

# Volta ao mundo em 80 dias

## A grande corrida

- Ambientação

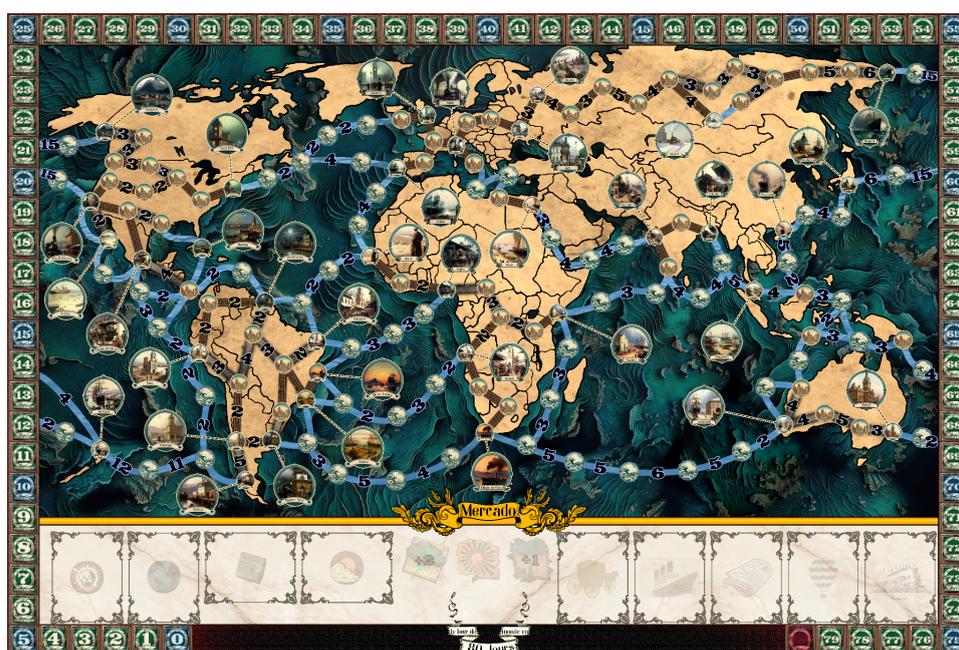
Final do século XIX, a grande façanha do cavalheiro Phileas Fogg já percorreu o globo todo e não há uma pessoa que não saiba que é possível dar a volta ao mundo em 80 dias. Com o intuito de quebrar esse recorde alguns bravos cavalheiros e damas organizaram uma grande corrida. Não só contra o tempo feito por Phileas Fogg, mas também uns contra os outros.

Sendo assim é dada a largada para a maior corrida do século, dois cavalheiros e duas damas embarcaram nessa disputa, cada um saindo de uma parte distinta do mundo, com o único objetivo de vencer. As regras são claras, você não pode voltar em uma cidade já visitada, e antes de retornar para sua cidade de origem é necessário no mínimo ter cruzado os oceanos Atlântico e Pacífico, fora isso faça de tudo para alcançar a vitória. Mas não será fácil, pois mesmo que os concorrentes sejam honrados durante a corrida, os apostadores ao redor do mundo com certeza não são, então haverá muitas dificuldades durante o trajeto.

---

- Regras

Volta ao mundo em 80 dias - A grande corrida coloca de 2 a 4 jogadores em uma disputada ao redor do mundo para quebrar o recorde de Phileas Fogg e dar a volta ao globo no menor tempo possível.



- Preparação

Cada jogador deverá escolher uma cor e pegar os peões da cor correspondente, a carta de telégrafo e o tabuleiro individual.



Em seguida embaralhe e coloque no tabuleiro, em seus devidos lugares, os baralhos de Cidades, Clima e Eventos.



As cartas de Sabotagem devem ser separadas do Baralho de Movimento, você vai identificá-las pelos efeitos, ambos os lados são negativos, como abaixo (frente, verso):



Feito isso, as coloque no espaço do tabuleiro indicado pelo ícone da caveira. Em seguida, embaralhe e compre cinco cartas de movimentos e deixe-as abertas nos espaços do mercado indicado com os ícones de transportes. As fichas devem ficar ao alcance de todos os jogadores.

