORES DE ESTAÇÃO

Uma companhia pode colocar um e apenas um marcador de estação durante cada ronda de operações (a ficha de base é colocada no início do jogo para todas as companhias ou quando o certificado presidencial é comprado, quando uma companhia absorvida reentra no jogo).

Para colocar um marcador de estação, a companhia tem de conseguir estabelecer uma **rota-direta** de qualquer um dos seus marcadores de estação existentes, até à cidade ou mina em que deseja colocar o novo marcador de estação. Uma rota-direta consiste numa sequência contínua de trilhos desde uma cidade/mina já ocupada por uma ficha da companhia até qualquer cidade/mina, não intercetando outras cidades (isto é, tem de ser uma ligação direta cidade/mina-cidade/mina). A cidade/mina alvo também tem de ter espaço para o marcador de estação. Uma companhia não pode ter mais que um marcador de estação num bloco.

Existe um custo associado à colocação de um bloco, consoante o terreno intercepo ao longo da rota-direta (L. 10 por cada borda de planície; L. 40 por cada rio; L. 60 por cada montanha). Se várias rotas-diretas estão disponíveis até à cidade/mina destino, o presidente da companhia pode decidir qual usar livremente; o custo de terreno e o tráfego recolhido será o correspondente à rota-direta escolhida.

O caminho-de-ferro recolhe todas as fichas de tráfego ao longo da rota-direta escolhida, que se encontra impresso nas pequenas vilas intercetadas e na cidade destino ou mina alcançada (nota: a cidade inicial na rota-direta não oferece tráfego).

Quando um marcador de estação é colocada, não pode ser movido ou removido, a não ser que a companhia esteja envolvida numa absorção. Quando uma cidade tiver todos os seus espaços para marcadores ocupados, apenas companhias com marcadores de estação nessa cidade podem atravessar a cidade para efeitos de colocação de blocos.

#### 4.5 OPERAR COMBOIOS E CALCULAR RENDIMENTO

Para gerar rendimento, uma companhia tem de operar os seus comboios da seguinte forma:

O presidente compara o valor total de fichas de tráfego na tesouraria com a cobertura total oferecida pelos seus comboios. Cada ficha de tráfego coberta por um comboio oferece L. 10 em rendimentos. O rendimento total é a soma desses valores.

Uma companhia tem 14 fichas de tráfego e dois comboios FA2 (total de cobertura 16), o rendimento é 140. Outro exemplo, uma companhia tem 30 fichas de tráfego, um comboio FA2 e um comboio FA3 (total de cobertura 22), o rendimento é 220 neste caso.
--

O presidente decide pagar o rendimento como dividendos ou reter os lucros na tesouraria da companhia.

Se os dividendos forem pagos, cada ação recebe a percentagem correspondente dos lucros, isto é, uma ação de 20% recebe 20% dos rendimentos e uma de 10% recebe 10%. Os dividendos de ações no banco ou em posse dos Dragons são pagos ao Banco (nota que não há necessidade de movimentar dinheiro neste caso). As ações que ainda se encontram na oferta inicial pagam os seus dividendos à companhia.

Se ao invés disso a companhia reter, paga a quantia total à tesouraria da companhia.

Ajusta a ficha de valor das ações no mercado de ações um espaço para cima se os dividendos forem pagos. As companhias que declaram rendimentos de L. 0 veem a ficha de valor de ações mover-se para trás um espaço. Se a companhia retiver, o valor da ação não se move.

#### 4.6 COMPRAR COMBOIOS

Nesta altura, uma companhia tem a opção de comprar um ou mais comboios, desde que não exceda o limite de comboios listado. As companhias marítimas não contam para este limite.

Comboio	Cobertura	Custo	Quantidade Disponível	Descartado quando
FA2	8	100 / 70	6	Primeiro FA4 é vendido
FA3	14	200 / 160	5	Primeiro FA6 é vendido
FA4	20	350 / 300	4	Primeiro FA7 é vendido
FA5	25	500	2	Permanente
FA6	30	650	3	Permanente
FA7	35	800	Ilimitada	Permanente

Como a compra de um comboio pode ativar uma mudança de fase, os comboios têm de ser comprados um de cada vez. Logo, se uma companhia deseja comprar mais que um comboio, compraria um, resolveria quaisquer mudanças de fase, compraria outro e por aí em diante. Se a compra de um comboio ativar uma mudança de fase e essa mudança reduzir o número de comboios que uma companhia pode possuir, não é permitida à companhia, a compra desse outro comboio. Uma companhia não pode descartar um comboio para fazer espaço para um novo. Se, contudo, comprar um comboio iniciar uma mudança de fase que faça com que a companhia tenha demasiados comboios, os comboios a mais dessa companhia são descartados para o banco, sem compensação.

