



Baseado no clássico da literatura mundial de Júlio Verne.

No alvorecer do século XIX, a notável façanha do cavalheiro Phileas Fogg ecoava pelo mundo: dar a volta ao globo em 80 dias. Inspirados por essa audaciosa jornada, destemidos cavalheiros e damas se uniram para desafiar os limites do tempo e organizar uma grandiosa corrida, movidos pela vontade de superar essa marca.

Assim começa a corrida mais épica do século!

Uma competição para os mais destemidos de diversas partes do globo. Os competidores devem empregar todos os meios possíveis para alcançar a vitória. Contudo, os apostadores prometem uma jornada repleta de inesperados obstáculos e adversidades.

Desenvolvido de forma independente por Diego Emanuel.

A obra de Júlio Verne A volta ao mundo em 80 dias faz parte do domínio público.

COMPONENTES

1 Tabuleiro de jogo



ITENS DE CADA COR

4 Tabuleiros individuais



4 Guias de descanso



1 Ficha para cada habilidade de cor



4 Fichas de descanso



4 Telégrafos



4 Dados

Meia bolas



4 de cada cor

A Volta ao mundo em 72 dias, escrito em 1890 por Elizabeth Jane Cochrane, mais conhecida como Nellie Bly.



Nellie Bly saindo de NY (EUA) em 1889 deu a volta ao mundo em 72 dias.

ITENS GERAIS



10 Cartas de sabotagens de eventos



62 Cartas do mercado



10 Cartas de sabotagens de eventos



35 Cartas de cidades



1 Ficha de clima



5 Fichas de fama



5 Fichas de movimento



5 Fichas de sabotagem



5 Fichas de 3 famas



2 Fichas de melhorias



8 Fichas de multiplicador



2 Fichas de desconto



2 Fichas de venda



1 Ficha de balão



25 Fichas de moedas de 1



12 Fichas de moedas de 3



10 Fichas de moedas de 5

Há suspeitas que ela tenha sido enganada durante a viagem, fazendo com que perdesse um de seus embarques.



Elizabeth Bisland saindo de NY (EUA) em 1889 deu a volta ao mundo em 76 dias.

PREPARAÇÃO

Cada jogador deverá escolher uma das cores disponíveis e pegar todos os itens da cor escolhida(1) listados na pág. 2.

Cada cor possui duas fichas de habilidades, veja os ícones no tabuleiro individual.

Em seguida, embaralhe e coloque no tabuleiro, em seus devidos lugares, os baralhos de cidades(3), clima(5) e eventos(4), bem como as cartas de sabotagem(2) (essas não precisam ser embaralhadas).

Em seguida, embaralhe e compre cinco cartas de movimentos(6) e deixe-as abertas nos espaços do mercado indicados com os ícones de transportes(7).

As fichas(8) devem ficar ao alcance de todos os jogadores.



- 1A - Tabuleiro individual dos jogadores;
- 1B - Carta telégrafo individual na posição inicial;
- 1C - Fichas das habilidades individuais de cada cor, uma já disponível;
- 1D - Fichas de passaportes individuais, um para cada nível;
- 1E - Peão individual (nesse momento ainda não é posto no tabuleiro);
- 1F - Marcadores de descanso, dois disponíveis e dois separados;
- 1G - Marcador da trilha de fama na posição inicial, número 1 para cima;
- 1H - Marcador dos dias de viagem na sua posição inicial;
- 1I - Carta de descanso para consulta;
- 1J - Ficha de descanso;
- 2 - Local reservado para as cartas de sabotagem;

- 3 - Local reservado para as cartas de cidades;
- 4 - Local reservado para as cartas de eventos;
- 5 - Local reservado para as cartas de clima;
- 6 - Local reservado para o baralho do mercado;
- 7 - Mercado, compre cinco cartas do baralho do mercado e coloque em cada espaço disponível;
- 8A - Fichas de dinheiro;
- 8B - Fichas diversas. Devem ficar ao alcance de todos os jogadores. As demais fichas são dependentes dos competidores escolhidos.
- 9 - Cartas de competidores, cada jogador deverá escolher um competidor da forma que os jogadores acharem mais adequada.

INÍCIO DO JOGO

Após toda a preparação cada jogador comparará seis cartas do baralho de Cidades. Cada carta exibe uma cidade(1), acompanhada por dois conjuntos de ícones, semelhantes à carta ao lado. Entre as seis cartas, uma delas será designada como sua cidade inicial, outra receberá a ficha de descanso, e as restantes serão convertidas em recursos. O ícone à direita(2) é desconsiderado, enquanto os ícones à esquerda(3) representam os recursos proporcionados pela carta, caso o jogador opte por não escolhê-la como sua cidade inicial.

Ante desse momento que Akiko coloca suas fichas de livros no tabuleiro.

Após os jogadores decidirem como utilizar suas cartas de Cidade, os recursos são recolhidos. O peão do jogador e a ficha de descanso são então colocados em suas cidades correspondentes no tabuleiro.

Para finalizar a preparação compre quatro cartas do baralho de Cidades e posicione no tabuleiro uma ficha correspondente ao ícone localizado à direita(2) de cada carta adquirida. Esses ícones serão empregados sempre que uma cidade for utilizada durante o jogo, sendo a própria cidade o local onde a ficha será alocada. O primeiro jogador que passar pela ficha a recolhe, podendo utilizá-la a qualquer momento durante seu próprio turno.

O primeiro jogador do turno é o que começou com menos moedas; em empate, é o que possui menor fama. Se persistir o empate, sugiro que seja o jogador que fez uma viagem mais recente. Após essa decisão, a primeira carta de clima é revelada e o jogo começa.

O TURNO

No turno o jogador escolhe duas das ações principais disponíveis, mas nunca a mesma ação, mais uma ação secundária.

AÇÕES PRINCIPAIS



Mover;

12



Desvirar uma carta;

22



Telegrafo;

08



Mover uma carta;

22



Usar um Ajudante;

11



Descartar do mercado;

22



Comprar uma carta;

09



Comprar uma carta;

09



Descansar.

19



Descartar o clima.

22

Caso uma ação principal possua uma carta associada ela deverá ser virada para seu verso.

Durante cada turno, os jogadores escolhem e executam uma ação. Se a ação selecionada tiver uma carta correspondente, ela é virada para o outro lado (transformando o verso em frente). Em seguida, uma segunda ação diferente é realizada antes de passar o turno para o próximo jogador. Importante notar que a ação secundária pode ocorrer antes ou depois da ação principal, mas nunca durante.