## ● Início do jogo

Cada jogador coloca um de seus peões no espaço 0 do tabuleiro e um segundo no primeiro passaporte do seu tabuleiro individual. Em seguida é dado para cada jogador seis cartas do baralho de cidades.



Cada carta mostrará em primeiro lugar uma cidade e abaixo dois conjuntos de ícones. O ícone da direita será sempre igual e não é importante neste momento, já os ícones da esquerda representam os recursos dados pela carta caso o jogador não a utilize para ser sua cidade inicial.

Os jogadores deverão olhar as seis cartas recebidas e escolher uma para si, as outras são passadas ao jogador à direita. Isso deverá ser feito até todos os jogadores terem escolhido cinco cartas. As últimas cartas que não foram selecionadas são removidas do jogo nesta partida, elas não voltam para o baralho das cidades.

Uma das cinco cartas escolhidas será o ponto de partida do jogador, sendo assim nenhum jogador compartilhará a cidade de início com os demais. A carta utilizada para a escolha da cidade não dará recursos ao jogador, somente as demais. Sendo assim, os jogadores somaram os recursos das quatro cartas restantes e os coletão do estoque (a fama recebida dessa forma é aumentada normalmente no tabuleiro de cada jogador).

***Dica: Cidades que são ótimos pontos de partida dão mais recursos, cabe a você decidir se eles são mais importantes do que uma boa localização geográfica.***

Com os recursos separados, e os peões no tabuleiro, o primeiro jogador é escolhido. Como sugestão o primeiro jogador deverá ser quem fez uma viagem mais recentemente. Feito essa escolha a primeira carta de clima é revelada e é dado início ao jogo.

---

## ● O turno

No turno o jogador escolhe duas das ações disponíveis, mas nunca a mesma ação. Caso a carta possua uma ação associada ela deverá ser virada para seu verso. Abaixo a lista das ações disponíveis:

1. Mover - Andar de trem, navio ou charrete;
2. Telégrafo - Aumentar a fama, aumentar a renda ou coletar a renda;
3. Usar um Efeito (menos os passivos);
4. Comprar uma carta do mercado;
5. Descansar - Ação única, não pode ser realizada junto de outras ações no turno.

Além dessas duas ações a qualquer momento do turno o jogador pode fazer uma das ações abaixo como uma ação livre (antes ou após uma ação principal, nunca durante). Isso não se aplica à ação de Descansar.

1. Comprar uma carta do mercado;
2. Desvirar uma carta;
3. Alterar a ordem de uma carta em seu tableau em um espaço.

Durante o turno é escolhida uma ação e a realizada. Caso essa ação possua uma carta correspondente àquela ação ela será virada para o seu verso (que deixará de ser verso para ser a nova parte da frente). Em seguida uma segunda ação distinta é realizada e o turno é passado para o próximo jogador. Lembrando que a qualquer momento uma ação livre pode ser feita.

## Telégrafo

O telégrafo foi o principal meio de comunicação do século XIX e ele possui várias funções durante a partida. Com ele você reportará à mídia as suas façanhas durante a corrida (aumentar sua fama), reportará aos seus patrocinadores a necessidade de mais recursos (aumentar a renda), e receberá o local de coleta dos recursos solicitados (coletar renda).



### Aumentar a fama

Use a ação para aumentar sua fama o número mostrado ao lado da estrela em sua carta telégrafo. Ao alcançar um novo passaporte aquele espaço em seu tableau é liberado e você poderá utilizá-lo durante a partida.



Caso o jogador ganhe mais fama do que o disponível na trilha ela é convertida em dinheiro (talvez)

### Aumentar a renda

Use a ação para aumentar sua renda, pegue a quantidade de moedas descritas na sua carta de telégrafo e coloque sobre ela. Esse dinheiro não estará disponível até você usar a ação de coletar renda. No entanto, as moedas na carta ajudam no aumento da renda, por exemplo a carta inicial com duas moedas em cima dela gera três de renda em sua próxima ação de aumentar a renda. Porém não poderá haver mais moedas em cima de sua carta telégrafo do que sua fama (máximo cinco, as moedas impressas nas cartas não são consideradas).