Os comboios podem ser comprados do monte de Comboios Disponíveis, do banco ou de outras companhias dispostas a vendê-los. O monte de Comboios Disponíveis vende comboios novos e apenas os venderá por ordem numérica. Todos os comboios da fase atual têm de ser vendidos, antes que os comboios da fase seguinte possam ser movidos do monte de Comboios Futuros para o monte de Comboios Disponíveis. Logo, todos os comboios da fase 2 têm de ser vendidos antes do primeiro comboio da fase 3 ficar disponível, todos os comboios da fase 3 têm de ser vendidos antes do primeiro comboio da fase 4 ficar disponível e por aí em diante. Os comboios comprados ao monte de Comboios Disponíveis ou ao Banco são sempre comprados ao preço impresso na carta de comboio. Nota que o último comboio do tipo FA2, FA3 e FA4 tem desconto. Os comboios comprados a companhias podem ser comprados a qualquer preço (com um mínimo de L. 1) que é acordado entre os presidentes das duas companhias envolvidas. Uma companhia pode comprar o último comboio de outra companhia. Quando um comboio é comprado a outra companhia, toda a transação tem de ser feita durante o turno da companhia que compra. Uma companhia não é forçada a comprar um comboio de outra se este for oferecido, independentemente do preço.

Uma companhia que não tem uma ficha de tráfego não precisa de possuir um comboio. Contudo, uma companhia em operação com pelo menos uma ficha de tráfego ou mais tem de possuir um comboio e, é forçada a comprar um durante este passo do seu turno de operações, se não possuir um.

#### 4.7 COMPRA DE COMBOIOS OBRIGATÓRIA

Se uma companhia tiver de comprar um comboio mas não tiver dinheiro suficiente para o fazer, o presidente tem de compensar a diferença. Quando o presidente é forçado a contribuir para efetuar a compra do comboio, as seguintes regras especiais entram em efeito:

- Apenas um comboio pode ser comprado.
- O comboio tem de ser comprado do monte de Comboios Disponíveis ou do Banco e não pode ser comprado a outra companhia.
- Se existirem vários comboios disponíveis para compra no monte de Comboios Disponíveis e no Banco, o jogador pode escolher qual comprar. Por outras palavras, o jogador não é forçado a comprar o comboio mais barato, contudo ele ainda é sujeito a todas as outras regras, isto é, ele não pode comprar um comboio que ainda não esteja disponível ou um comboio com desconto enquanto existirem outros da mesma fase disponíveis.



- O presidente tem de contribuir apenas com dinheiro suficiente para uma única compra e usar todo o dinheiro disponível na tesouraria da companhia.
- Se o presidente não tiver dinheiro suficiente para colmatar a diferença, tem de vender ações pessoais (vê Venda Forçada de Ações).

#### **4.8 VENDA DE AÇÕES FORÇADA**

Quando é necessário que o presidente contribua para a compra de um comboio, como descrito acima, ele pode ser forçado a vender ações. As seguintes regras aplicam-se a todas as vendas forçadas de ações.

- As vendas não podem causar uma mudança na presidência da companhia que está a tentar comprar um comboio, embora possa causar mudança de presidência noutras companhias.
- O presidente decide o que vender, por que ordem vendê-lo e como vender as ações.
- Todas as ações vendidas de uma dada companhia têm de ser vendidas num único bloco.
- Todas as regras normais do mercado de ações e limites de ações e certificados têm de ser seguidas.
- O presidente apenas pode vender ações suficientes para realizar o pagamento ou compra forçada.
- Se o presidente não conseguir juntar dinheiro suficiente através da venda de ações, esse jogador entra em falência.

#### **4.9 FALÊNCIA**

Quando um jogador não consegue juntar dinheiro suficiente para realizar uma compra de comboio obrigatória, esse jogador entra em falência. Será atribuído ao jogador o número necessário de empréstimos estaduais pessoais de L. 500 para completar a compra do comboio, e o mesmo continuará a jogar.