Nos turnos em que o jogador não realizar uma ação de movimento, o tempo de viagem dele aumentará de acordo com o valor do marcador de exaustão. Após isso, o marcador de exaustão será incrementado em 1, até um máximo de 6.

Antes de passar o turno, e somente neste momento, os jogadores podem pagar seus ajudantes para utilizá-los futuramente.

Em 1870 Train deu a volta ao mundo em 80 dias, desconsiderando sua estadia de 2 meses na França.



O empreendedor George Francis Train supostamente foi uma inspiração para Júlio Verne.

A Union Pacific ainda está em atuação atualmente administrando muitas das ferrovias criadas pela empresa no século 19.



A Union Pacific Railroad fundada em 1862 fez parte da criação da Pacific Railroad, que inicia em São Francisco.

AÇÕES PRINCIPAIS

O TELÉGRAFO



O telégrafo foi o principal meio de comunicação do século XIX, e ele possui várias funções durante a partida. Com ele, você reportará às mídias as suas façanhas durante a corrida (2) aumentando sua fama, reportará aos seus patrocinadores a

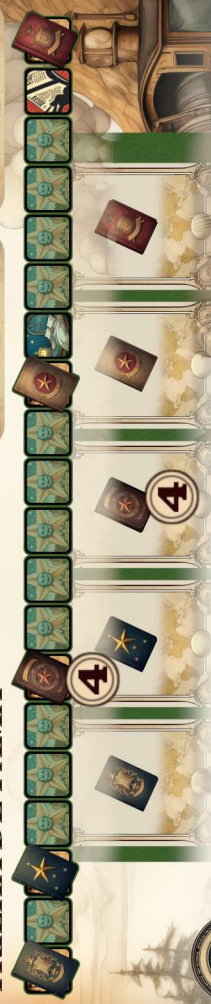
necessidade de mais recursos (1) aumentando a renda) e receberá o local de coleta dos recursos solicitados (3) coletando renda).



AUMENTAR A FAMA

Use a ação para aumentar sua fama conforme o número de estrelas mostrado em sua carta de telégrafo(2). Ao alcançar um novo passaporte(4) aquele espaço em seu tableau é liberado e você poderá utilizá-lo durante a partida.

TRILHA DE FAMA



AUMENTAR A RENDA

Utilize a ação para aumentar sua renda, recolhendo a quantidade de moedas indicada em sua carta de telégrafo e reserve-as separadamente. Esse dinheiro não estará disponível até que você execute a ação de coletar renda. No entanto, as moedas reservadas contribuem para o aumento da renda.



O SS City of New York (1888) é considerado o navio mais rápido de seu tempo, seu recorde foi 20.11 nós. Em 1912 ele quase colidiu com o Titanic.

Por exemplo a carta inicial com mais duas moedas separadas gera três de renda em sua próxima ação de aumentar a renda.

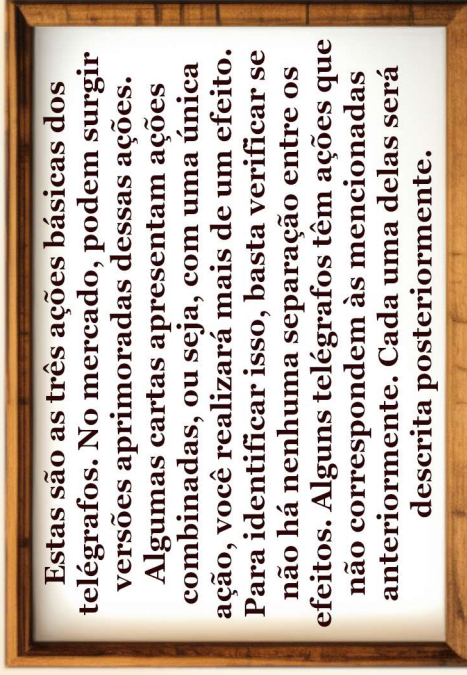


O número máximo de moedas separadas esperando para serem coletadas é de dez moedas.



COLETAR RENDA

Use essa ação para pegar todas as moedas anteriormente separadas, mais a moeda impressa na carta telégrafo (apenas se estiver impressa no mesmo lado da carta que a ação de coletar a renda). Agora, esse valor estará disponível para ser utilizado.



Estas são as três ações básicas dos telégrafos. No mercado, podem surgir versões aprimoradas dessas ações.

Algumas cartas apresentam ações combinadas, ou seja, com uma única ação, você realizará mais de um efeito. Para identificar isso, basta verificar se não há nenhuma separação entre os efeitos. Alguns telégrafos têm ações que não correspondem às mencionadas anteriormente. Cada uma delas será descrita posteriormente.



COMPRA DE CARTAS

1 - Meio de transporte da carta. Todos os meios de transporte que não são trens, balões (coringas), ou navios são considerados charretes;

2 - Efeito de movimento;

3 - Custo para adquirir a carta do mercado;

4 - Efeito de movimento que está no verso da carta;

5 - Meio de transporte do movimento que está no verso da carta.



O Orient Express ficou muito famoso após ser o palco do romance de Agatha Christie "Assassinato no Expresso do Oriente" de 1934.

O Orient Express (1883) ficou em atividade até 2009 e foi era operado pela empresa Belga Compagnie Internationale des Wagons-Lits.

Utilize esta ação para adquirir novas cartas para o seu tableau, que podem ser de movimento(1), ajudantes(2) ou telégrafo(3). Ao realizar a compra, escolha uma carta do mercado, pague o valor indicado pelo número dourado na parte inferior da carta (4) e coloque-a no primeiro espaço do seu tableau. A exceção é a carta de Telégrafo, que substituirá a sua atual.



Caso haja uma carta ocupando o primeiro espaço, ela deverá ser deslocada para o próximo espaço. Esse deslocamento deve ser realizado com todas as cartas. Se não houver nenhum espaço disponível, a última carta movida ficará fora do seu tableau no espaço de descarte e será descartada ao final do seu turno (ela ainda poderá ser utilizada enquanto não for descartada). Lembre-se de que apenas uma única carta pode ocupar essa posição, e isso ocorre em qualquer situação.



5 - Sempre que adquirir ou receber uma nova carta, ela entrará no primeiro espaço do seu tableau.