### Coletar renda

Use essa ação para pegar todas as moedas em cima de sua carta de telégrafo mais o número de moedas impresso na carta. Agora esse valor estará disponível para ser utilizado pelo jogador.

Essas são as três ações básicas da carta telégrafo, no mercado poderá aparecer versões melhoradas dessas cartas com mais opções. Após a utilização do telégrafo a carta é virada e você terá acesso à outra ação descrita abaixo:

### Manipular o tableau

Use essa ação para mover uma carta qualquer um espaço em seu tableau. A carta movida pode ser inclusive uma carta num espaço indisponível, que seria descartada no final do turno, mais informações sobre isso serão dadas posteriormente.

### Mercado

Use essa ação para adquirir novas cartas para o seu tableau. Essas cartas podem ser de movimento, efeito ou telégrafo. Para realizar a compra escolha uma carta do mercado, pague seu valor, indicado pelo número dourado em seu canto inferior direito, e a coloque no primeiro espaço do seu tableau. estrela do seu tablo. Caso haja outra carta ocupando esse espaço ela deve ser deslocada para o próximo espaço, e isso deve ser feito com todas as cartas, **caso não haja nenhum espaço disponível a carta ficará fora do seu tableau e será descartada no final do seu turno (ela ainda poderá ser utilizada enquanto não for descartada). Somente uma única carta pode ficar nessa posição e isso ocorre em qualquer situação.**

Após comprar uma carta imediatamente preencha o espaço vazio com a próxima carta do baralho. Pela natureza do jogo os dois lados das cartas fazem efeito, sendo assim os jogadores sempre vão saber qual a próxima carta que entrará no mercado e poderão se planejar de acordo.

Sempre que um jogador compra uma carta de Efeito ele deve pôr no mercado sob uma carta de sua escolha uma carta de sabotagem. A pessoa que comprar a carta em questão

recebe a carta de Sabotagem, primeiro entra em seu tablo a carta comprada, depois a carta de sabotagem que a empurra para o lado.

## Efeitos

Os efeitos são divididos em passivos e ativos, um efeito passivo começa a ser aplicado no momento em que ele é colocado em seu tableau. Já os efeitos ativos são utilizados como uma de suas duas ações do turno, e, após realizarem seu benefício, eles são virados para o verso da carta. Todos os efeitos possuem em seu verso um cadeado, isso significa que eles não podem ser desvirados normalmente e ficarão assim até serem removidos do seu tableau.



***Dica: Os efeitos são cartas muito boas em situações específicas, porém elas ocupam um espaço no seu tableau, por este motivo é importante saber o momento exato de adquirir e utilizar esse tipo de carta.***

## Descansar

Descansar significa ficar mais tempo que o necessário em uma cidade, mas é claro que esse tempo não será desperdiçado e você voltará para a corrida ainda mais preparado. Ao descansar faça o número de ações abaixo igual ao número de jogadores mais um, elas podem ser feitas em qualquer ordem e podem ser repetidas. Em seguida aumente dois dias em seu trajeto (Um do descanso e um por não se locomover). Não realize nenhuma ação gratuita em seu turno.

1. Altere a ordem de uma das cartas no seu tableau em um espaço;
2. Vire uma carta do seu tableau (menos as cartas trancadas);
3. Aumente sua renda;
4. Aumente sua fama;
5. Colete sua renda;
6. Descarte qualquer número de cartas do mercado e reponha a mesma quantidade;
7. Compre uma carta do mercado.

## Movimento

A ação de movimento é a principal do jogo e a mais complexa, compreendê-la bem é essencial para que você seja o vencedor dessa corrida. Ao realizar uma ação de movimento alguns passos são executados na sequência descrita abaixo:

1. Definir o trajeto (informar aos jogadores o local para o qual será feito o deslocamento);
2. Verificar se na carta clima indica que o trajeto escolhido possui um evento;
3. Realizar o evento, se houver;
4. Realizar o movimento considerando as cartas no tableau e a modificação do clima.