O empréstimo de L. 500 será deduzido da sua fortuna quando se calculam as pontuações dos jogadores, no final do jogo.

## COMO EXEMPLO, VAMOS SEGUIR O DESENVOLVIMENTO DA COMPANHIA FMS.

Fig. 1 - Primeira ronda de operações. O tráfego da FMS ao início é de 3 por causa do valor de Cagliari, a sua cidade inicial. FMS coloca duas peças de trilho: uma pequena curva e uma mina. Paga L. 20 pelo direito de colocar um segundo pedaço de trilho. De seguida, FMS coloca a sua segunda ficha na mina, isto custa L. 70 (atravessar uma borda plana e uma borda de montanha). FMS recolhe 2 de tráfego da mina. Não tem comboios e portanto o seu rendimento é zero. A ficha de valor de ações move-se para trás. A seguir, FMS compra um comboio FA2 pagando L. 100 ao banco e a sua ficha de valor de ações move-se para a frente.



Fig. 2 - Segunda ronda de operações. FMS coloca mais duas peças de trilho, uma cidade "reta" e uma pequena curva na direção de Oristano. Isto custa L. 20. Não é recolhido tráfego da vila mas a mina produz mais 2 de tráfego. O total de tráfego é agora 7. O único comboio de FMS, o FA2, oferece 8 de cobertura e FMS declara rendimentos de L. 70. Alan decide pagar este dinheiro como dividendos e a ficha de valor de ações move-se para a frente um espaço. FMS compra mais um comboio FA2 do monte de Comboios Disponíveis e a ficha de valor de ações move-se para a frente novamente. A FMS fez um salto duplo no mercado de ações.

Fig. 3 - Uma ronda de mercado foi jogada e uma nova ronda de operações começa. Nota que FMS não podia ser convertida para maior porque o seu destino histórico ainda não tinha sido alcançado. A FMS coloca novamente duas peças de trilho, pagando L. 20 e ligando-se a Oristano através de uma rota-direta. Agora a FMS pode colocar uma ficha em Oristano pagando L. 80 (atravessando um rio e quatro bordas de planície). A FMS recebe mais 5 fichas de tráfego devido a esta ficha (3 por Oristano e 2 pelas duas vilas intercetadas). Mais 2 fichas de tráfego são providenciadas pela mina. O total de tráfego de FMS é agora 14. A cobertura de comboio é de 16 e o rendimento declarado é L. 140. Alan decide reter este dinheiro na companhia e a ficha de valor de ações não se move. Ele não compra comboios e o seu turno acaba.



Fig. 4 - Esta é a quarta ronda de operações jogada pela companhia FMS. O Presidente decide apenas colocar uma peça de trilho e esta irá promover Cagliari a verde, um desenvolvimento de tráfego na verdade. FMS recebe 1 ficha de tráfego por Cagliari e novamente 2 de tráfego da mina. O total de tráfego de FMS é agora 17. A cobertura é de 16 e o rendimento declarado é portanto L. 160. Alan paga um dividendo e a ficha de valor de ações move-se para a frente. O tráfego de FMS está a aumentar rapidamente e os comboios da companhia estão a ter dificuldades para acomodar todos os passageiros. Alan tem agora uma decisão estratégica para fazer: comprar ou não um novo comboio.

# Capítulo 5

## Absorção

*Como consolidar companhias e receber ajudas estaduais*

### 5.1 ABSORÇÃO

Este mecanismo permite a aquisição de uma companhia por parte de outra. As razões típicas para uma absorção são a consolidação das tuas companhias para que as possas gerir mais eficientemente, libertando espaços de certificados quando alcançaste o limite de certificados ou para resgate de uma companhia sem comboios.

Uma absorção envolve sempre duas companhias que pertencem ao mesmo jogador (isto é, o Presidente é o mesmo para ambas as companhias).

A companhia absorvente é chamada de "**compradora**", a companhia a ser absorvida é chamada de "**alvo**". O processo pode ser iniciado no turno de operações quer da compradora quer da alvo. O princípio a manter é que a companhia alvo vai sempre saltar o seu turno de operações enquanto que a companhia compradora jogará o seu turno de operações normalmente.