6 - Duas cartas não podem ocupar o mesmo espaço no seu tableau. Quando isso ocorrer, a carta mais antiga será movida para o próximo espaço, mesmo que já esteja ocupado.



O La France (1884) foi o primeiro dirigível não rígido a realizar um voo totalmente controlável, desde a decolagem até o pouso.

7 - Quando uma carta é movida para um espaço não disponível, mova-a para a área de descarte, onde permanecerá até o final do seu turno.

Após comprar uma carta, preencha imediatamente o espaço vazio do mercado com a próxima carta do baralho. Devido à natureza do jogo, ambos os lados das cartas têm efeito, e, portanto, a compra do mercado é sempre feita pelo fundo do baralho. Quando a carta adquirida entra em seu tableau, escolha o lado desejado. Não é obrigatório que o lado que está virado para cima no mercado seja o mesmo que você colocará em seu tableau.

UTILIZAR UM AJUDANTE

Os Ajudantes são pessoas que seu competidor contratou durante a corrida, dispostas a fazer o possível para que você vença. Alguns podem ser bons companheiros e oferecer seu apoio sem custo, enquanto outros podem cobrar pela ajuda fornecida.



8 - Os Ajudantes têm efeitos que são ativados como uma das principais ações dos jogadores durante o turno. Após completar o efeito do Ajudante, ele é virado para o lado oposto. Durante esse processo, outras ações não podem ser realizadas.

9 - Todos os Ajudantes possuem em seu verso um cadeado com um valor, o que indica que eles não podem ser desvirados normalmente. Eles permanecerão virados para baixo até que o custo correspondente seja pago ao final do turno. Mesmo se o valor for 0, o Ajudante só será desvirado no final do turno do jogador.

Dica: Os Ajudantes são cartas muito eficazes em situações específicas, mas ocupam espaço no seu tableau. Por esse motivo, é importante saber o momento exato de adquirir e utilizar esse tipo de carta.

Os efeitos ativos dos Ajudantes são realizados imediatamente no momento em que são utilizados; nenhuma outra ação pode ser realizada até a total conclusão de seu efeito. Ao final do manual, haverá uma explicação para cada Ajudante. Já os efeitos passivos são aplicados sempre que possível, e não há como negar sua ativação.



Thomas Stevens é considerado o primeiro homem a ter dado a volta ao mundo de bicicleta de 1884 terminando em 1886.

Ao final do turno, o jogador pode pagar o custo ao lado do cadeado para reativar seu Ajudante, sem contar como uma ação. Isso só pode ser realizado nesse momento, e o jogador pode optar por não efetuar-la, mantendo o Ajudante indisponível.



MOVIMENTO

A ação de movimento é a principal do jogo e também a mais complexa. Compreendê-la bem é essencial para se tornar o vencedor desta corrida. Ao realizar uma ação de movimento, alguns passos são executados na sequência descrita abaixo:

- A** - Definir o trajeto (informar aos jogadores o local para o qual será feito o deslocamento);
- B** - Verificar se na carta clima indica que o trajeto escolhido possui um evento;
- C** - Realizar o evento, se houver;
- D** - Efetuar o movimento considerando as cartas no tableau e as modificações do clima;
- E** - Descartar a carta de clima utilizada e revelar a próxima do baralho.



DEFINIR O TRAJETO

A definição do destino é o primeiro passo que precisa ser realizado, pois alguns eventos podem alterar a rota, o tableau ou os dias. Por esse motivo, é necessário que o jogador indique para qual ponto ele irá realizar seu movimento. Observe que neste momento você deve indicar o espaço adjacente ao qual você se encontra no tabuleiro, e não o ponto final de seu movimento.

- 1** - Trajeto náutico; **2** - Trajeto de charrete; **3** - Trajeto ferroviário.



Essa corrida ocorre a cada três anos e, geralmente, tem início na Espanha, passando por diversos países, incluindo o Brasil.

Em 1972, teve lugar a primeira edição da Whitbread Round the World Race, uma regata ao redor do mundo, atualmente conhecida como The Ocean Race.

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 de fama.



Na carta de clima, exemplificada na página anterior, observamos que junto ao navio há um ícone de sol e, do lado oposto, um ícone de jornal. O ícone do jornal indica que, naquele trajeto, ocorrerá um evento. Se o jogador realizar um movimento de charrete com essa mesma carta de clima, nada acontecerá, pois não há nenhum ícone adicional além do clima na parte da carta dedicada a este meio de transporte. No entanto, caso o jogador realize um movimento de trem, ele ganhará um ponto de fama, visto que há o ícone da estrela indicando esse benefício.

Movimentos em dias de sol, representados pelo primeiro ícone na imagem acima, não modificam o número de dias descrito no tabuleiro. Já em dias de tempo ruim, indicado pelo segundo ícone, adiciona-se um dia ao trajeto descrito no tabuleiro. Em dias de tempestade, o último ícone, adicionam-se dois dias ao movimento do jogador.

Se não houver um evento na carta de clima, esta etapa é ignorada. No entanto, se ocorrer um evento, o jogador comprará a primeira carta do baralho de eventos e a descreverá para todos os jogadores e executar seu efeito. Cada carta possui um efeito único (**1**), que, se houver uma indicação de meio de transporte (**2**), ele só será realizado se for do mesmo tipo da rota utilizada pelo jogador neste movimento. Além disso, todos os eventos (exceto um) sempre concedem um bônus ao jogador (**3**). Basta verificar o benefício abaixo do texto.

Caminho bloqueado **2**

Some **1** dia em sua rota não **1** áutica. Receba uma carta de Sabotagem.



Nos valores atuais a viagem de Nellie Bly teria custado por volta de \$329.538,46 dólares. Usando a conversão baseada no CPI USA de 2021.



Nellie Bly gastou aproximadamente \$24.000 dólares para dar a volta ao mundo.

REALIZAR O MOVIMENTO

Após a realização do evento, ou caso não haja um, o jogador inicia seu movimento. Para isso, ele move seu peão para a casa indicada anteriormente e acrescenta os dias do trajeto à sua contagem total de dias. Para calcular a duração de uma rota, o jogador soma os dias indicados no tabuleiro entre os dois pontos, adicionando o modificador de clima.