### Definir o trajeto

A definição do destino é o primeiro passo que precisa ser realizado, pois há alguns eventos que dão ao jogador a opção de alterar sua rota, por este motivo é necessário que o jogador indique para qual ponto ele irá realizar seu movimento.



### Realizar o evento

Com o trajeto definido o jogador já saberá qual será o meio de transporte utilizado. Tendo essa informação é necessário verificar a carta clima atual, nela você saberá qual será o clima do movimento e se ele possui algum evento ou benefício.

Neste momento vamos nos concentrar no exemplo da esquerda, nele vemos que junto ao navio há um ícone de sol e do lado oposto um ícone de jornal. O jornal representa que naquele trajeto ocorrerá um evento. Se o jogador com essa mesma carta de clima realizar um movimento de charrete nada acontecerá, pois não há nenhum ícone, além do clima, na parte da carta dedicada a este meio de transporte. Caso o jogador realizasse um movimento férreo ele ganharia um ponto de fama, pois a o ícone da estrela indicando esse benefício.

Se não houver uma indicação de evento na carta de clima essa etapa pode ser ignorada, porém se ocorrer um evento o jogador deverá comprar a primeira carta do baralho de eventos, lê-la em voz alta para todos os jogadores e executar seu efeito. Cada carta possui um efeito único, porém todas elas dão um bônus ao jogador, basta verificar a marca d'água ao fundo, ela indicará se o jogador ganhará um de fama ou dinheiro.



### Realizar o movimento

Após o efeito ser realizado, ou se não houver um, o jogador começa seu movimento. Para isso ele moverá seu peão para a casa indicada anteriormente e somará os dias do trajeto em sua contagem de dias. Para saber quantos dias levará uma rota o jogador soma os dias descrito no tabuleiro entre os dois pontos mais o modificador de clima. Os dias de sol não modificam o cálculo, dias de neblina adicionam um dia a soma e os dias de tempestade adicionam dois dias ao cálculo. Essa verificação só ocorre uma vez e no início do movimento, mesmo que o jogador passe por outros meios de transporte na mesma ação de movimento essa verificação não ocorrerá uma segunda vez.



Muito de como o movimento será realizado dependerá das cartas no seu tableau, cartas simples dão descontos nos dias dependendo do trajeto utilizado, mas algumas outras possuem efeitos, porém todas elas só são ativadas e utilizadas caso o jogador esteja se movendo utilizando o meio de transporte descrito nas cartas.

**Importante: O resultado de dias de um movimento nunca poderá ser inferior a um dia, a menos que algo diga o contrário.**



Neste exemplo de uma ação de movimento O jogador sai de Bombaim em direção a Calcutá num dia de sol, e em seu tableau há as seguintes cartas:



**Importante:** Quando não há nenhuma informação de dias no tabuleiro o tempo de um trajeto é considerado como um dia, pois não há como realizar um movimento em menos tempo.

Cada uma das cartas no tableau do jogador que são de linhas férreas farão efeito neste movimento, porém **elas são executadas na exata ordem que se encontram**. Como no exemplo a primeira carta disponível é de charrete ela não influenciará nesta ação de movimento, porém a seguinte sim, reduzindo os dias de viagem de 1 para 0. A terceira carta faz com que o jogador ande mais uma casa, desde que ela seja férrea, o que é o caso, sendo assim nesta mesma ação de movimento o jogador chegará a Calcutá. Quando se avança mais uma casa, seus dias são somados normalmente, indiferente do tipo de trajeto realizado. No entanto, não é feita outra verificação do clima. Sendo assim mais um dia é somado ao tempo de viagem que volta a ser de um dia.

Agora a quarta carta do faz efeito e volta a reduzir o trajeto para 0 dias, porém uma viagem nunca pode ser menor que um dia, então esse será o resultado final, o jogador aumenta um dia no seu marcador de tempo, descarta a carta de clima que fez efeito em seu movimento e passa o turno.