**Absorção PASSIVA:** No início do seu turno de operações, uma companhia pode decidir ser absorvida por outra, ao invés de operar. A companhia alvo salta o seu turno de operações.

**Absorção ATIVA:** Alternativamente, no início da sua ronda de operações, uma companhia pode absorver outra companhia que ainda não tenha operado. Quando a absorção termina, a companhia compradora pode realizar outra absorção, caso seja possível. Depois de completar todas as absorções que a compradora desejar, o comprador realiza a sua ronda de operações.

### 5.2 ELIGIBILIDADE

Para que uma absorção seja permitida, as seguintes condições têm de ser cumpridas:

- Tanto a compradora como a alvo têm de ter operado pelo menos uma vez.
- Os dois caminhos-de-ferro estão ligados (isto é, têm fichas na mesma cidade ou em duas cidades/minas diferentes, ligadas por uma rota-direta).
- O comprador tem de ter acesso a dinheiro suficiente para compensar todos os certificados em jogo da companhia alvo (seja através dos seus fundos, os fundos da companhia alvo, a venda da suas ações e quaisquer empréstimos estaduais permitidos, explicado mais tarde).

Nota que uma companhia minor pode adquirir uma companhia major e vice-versa. O estado minor/major de uma companhia não restringe ou limite as absorções.

### 5.3 COMPENSAÇÕES

A companhia compradora tem de liquidar, em dinheiro, todos os certificados que a companhia alvo tem em jogo. Por outras palavras, os certificados possuídos pelos Jogadores, o Banco e os Dragons têm de ser totalmente compensados. Não é necessária compensação para certificados da alvo que ainda se mantêm na oferta inicial.

As ações são pagas ao valor de mercado atual, acrescidos de um prémio, se a companhia se encontrar nas áreas verde ou branca da tabela Dragons. O preço mais alto aplica-se se a companhia estiver classificada na área verde e um prémio mais baixo aplica-se se a companhia estiver classificada na branca (estes valores foram pré-impressos no próprio mercado de ações).

O procedimento de compensação segue esta ordem:

- Em primeiro lugar, a companhia compradora recebe todo o dinheiro da companhia alvo e tenta liquidar os certificados da mesma, usando a junção do dinheiro das duas companhias.
- Se isto não for o suficiente, o comprador tem de juntar dinheiro suficiente, vendendo os seus próprios certificados na oferta inicial ao banco, ao preço atual do mercado (lembra-te, contudo, que o banco nunca irá aceitar mais que 50% de ações). Quando se vendem certificados desta forma, o valor da ação não desce.

- Se ainda assim não for o suficiente, a companhia compradora tem de pedir quantos empréstimos estaduais forem necessários (mas nunca excedendo o limite combinado de três empréstimos entre a companhia alvo e compradora).

Quando o procedimento de compensação for completado, os certificados da companhia alvo voltam para a oferta inicial. Numa ronda de mercado seguinte, a companhia pode ser relançada como corporação major, como detalhado no capítulo 3.6. A base inicial da nova companhia é decidida pelo jogador que adquire o certificado presidencial e pode ser qualquer cidade que tenha um espaço vazio.

#### **5.4 EFEITOS PÓS-ABSORÇÃO**

Após uma absorção com sucesso, o seguinte acontece:

- Todos os recursos da companhia alvo (fichas de tráfego, comboios, companhias marítimas e eventuais empréstimos por pagar) são transferidos da companhia alvo para a compradora.
- A nova companhia alargada terá o número máximo de fichas; providencia à companhia compradora quantas fichas adicionais forem necessárias, para que tenha 7 fichas no total, entre as que tem no mapa e as que se encontram no quadro da companhia.
- A companhia compradora pode, nesta altura, libertar qualquer mina onde tenha uma ficha. As fichas removidas voltam ao quadro da companhia e estão disponíveis para jogadas futuras.
- A companhia compradora tem de substituir todas as fichas colocadas no mapa pela companhia alvo pelas suas próprias fichas.

Não existe custo para a substituição de fichas da companhia alvo.

A companhia alvo não é obrigada a substituir as fichas da alvo nas minas. Se o presidente não desejar substituir a ficha numa mina, esta é simplesmente abandonada.