Tempo percorrido: 7 dias 5

- 1** - Tempo do trajeto e seu tipo; **2** - Ponto inicial do movimento;
- 3** - Ponto de destino do movimento; **4** - Carta de clima atuando no turno e seu modificador para o trajeto utilizado; **5** - Soma do tempo de viagem.

A execução da ação de movimento dependerá das cartas em seu tableau. Cartas simples oferecem descontos nos dias, dependendo do trajeto, enquanto outras possuem efeitos variados. Todas as cartas de movimento entram em ação apenas se o jogador estiver usando o meio de transporte nelas descrito.

Essa verificação de clima ocorre apenas uma vez, no início do movimento.

Mesmo se o jogador utilizar outros meios de transporte na mesma ação de movimento, a verificação do clima não será repetida.

O resultado do número de dias percorrido em um movimento nunca pode ser inferior a um, a menos que haja alguma instrução específica indicando o contrário.

Neste exemplo de movimento, o jogador parte de Bombaim em direção a Calcutá em um dia de sol, tendo as seguintes cartas em seu tableau:

Já no Egito antigo se pensava em uma ligação como o canal de Suez. O faraó Senusret III considerou essa possibilidade, mas não teve sucesso.

O Canal de Suez foi inaugurado em 1869, sendo financiado por acionistas franceses. A execução do projeto esteve sob os cuidados do engenheiro Ferdinand de Lesseps.



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 carta no tableau do jogador que pode ter seu efeito aplicado no movimento será utilizada. As cartas são executadas na exata ordem que se encontram. O jogador começa seu movimento e move seu peão de Bombaim para o próximo espaço no tabuleiro e conta o número de dias do trajeto. O total da viagem foi um dia(1), agora ele verifica a primeira carta(2) do seu tableau e compara com os tipos de transportes que passou até aquele ponto do movimento. O meio de transporte utilizado foi o trem, mas a primeira carta é de charrete, por este motivo ela é ignorada e o jogador segue para a próxima carta(3). Dessa vez tanto a carta como o trajeto são compatíveis, sendo assim a carta é utilizada, seu desconto de -1 dia no trajeto é aplicado e a carta é virada, reduzindo os dias de viagem de 1 para 0.

A mesma verificação é feita para todas as cartas, sendo assim, a terceira carta(4), faz com que o jogador ande mais uma casa assim chegando em Calcutá. Como mais um espaço foi percorrido ele deverá ser somado ao tempo da viagem, que deixará de ser 0 e passará a ser 1 novamente. Quando se avança mais uma casa, seus dias são somados normalmente, independente do tipo de trajeto realizado. Novamente a mesma verificação é feita para a última carta(5) que reduzirá o trajeto para 0 dias.

Porém, uma ação de movimento nunca pode ter seu tempo inferior a um dia. Sendo assim, esse será o resultado final: o jogador aumenta em um dia no seu marcador de tempo, descarta a carta de clima que teve efeito em seu movimento e passa o turno.

As senhoras que na época tinham 81 e 82 anos respectivamente passaram por 18 países, incluindo uma visita a Antártica.

Em 2023 duas octogenárias norte americanas, Eleanor Hamby e Sandra Hazelip deram a volta ao mundo em 80 dias.

IMPORTANTE

- A** - Toda carta utilizada durante o movimento é virada para o seu verso após realizado o movimento;
- B** - Toda carta que pode ser utilizada no movimento será ativada e virada para o seu verso. Cartas não utilizadas não são alteradas;
- C** - O cálculo dos dias nunca será negativo (mínimo de 0), mesmo que se tenha vários descontos, afinal, não há como voltar no tempo;
- D** - Sempre que não realizar um movimento em seu turno, aumente o tempo de viagem o número de dias igual seu marcador de exaustão, em seguida aumente em 1 este marcador, até o máximo de 6.
- E** - Cartas que adicionam dias ao trajeto são sempre consideradas, independentemente do meio de transporte que possuem em seu verso.



O maior tempo percorrido deste percurso é de Moscou a Pequim, que levará aproximadamente 140 horas.

Atualmente, em 2024, é possível fazer praticamente todo o trajeto de Lisboa, Portugal, até Singapura de trem. Sem considerar atrasos e conexões, você levaria 12 dias nesse percurso.

Neste segundo exemplo o jogador sai de um espaço marítimo(1) para Luanda, tentando chegar em Maputo o mais rápido possível, na página anterior as cartas em seu tableau. Considere que é um dia de sol(2); o jogador se desloca da costa(1) para a cidade de Luanda. Ele soma os dias do trajeto, 2 dias(3), e começa a verificar as cartas em seu tableau. Primeiro, ele compara os meios de transporte já utilizados no percurso com a primeira carta em seu tableau (3) e (4). Ambos são do tipo navio; dessa forma, a carta faz efeito e reduz o tempo do trajeto para 1 dia e a carta é virada.

O mesmo procedimento é realizado para a próxima carta(5), que também é executada. Assim, o jogador avança mais um espaço e soma mais dois dias em seu movimento, totalizando 3 dias. O jogador continua a verificação das cartas do seu tableau. Novamente, ele compara a próxima carta(6) disponível com os meios de transporte já realizados nesse movimento. Agora, já foram percorridos espaços marítimos e férreos, então ambos os tipos de cartas fazem efeito.

O jogador executa a carta(6) e desloca mais duas casas chegando até Maputo. A quantidade de dias é somada novamente, 6 dias.

A próxima carta(7) é verificada e seu efeito fornecerá o desconto, deixando o tempo de viagem em 5 dias. Repare que agora o jogador também passou por um trajeto de charrete. Sendo assim, a última carta(8) faz efeito, pois há um caminho de charrete do seu deslocamento inicial até sua posição.

Agora vamos ver como ocorreria o mesmo movimento se suas cartas estivessem com outra ordenação.



Alguns dos perigos do Estreito de Drake são as correntes oceânicas muito fortes, tempestades inesperadas, as geleiras e icebergs.

Ainda hoje o Estreito de Drake é um dos pontos mais perigosos para a navegação marítima. O mesmo Francis Drake famoso pelos jogos Uncharted.