**Importante:** A carta de clima só é descartada se o jogador faz uma ação de movimento. Enquanto isso não ocorrer a mesma carta de clima ficará ativa.

**Toda carta que faz efeito no movimento é virada para seu para o outro lado, cartas que não fazem efeito não são alteradas.**

**O cálculo dos dias nunca será negativo (mínimo de 0), mesmo que você possua vários descontos, afinal não há como voltar no tempo.**

## Cartas de movimento



Tranque uma carta adjacente: Ao fazer efeito escolha uma carta que esteja adjacente à essa e coloque sobre ela uma ficha de cadeado (a carta escolhida não precisa ser do mesmo tipo).



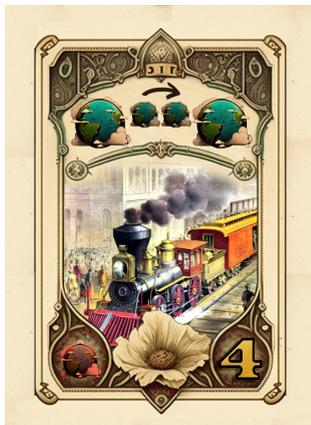
Você pode escolher descartar a ficha de cadeado para evitar que a carta vire ao realizar um efeito de movimento.



Aumentar a fama no movimento: O realizar um movimento de charrete aumente sua fama conforme o número marcado ao lado da estrela. Você não recebe descontos nos seus dias de movimento.



Ande mais um espaço: Avance mais um espaço além da normal do seu movimento. Os dias do novo trajeto são somados normalmente. Caso o novo trajeto seja de um tipo diferente do inicial (primeiro espaço náutico e o segundo férreo) você poderá utilizar os dois tipos de cartas para receber os descontos do movimento, desde que eles estejam posterior a esse efeito em seu tableau.



Ande mais dois espaços: Igual a carta anterior, porém avançando dois espaços extras. No caso de passar pelos três tipos de transporte em um único movimento você poderá utilizar qualquer carta de movimento durante o trajeto, desde que elas estejam posteriores a esse efeito em seu tableau.



Mova e repita o efeito: Pegue a carta adjacente à esquerda desta carta, desde que ela tenha sido utilizada no movimento, e a posicione no local de descarte de seu tableau. Caso já haja alguma carta nessa posição, ela será removida para dar espaço para a carta movida. Você pode escolher o lado da carta e ela realizará seu efeito novamente nessa ação de movimento. Você pode realizar qualquer ação possível dentro das regras para alterar a posição da carta e evitar seu descarte ao final do turno.



Realize o efeito duas vezes: A carta adjacente a direita dessa realiza seu efeito normalmente e em seguida é movida para a posição de descarte do seu tableau. Você pode escolher o lado da carta e ela realizará seu efeito novamente nessa ação de movimento. Caso já haja alguma carta nessa posição, ela será removida para dar espaço para a carta movida.



Ignora névoa: Ignora a penalidade de +1 dia (névoa) causada pela carta clima. Não descarte a carta clima ao final do seu movimento, ela permanecerá em jogo.



Ignora tempestade: Ignora a penalidade de +2 dias (tempestade) causada pela carta clima. Não descarte a carta clima ao final do seu movimento, ela permanecerá em jogo.



Carta não vira: A carta adjacente à direita desta em seu tableau não será virada após realizar seu efeito de movimento neste trajeto.



Balões podem ser utilizados em qualquer tipo de movimento.



Efeito passivo: A carta sabotagem, assim como a fama, são recebidos ao término do movimento. A sabotagem ocupará o primeiro espaço normalmente como acontece com qualquer carta que entra em seu tableau.



Efeito ativo: O jogador escolherá o lado e a posição das cartas em seu tableau, podendo assim aproveitar ao máximo o benefício. Isso não afetará a ordem das suas cartas e não resultará no descarte da carta que esteja nessa posição em seu tableau.



Efeito passivo: A carta de sabotagem é ganha assim que você recebe o desconto, ou seja, antes da compra ocorrer.