Contudo, a companhia compradora é obrigada a substituir todas as fichas da companhia alvo colocadas numa cidade. Para estes locais, onde o comprador já tem uma ficha, a ficha da alvo não é substituída e a companhia compradora recebe L. 50 de compensação do banco (sinergias). As fichas que não podem ser substituídas (isto é, a compradora não tem fichas suficientes para as substituir todas) são perdidas sem compensação.

Quando a companhia compradora não tiver fichas suficientes para substituir todas as fichas da companhia alvo, é obrigatório manter as ligações de caminhos-de-ferro conectadas, isto é, as fichas substituídas têm de estar ligadas a pelo menos outra ficha da companhia através de uma rota-direta.

#### **5.5 EMPRÉSTIMOS DE AJUDA ESTADUAL**

Os empréstimos estaduais valem L.500 (nota que empréstimos de L. 1000 contam como dois empréstimos) e são disponibilizados às companhias públicas apenas quando a companhia quer absorver outra e não tem fundos suficientes para completar a transação, mesmo após a venda dos seus próprios certificados.

Uma companhia nunca pode ter mais que 3 empréstimos por pagar. Isto quer dizer que se a companhia compradora e/ou a alvo já tiver empréstimos por pagar, a companhia compradora estará limitada no número de empréstimos que pode pedir. Após a aquisição, a companhia não pode ter mais que 3 empréstimos.

Os empréstimos de ajuda estaduais estão apenas disponíveis aos jogadores quando estes falem, de forma a organizar as suas obrigações e permanecerem no jogo. Não existe limite para o número de empréstimos de ajuda estadual que um jogador pode pedir.

Não são devidos juros em empréstimos de ajuda estadual.

Uma companhia pode pagar empréstimos a qualquer altura do seu turno de operações; a quantia total de L. 500 tem de ser paga, caso contrário, os jogadores não podem pagar os empréstimos.

Quando se calculam as pontuações no final do jogo, ajusta de acordo com os seguintes pontos:

- Quaisquer empréstimos por pagar na tesouraria da companhia fazem com que o preço das ações da companhia seja reduzido por L. 50 por empréstimo por pagar. O valor das ações pode tornar-se negativo devido aos empréstimos.
- Quaisquer empréstimos por pagar de um jogador podem fazer com que a pontuação do mesmo seja reduzida por L. 500 por empréstimo por pagar.

O seguinte exemplo ilustra a uma absorção típica. Bob é o presidente das companhias A e B abaixo. As duas companhias não funcionam eficientemente pois A tem demasiado tráfego e pouca cobertura e B tem melhores comboios mas nenhum tráfego. Bob decide resolver esta situação e depois de ter verificado a existência das condições de elegibilidade descritas no capítulo 5.2, no início da ronda de operações da companhia A, declara que A vai absorver B.

B é uma companhia minor e vale L. 150 no mercado de ações. Existem 4 certificados de B em jogo (o quinto certificado ainda se encontra na Oferta Inicial) e A tem de os liquidar para obter um valor total de L. 600. Felizmente para Bob, a classificação da companhia B está na área vermelha do Quadro Dragons, logo não é necessário prémio. Bob combina o dinheiro das duas companhias, o que perfaz um total de L. 400. Infelizmente não existem ações da companhia A na Oferta Inicial logo Bob não pode vender ações de A para obter os L. 200 que faltam. A companhia A terá de pedir um empréstimo de L. 500 para obter fundos suficientes para completar a aquisição.

A recebe todos os recursos de B (um comboio FA6 e 12 fichas de tráfego). Para além disso, recebe mais duas fichas, para ficar com um total de 7 fichas. Uma mina ocupada pela companhia A é agora castanha e não produz nada. Bob decide libertar esta mina, o número de fichas disponíveis no quadro da companhia A é agora 3. De seguida, Bob substitui uma das fichas B no mapa, a outra ficha B está numa cidade já ocupada por uma ficha A. A recebe L. 50 de compensação por não poder substituir a ficha.

A situação final está ilustrada no esquema abaixo. Os certificados da companhia B voltam para a Oferta Inicial e estarão disponíveis como nova companhia major no início das novas rondas de mercado. A pode agora jogar o seu turno de operações.



# Capítulo 6

## Variantes, Notas de Design e Créditos

### 6.1 VARIANTES DE JOGO CURTO

As seguintes regras permitem um jogo curto entre 2 (recomendado) ou 3 jogadores.