O mesmo movimento com essa ordem das cartas teria um resultado diferente. Ao começar sua ação a primeira carta(1) seria ignorada, pois o primeiro trajeto é marítimo. A segunda(2) e a terceira(3) cartas fariam efeito normalmente, fazendo que o

jogador chegasse a Luanda, avançasse uma casa e recebesse o desconto de um dia. Agora como ele passou por uma linha de trem sua quarta carta(4) faria efeito e ele receberia mais um desconto e finalizaria seu movimento(5). Dos quatro dias que levaria esse trajeto ele fez somente em dois, o que não é nada ruim, mas inferior ao movimento anterior que usufruiu completamente de suas cartas. Se ele continuasse o caminho sem modificações de clima o resultado seria o mesmo, porém toda vez que uma carta é utilizada ela é virada para seu verso, então seria um planejamento distinto. E fazendo todo o movimento de uma única vez ele garante o bom tempo em todo o trajeto.

Lembre-se que após o movimento todas as cartas utilizadas são viradas para seu verso e a carta clima é descartada.



O nome Darién foi dado, pois no final do século XVII foi realizado no Panamá um projeto de colonização chamado Darien Scheme.

Ainda não existe uma ligação terrestre entre as Américas Central e do Sul, o Estreito de Darién continua sendo uma rota realizada somente a pé e cheia de perigos.

DESCANSAR

Descansar significa ficar mais tempo do que o necessário em uma cidade, mas é claro que esse tempo não será desperdiçado e você voltará para a corrida ainda mais preparado.

Descansando

Aumente o tempo em dois dias e realize 4 ações das listadas abaixo:

- 1 - Vire uma carta um espaço;
- 2 - Vire uma carta;
- 3 - Vire o telégrafo;
- 4 - Descarte cartas do mercado;
- 5 - Compre uma carta;
- 6 - Venda uma carta;
- 7 - Use um ajudante;
- 8 - Faça uma melhoria.

(Uma vez por descanso):

Ao descansar, descarte um de seus marcadores de descanso, volte para um o marcador de exaustão, some dois dias em seu tempo de viagem e realize quatro ações das listadas abaixo. Elas podem ser feitas em qualquer ordem e podem ser repetidas. **O Descanso é uma ação única e você não pode realizar nenhuma outra ação no turno, inclusive ações secundárias ou utilizações de fichas.** Não há como descansar duas vezes no mesmo espaço do tabuleiro, afinal isso foi um descanso, não uma pausa turística.

- 1 - Altere a ordem de uma das cartas no seu tableau em um espaço;
- 2 - Vire uma carta do seu tableau (exceto as cartas trancadas);
- 3 - Use seu telégrafo;
- 4 - Descarte qualquer número de cartas do mercado e reponha a mesma quantidade;
- 5 - Compre uma carta do mercado;
- 6 - Venda uma carta (receba metade do valor pago, arredondado para baixo);
- 7 - Utilize um ajudante;
- 8 - Faça uma melhoria.

As ações 1, 2 e 4 vão ser explicadas na seção de ações secundárias. Já as 3 e 7 funcionam da mesma forma que já foram descritas anteriormente. Agora vamos verificar as ações de melhoria e venda de cartas.

Comece a partida com 2 marcadores de descanso, e receba mais 1 ao passar pela ficha de descanso no tabuleiro, ou quando passar por ela na trilha de fama.

MARCADOR DE DESCANSO

Alguns dos perigos do Estreito de Drake são as correntes oceânicas muito fortes, tempestades inesperadas, as geleiras e icebergs.

Ainda hoje o Estreito de Drake é um dos pontos mais perigosos para a navegação marítima. O mesmo Francis Drake famoso pelos jogos Uncharted.

VENDER UMA CARTA

Qualquer carta do seu tableau pode ser vendida durante o descanso gastando uma de suas quatro ações, exceto sua carta de telégrafo. Para realizar a venda, remova a carta(1) do tableau e receba em moedas a metade do valor pago(3) pela carta, arredondado para baixo. Esse dinheiro já estará disponível para



uso. A carta descartada só voltará ao baralho caso ele precise ser reembaralhado. O espaço vago deixado pela carta vendida será preenchido pela próxima carta à direita(2). Isso ocorrerá em cada caso de espaço vago em seu tableau como consequência dessa venda (o mesmo é considerado para qualquer tipo de descarte de cartas do seu tableau).

MELHORIAS

Durante a partida você pode gastar pontos de fama para melhorar algumas das suas ações básicas, ou ativar efeitos. As melhorias só podem ser adquiridas durante o descanso e elas são liberadas conforme você sobe seu nível de fama. Após adquirir uma melhoria nos passaportes 3, 4 e 5, esta não será perdida, mesmo que você não esteja mais no nível de fama solicitado para seu desbloqueio. Os efeitos, passaporte 1 e 2, só podem ser adquiridos uma única vez.

Uma única melhoria pode ser realizada por descanso.



Em comparação o Palace on Wheels da empresa Great Western Railway podia levar perto de mil passageiros, mas não passaria de 80 km/h.

Um dos maiores trens de passageiros da atualidade é o CRH380A, operado pela China Railway High-speed. Podendo levar até 1200 passageiros em uma velocidade de 380 km/h.

Melhorias e efeitos

Escolha para adquirir um benefício durante seu descanso.



Descarte a ficha para desvirar um ajudante a qualquer momento sem pagar seu custo. Você não pode utilizar este benefício no mesmo turno que o recebe.



Sua ação secundária de mover uma carta um espaço agora pode ser realizada até duas vezes consecutivas. Os dois movimentos devem ser feitos em sequência, sem nenhuma outra ação intercalada entre eles.



Agora, sua ação de movimento avança um espaço extra. Esse efeito ocorre no início do movimento, após a verificação do clima e antes da verificação das cartas do seu tableau.



Sua ação secundária de virar uma carta agora pode ser realizada até duas vezes. As ações devem ser consecutivas, uma após a outra, sem nenhuma outra ação intercalada entre elas.



O ritual sati ou suttee realmente ocorreu e foi abolido oficialmente em 1829 pelo governo britânico que ocupava a Índia.

Fogg e Passepartout salvam Aouda de ser morta num ritual sati. Uma prática onde as viúvas eram queimadas vivas junto da pira funerária do falecido marido.

ações secundárias

Essas ações permitem que manipulem elementos do jogo para planejarem seus turnos, como alterando a ordem das cartas no tableau ou descartando cartas.

desvirar uma carta

Use essa ação secundária para virar uma carta do seu tableau para o seu verso, ela não mudará de posição. Pode ser feito em qualquer carta que não tenha um cadeado(1), incluindo a carta telegrafo.



moover uma carta

Mova uma carta(2) de seu tableau um espaço de distância. A carta que estiver ocupado aque espaço ocupará o local original da carta movida(3). Um movimento pode ser realizado entre o último passaporte disponível, em seu tableau, e a área de descarte, mesmo que ela esteja desocupada.



descartar do mercado

Use essa ação para descartar uma das cartas no mercado e substituí-la imediatamente por uma nova carta, conforme as regras usuais do mercado. Durante o descanso o descarte não é limitado a apenas uma única carta; você pode descartar quantas cartas do mercado desejar. Somente após todas as cartas selecionadas serem descartadas é que as novas cartas serão alocadas no mercado novamente.

comprar uma carta

Essa ação secundária funciona da mesma forma que a ação principal de compra de carta. Assim, você pode realizar duas compras de carta no mesmo turno: uma principal e uma secundária.

descartar a carta clima

Use essa ação para descartar a carta de clima ativa no turno. Ela pode ser realizada antes ou após o seu movimento, mas nunca durante. Após descartar a carta, revele a próxima carta normalmente.

A primeira mensagem de telegrafo enviada ocorreu em 24/05/1844 na inauguração da primeira linha de telegráfica comercial.

Samuel Morse, junto de Alfred Vail, desenvolveram o código Morse, sendo demonstrado publicamente pela primeira vez em 1838.

os competidores

Cada jogador deve escolher um competidor para usar durante a corrida. Eles podem ser escolhidos ou distribuídos aleatoriamente no início do jogo, ficando a critério de todos a forma desejada. Para a primeira partida, sugiro que os personagens não sejam utilizados se os jogadores forem iniciantes em jogos modernos.



As cartas contêm uma breve descrição(1) de cada participante da corrida e, no verso, suas habilidades únicas. A primeira(2) está disponível desde o início da partida, enquanto as seguintes(3) são liberadas quando o jogador alcança o passaporte registrado na carta. Cada personagem será explicado com mais detalhes no final do manual.

as fichas

Algumas cartas, personagens e situações da partida podem beneficiar os competidores com fichas. **Nenhum jogador pode ter mais de uma ficha do mesmo tipo, com exceção das fichas de seu personagem** (isso não inclui as fichas de sabotagem, pois elas não são exclusivas dos personagens). As fichas são utilizadas em seu turno como uma ação secundária, mas não são consideradas uma ação. Ou seja, **elas não podem ser utilizadas durante o descanso**. As fichas dos personagens serão explicadas em detalhes, pois cada uma delas funciona de uma maneira distinta. As fichas ao serem utilizadas são descartadas.

ficha sobre carta

Quando uma carta, ou ação, coloca uma ficha diretamente sobre uma carta de seu tableau, aquela ficha, irá afetar somente a carta na qual ela está sobre. Quando a carta com uma ficha for utilizada o jogador possui a opção de utilizar a ficha, ou não. A ficha só será removida da carta após a sua utilização, ou se a carta, por algum motivo, for removida de seu tableau. Pode haver mais de uma carta com o mesmo tipo de ficha no tableau.

Para a implantação desse projeto único na época foi criada a empresa Atlantic Telegraph Company em 1856.

Em 1866 foi finalizada a instalação do primeiro cabo telegráfico submarino intercontinental entre a América do Norte e a Europa.

FICHAS INDIVIDUAIS

Cada uma das quatro cores possui duas habilidades distintas representadas por fichas, uma delas está disponível desde o início da partida e a outra é recebida antes da última casa da trilha de fama(1). A utilização dessas fichas funciona da mesma forma que as demais.



FICHAS DO JOGADOR VERDE



Escolha uma carta do mercado. O jogador que a comprar receberá, em seguida, uma sabotagem.



Descarte todas as cartas do mercado ou compre normalmente uma carta do mercado que já foi descartada.

FICHAS DO JOGADOR VERMELHO



Troque uma carta sua por uma do mesmo valor, ou inferior, de outro jogador. Cada carta ocupará o local que ocupava a carta trocada.



Transforma o meio de transporte de uma carta em seu tableau em balão, podendo ser utilizada em qualquer tipo de rota por um turno.

FICHAS DO JOGADOR PRETO



Escolha uma carta do mercado, ela não poderá ser comprada, descartada ou sofrer qualquer interação de seus oponentes.



Escolha um: ande mais um espaço em um movimento, ou, ao final do jogo reduza dois dias em seu tempo.

FICHAS DO JOGADOR BRANCO



Ignora o clima do turno e o transforma em um dia de sol com um ponto de fama.



Escolha um: coloque uma carta na posição de descarte, ou, neste turno a carta nessa posição não é descartada.

A primeira mensagem de telegráfo feita no Brasil foi realizada por D. Pedro II em 1852 do Rio de Janeiro para o correio de Petrópolis.

Em 1874 a empresa Western Telegraph Company concluiu a instalação do primeiro cabo telegráfico submarino ligando o Brasil à Europa.

FICHAS COMUNS

Um oponente que não possua uma Sabotagem, ou que tenha o menor número de cartas desse tipo, receberá uma sabotagem. Em caso de empate, o competidor com maior fama receberá a carta. Se o empate persistir, será escolhido o jogador com mais dinheiro disponível. Sabotagens ocupam um espaço no tableau prejudicando o movimento.



Ao utilizar a carta sob esta ficha você pode escolher descartar a fichar para realizar uma segunda vez o efeito da carta.



Faça a venda de uma carta sem a necessidade do descanso, e receba o valor integral da carta.

Descarte até duas cartas de clima do baralho de clima.



Faça normalmente uma melhoria sem a necessidade de realizar um descanso.



Faça normalmente uma melhoria sem a necessidade de realizar um descanso.

Ao final da partida fichas individuais não utilizadas reduzem em um dia seu tempo de viagem.

RECURSOS

Fichas de dinheiro e de fama não representam habilidades ou efeitos, e sim recursos. Por este motivo elas funcionam de forma diferente. A fama é adquirida no momento que é recebida, basta subir na trilha. Já o dinheiro é acumulado seguindo as regras já explicadas anteriormente.



O navio a vapor mais famoso de todos os tempos sempre será o RMS Titanic, mas ele também foi o maior navio dessa categoria já feito.

Além do Titanic havia outros dois navios de porte semelhante, o RMS Olympic e o HMHS Britannic, conhecidos como Classe Olympic.