Mapa - usa apenas o mapa de Sardinia. É proibida a colocação de blocos ou fichas em Corsica ao longo das conexões pontilhadas a vermelho.

Companhias marítimas - remove do jogo as duas companhias marítimas M7 e M8, que têm base na Ilha de Corsica.

Companhias Públicas - remove do jogo as duas companhias CFC e CFD, que têm base na Ilha de Corsica.

Comboios - remove do jogo 1 comboio FA2, 1 comboio FA3, 1 comboio FA4 e 1 comboio FA6. Os comboios removidos não podem ser os que apresentam desconto.

Limite de certificados - o novo limite de certificados é 27 com dois jogadores e 18 com três jogadores.

Banco - remove L. 2000 do banco, para que apenas lá estejam L. 6000 no total.

Blocos - não existe necessidade de remover blocos do jogo mas nota que os dois blocos especiais marcados com as letras B e P são redundantes. Dois blocos de mina amarelos, verdes e castanhos são também redundantes.

### 6.2 NOTAS DE DESIGN

1865 Sardinia foi inicialmente concebido como um jogo curto para dois ou três jogadores. Sempre pensei na necessidade de um pequeno jogo 18xx para apresentar a um convidado casual e nunca me senti satisfeito com o que estava disponível.

O mecanismo base que tinha em mente era o uso de investidores externos (isto é, os Dragons) para criar movimento ao que, de outra forma, seria um jogo de comprar-as-minhas-ações e obter-o-primeiro-comboio-permanente pouco interativo. O ponto inicial foi um mecanismo Cinderella desenvolvido por Davide De Martino e eu próprio nos velhos tempos, quando costumávamos jogar imenso 1830 - o sistema permitia que jogadores "fantasma" influenciassem o jogo e divertíamos-nos bastante com ele.

No entanto, neste caso, precisava de um melhor conjunto de regras para reger a ação de compra/venda dos investidores externos e após muita reflexão, a melhor opção acabou por ser a classificação da companhia. Tive a sorte de encontrar rapidamente os valores certos para a tabela dos Dragons, o que me poupou imenso tempo de design.

O mecanismo de absorção é o resultado de um longo processo de desenvolvimento. Inicialmente tinha a intenção de permitir compras hostis, novamente com o intuito de aumentar a interatividade entre os jogadores. Tentei-o com vários conjuntos de regras mas estas compras hostis mostraram-se sempre demasiado desagradáveis e causavam demasiado desequilíbrio no jogo, por fim acabei por descartar a ideia (para registo, Davide reagiu de forma negativa, dizendo que por qualquer razão eu tinha a tendência de remover dos meus designs os elementos mais engraçados).

O mecanismo de absorção final é uma solução mais moderada e permite um jogo mais gentil onde os erros podem ser perdoados. Também oferece um final de jogo mais rápido e entusiasmante. Como as companhias têm tendência a consolidar de forma a aumentar o dividendo por ação e para libertar espaços de certificados para os donos, o banco fica sem dinheiro mais rapidamente nas fases finais do jogo.

A velocidade do jogo, na verdade, era o outro objetivo principal aquando do desenvolvimento deste jogo. O "sistema de comboios baseado em tráfego" herdado do meu até então não publicado jogo 18FB traz, na minha opinião, um grande benefício na velocidade do jogo. O mesmo efeito positivo é dado por pequenos elementos de design como a não-penalização no valor da ação quando se retém, o avanço do preço da ação quando se compra um comboio novo em folha do banco e o desconto do último comboio de cada fase.

Novamente, fui provavelmente demasiado agressivo nos primeiros protótipos, tendo o valor das ações sido movidos para trás quando a companhia pagava dividendos e movido para a frente quando retinha. Esse conjunto de regras sempre causou muitas frustrações entre os jogadores de teste e, mesmo ainda hoje não estando convencido que era uma má ideia, decidi finalmente deitá-la ao lixo.

A adição da Ilha de Corsica e a expansão para 4 jogadores veio muito mais tarde, quando levei o jogo a convenções no Reino Unido e me apercebi que seria muito restritivo ter um máximo de 3 jogadores. Nesta altura, chamei ao jogo 1865plus, mas mudei rapidamente as coisas para que a versão 2-3 jogadores fosse a variante e não ao contrário.