GANHANDO A CORRIDA



Ganha a corrida o competidor que terminar a volta ao mundo no menor tempo. Lembre-se de que o objetivo não é apenas finalizar o jogo primeiro, mas sim fazê-lo de forma mais eficiente em termos de tempo (quantidade de dias). Em caso de empate, o jogador que terminar a corrida no menor número de turnos é declarado o vencedor. Se ambos terminarem na mesma rodada, o desempate é determinado pela quantidade de recursos, começando pela maior fama e, em seguida, pela quantidade de dinheiro disponível.

Caso nenhum jogador termine a competição em menos de 80 dias, a corrida é finalizada sem um ganhador, pois eles não foram capazes de quebrar o recorde do grande Phileas Fogg.

OS COMPETIDORES



Ahmed
Comerciante abastado de Alexandria. Possui uma imensa coleção de mapas, dentro dos quais se encontra o mapa do seu verdadeiro sonho de viajar pelos oceanos.

Ahmed começa o jogo com dois marcadores de comércio (1). Durante seu turno, como uma ação secundária, ele pode colocar um de seus marcadores em uma carta do mercado. A carta escolhida receberá o desconto e uma moeda. Qualquer jogador pode comprar essa carta com o desconto; no entanto, se um de seus oponentes adquirir a carta, o valor pago por ela será direcionado para o aumento da renda de Ahmed, para que ele possa coletá-la posteriormente como renda. O marcador de desconto só retorna para Ahmed se a carta for descartada ou adquirida por algum jogador.

O Cruzeiro do Sul foi construído em um estaleiro escocês John Elder & Co. em 1862 e ele ficou em operação até 1888.

O navio a vapor Cruzeiro do Sul foi o maior que navegou sob bandeira brasileira no século 19. Com 96m de comprimento e 11m de largura.



Akiko
Ficcionista de viagens nascida em Yokohama. Destemida e curiosa, passou por culturas estrangeiras e levou a abraçar a influência ocidental.



Diferente dos outros competidores a habilidade de Akiko é feita antes dos jogadores receberem as cartas de cidade no início da partida. Coloque sobre os espaços de movimento do tabuleiro as seis fichas de livro(1) de Akiko. Elas podem ser alocadas em qualquer local, porém somente uma por espaço. No momento que algum jogador passar por uma dessas fichas verifique o clima do movimento realizado e receba o benefício conforme indicado na carta. As moedas ficam disponíveis para uso assim que recebidas e o marcador de **x2** é colocado sobre uma carta no seu tableau ao final da ação de movimento.



Alex Montgomery
Empresário de novo nascimento, com um olho no futuro e um olho no presente. Adulé no seu negócio e explorador de oportunidades pelo mundo.

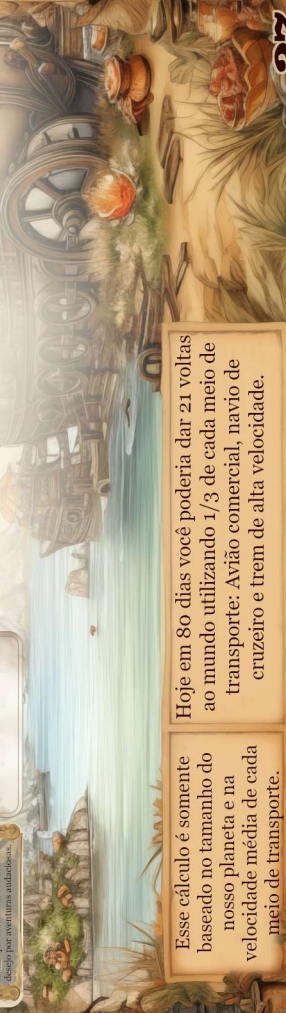
Durante a ação de movimento, todas as cartas que podem ser utilizadas naquele movimento serão automaticamente usadas. No entanto, Alex tem a opção de escolher não utilizar uma carta em seu movimento. Isso pode ser feito com qualquer carta de movimento do seu tableau. Essa habilidade só pode ser usada uma única vez por ação de movimento.

Ao liberar sua segunda habilidade, Alex pode colocar uma ficha de desconto de movimento(2) sobre qualquer carta afetada por sua primeira habilidade. Esta ficha não pode ser colocada em uma carta que não foi escolhida pela primeira habilidade. Quando utilizado ela proporciona um desconto adicional de -1 dia no movimento, além do efeito normal da carta sobre a qual está.



Claire
Nascida em Lyon, Claire adora a liberdade da alta sociedade. Despreza a vida mundana e busca viver como aristocrata, como a família de seus pais. Ela gosta que escolham seu andarilho, depois por aventuras andaluzas.

Sempre que Claire realiza uma compra do mercado, a carta pode entrar em qualquer passaporte do tableau, inclusive substituindo outra carta. Essa carta será descartada para que a nova possa ocupar seu lugar. Quando ela não substituiu, apenas empurra a carta para o lado, como normalmente faria.



Esse cálculo é somente baseado no tamanho do nosso planeta e na velocidade média de cada meio de transporte.

Hoje em 80 dias você poderia dar 21 voltas ao mundo utilizando 1/3 de cada meio de transporte: Avião comercial, navio de cruzeiro e trem de alta velocidade.



Como uma ação secundária coloque a ficha de Isabella no tabuleiro de movimento. Você pode mover a ficha de Isabella para outra carta de movimento.

Isabella recebe uma ficha(1) que transforma qualquer carta de movimento em uma carta do tipo balão. O efeito da carta não é alterado, porém ela pode ser utilizada em todos os movimentos do jogador. Essa ficha pode ser colocada em jogo uma única vez e será perdida se a carta sobre a qual ela está for descartada.

Ao liberar o quarto passaporte, o jogador pode mover a ficha(1) para outra carta. Caso o jogador libere novamente o quarto passaporte, ele poderá, até o final do turno, mover a ficha para outra carta se desejar.



Você pode ignorar o efeito de um evento para o lugar receptor. Uma vez por turno você pode virar, gratuitamente, uma carta de movimento que lhe dá +1 de penalidade.

Ivan pode ignorar os efeitos de um evento para ganhar um ponto de fama e um marcador de sabotagem. O jogador não é obrigado a ativar essa habilidade caso deseje o efeito do evento. Mesmo ignorando o evento você ainda recebe os benefícios de fama ou dinheiro que eventos disponibilizam aos jogadores.