O esforço final de autopublicação foi difícil. Claro que foi muito exigente financeiramente mas também consumiu muito tempo de um ponto de vista de gestão de tempo. Por sorte, tive uma grande ajuda de Cory que tratou da arte, levando-a a um nível profissional.

Esta é a história deste jogo. Espero que consigas apreciar verdadeiramente o 1865 Sardinia, tanto quando gostei de o desenvolver. Diverte-te!

### 6.3 CRÉDITOS

Design e desenvolvimento: Alessandro Lala

Arte: Cory Williamson

Equipa de testes principal: Lucio Abbate, Davide De Martino

Testes adicionais: Steve Thomas, Paul Heald, Jon Draper, Fred Tanton, Lyndon Gurr, Carlo Gualdi

O 1865 Sardinia Integrated Game System (também feita referência por "1865 Sardinia") é © 2009 Alessandro Lala, que é aqui declarado Autor de 1865 Sardinia para todos os efeitos.

O Autor reconhece que 1865 Sardinia incorpora e não seria possível sem, numerosos subsistemas e conceitos originalmente usados noutros Sistemas de Jogo Integrados que pertencem à série de jogos 18xx. "18xx" e o "18xx brand logo" são propriedade de Francis Tresham. Todos os direitos reservados.



Regras em Português – <http://dreamwithboardgames.blogspot.pt>

# TABELAS DE REFERÊNCIA RÁPIDA

## Resumo das Companhias Públicas

Acr.	Cor	Início	Destino
FMS	Vermelho	Cagliari	Serbariu
RCSF	Verde	Oristano	Cagliari
SFSS	Azul	Sassari	Olbia
FCS	Castanho	Isili	Nuoro
SFS	Laranja	Arbatax	Cagliari
FA	Amarelo	Nuoro	Olbia
CFC	Cinzentos	Bastia	Ajaccio
CFD	Preto	Portovecchio	Bastia

## Capital Inicial

2 jogadores	L. 360
3 jogadores	L. 330
4 jogadores	L. 300

## Companhias Marítimas

Acr.	Bonus Location
M1	Olbia
M2	Arbatax
M3	Cagliari
M4	Carbonia district
M5	Oristano
M6	Sassari
M7	Ajaccio
M8	Calvi

## Limite de Certificados

		Jogo Normal	Jogo Curto
<b>Dragons</b>	FA2	6	6
	FA3 – FA4	10	10
	FA5 – FA7	16	16
<b>Jogadores</b>	2 jogadores	36	27
	3 jogadores	24	18
	4 jogadores	18	-

## Limite de Ações

Dragons	50%
Jogadores	60%
Banco	50%

## Resumo das Mudanças de Fase

FASE	Ativado por:	Regra/Evento
1	Início do jogo	Atribuir companhias marítimas
2	Atribuição de Companhias Marítimas	Blocos amarelos disponíveis Limite de comboios 4 Todas as companhias começam como <i>Minor</i> Valores iniciais de 60 a 100 disponíveis Companhias <i>minor</i> podem converter-se para <i>major</i> Companhias marítimas podem ser transferidas
3	Compra do primeiro comboio FA3	Blocos verdes disponíveis Limite de comboios 3 Valores iniciais de 110 a 130 também disponíveis
4	Compra do primeiro comboio FA4	Comboios Fase 2 descartados
5	Compra do primeiro comboio FA5	Blocos castanhos disponíveis Companhias marítimas, ainda na mão dos jogadores, são descartadas Todas as companhias iniciam como <i>major</i> Valores iniciais de 140 a 150 também disponíveis
6	Compra do primeiro comboio FA6	Limite de comboios 2 Comboios Fase 3 descartados
7	Compra do primeiro comboio FA7	Blocos cinzentos disponíveis Comboios Fase 4 descartados

## Comboios

Comboio	Cobertura	Custo	Quantidade Disponível	Descartado quando
FA2	8	100 / 70	6	Primeiro FA4 é vendido
FA3	14	200 / 160	5	Primeiro FA6 é vendido
FA4	20	350 / 300	4	Primeiro FA7 é vendido
FA5	25	500	2	Permanente
FA6	30	650	3	Permanente
FA7	35	800	Ilimitada	Permanente