Com sua segunda habilidade, Ivan pode virar uma carta de movimento que venha a lhe penalizar(2) durante o movimento. Isso pode ser feito gratuitamente uma vez por turno.



Como uma ação secundária coloque a ficha de Kaiyuhook no tabuleiro de movimento. Ao passar por uma cidade nomeada, ou outro jogador, ou uma cidade nomeada, recolha todas as fichas alocadas desta maneira. Mova uma ficha do tabuleiro para outra cidade nomeada de sua escolha.

Kaiyuhook pode usar uma ação secundária para colocar sobre suas cartas uma ficha de 1 de dinheiro ou um de fama. Ao passar por uma cidade nomeada, ou outro jogador, recolha no final do movimento, todos os recursos alocados sobre as cartas de seu tableau. O dinheiro estará disponível para uso imediatamente.

Com sua segunda habilidade, o Kaiyuhook pode trocar a posição de qualquer ficha no tabuleiro, abrangendo fichas de descanso, bônus de fama, melhorias, sabotagens e vendas, inclusive aquelas colocadas por outros jogadores. A única restrição é que a ficha deve estar em uma cidade nomeada e deve ser movida para outra cidade nomeada que ainda não possua nenhuma ficha.



Os astronautas da ISS dão a volta ao mundo a cada 92min, isso é conhecido como dia sideral. Em 80 dias eles dão a volta ao mundo um total de 1280 vezes.



Seus movimentos com o clima são considerados movimentos com o clima. Seu tempo mínimo de movimento pode ser 0. Faça gradativamente uma série de telégrafos quando estiver em uma cidade nomeada.

Katarzyna é uma competidora de extremos; ou seus dias estão ótimos, ou péssimos. Sendo assim, ela só possui duas opções de clima: ou seu trajeto será com dia de sol (sem modificação nos dias do movimento), ou com tempestade (+2 dias no tempo do movimento). Para compensar essa característica, seu tempo mínimo de viagem pode ser 0. Em outras palavras, se durante a verificação dos descontos de seu trajeto o resultado terminar em 0, ele permanecerá em 0.

Cidades nomeadas são as 35 cidades em destaque no tabuleiro, e realizar a ação de forma gratuita ainda faz a carta ser virada para o seu verso.



Conheça o jogo com o ajudante Carlos da Silva na posição de descarte do seu tableau. No entanto ele não é descartado e nunca desocupa essa posição. Reciba o desconto de 1 para qualquer ação relacionada a um ajudante.

Nádia possui sua posição de descarte bloqueada em seu tableau, onde sempre estará disponível o ajudante Carlos da Silva(1) desde o início do jogo. Sua segunda habilidade oferece um desconto de uma moeda em qualquer ação relacionada a um ajudante, seja a compra no mercado ou o custo para deixá-lo ativo novamente.

Ativando o ajudante Carlos da Silva(1) o jogador irá descartar todas as cartas do mercado (diferente do descanso você não tem a opção de descartar só algumas) e, em seguida, recolher sua renda com o bônus de uma moeda.



Cartas na posição de descarte do seu tableau não são descartadas ao final do seu turno. Ao liberar um novo passaporte ganhe 1 igual ao nível do passaporte+1. Em parâmetros históricos de descarte de sua cidade, recolha todas as fichas alocadas no seu tableau, onde sua determinação irá compilar voluntários e coreógrafos.

Raimundo não descarta as cartas em sua posição de descarte. Apenas quando uma nova carta entra nessa posição é que a anterior é descartada.

Um efeito desencadeado ao desbloquear um novo passaporte, poderá ser realizado sempre que isso ocorrer, não somente no primeiro desbloqueio.

Mesmo com outro gênero e temática o filme captura a essência de uma grande competição patrocinada pelas elites. O filme Rat race de 2002 coloca vários personagens em uma corrida louca patrocinada por milionários entediados que apostam nos competidores.



Rajiv, com suas duas primeiras habilidades, recebe descontos em suas compras de cartas, porém você não ganha moedas por causa dessas habilidades.

Com sua última habilidade, Rajiv ganha uma segunda posição de descarte. Ela funciona da mesma forma que a primeira: as cartas que estiverem nela ao final do turno serão descartadas normalmente. Quando uma carta é movida para fora da primeira posição de descarte, ela não será descartada imediatamente, indo antes para a segunda posição de descarte, assim descartando a carta anteriormente presente nessa posição.



O descarte de uma carta do mercado todos os turnos é obrigatório, porém só ocorre nos turnos de Samuel. Ele recebe uma moeda e uma fama sempre que vender uma carta. Portanto, mesmo que ele utilize essa habilidade para se livrar de uma sabotagem ou de uma carta de custo zero, ainda receberá esses benefícios.



É necessário ter espaços válidos para que as cartas escolhidas sejam utilizadas, ou elas vão substituir cartas já presentes em seu tableau durante esse turno. Além disso, é necessário um movimento para se beneficiar do efeito.

Cada oponente tem a opção de receber as moedas ou a sabotagem. Receba moedas igual a soma do valor recebido por seus oponentes.



Ao utilizar o ajudante, todas as cartas do mercado ganham o desconto. Não é possível receber dinheiro em uma compra.



Ao utilizar o ajudante cada oponente sem uma carta de sabotagem em seu tableau receberá uma na primeira posição.

CARTAS DE MOVIMENTO



Reduza a contagem de dias de seu movimento conforme a numeração descrita na carta.



Oferece desconto em seu movimento igual ao número de cartas que foram utilizadas no trajeto até seu efeito. Sendo assim, seu valor pode variar de -1 (apenas ela fazendo efeito) até -6.



Avance mais dois espaços em seu movimento.



Avance mais um espaço em seu movimento.

AJUDANTES



Troque uma carta do mercado por uma do tableau com até uma moeda de diferença entre elas. Cada carta ocupará o mesmo local da outra carta trocada.



Ao utilizar o ajudante, todas as cartas do seu tableau se tornam do tipo balão, podendo ser utilizadas em qualquer trajeto.



Ao utilizar o ajudante ganhe três pontos de fama imediatamente.



Este ajudante permite que uma segunda ação de movimento seja realizada no turno com os benefícios listados na carta.



H. Nelson Jackson e Sewall K. Crockler (1903) atravessaram os EUA de carro em 63 dias, saindo de São Francisco e chegando em Nova York.

Essa viagem começou na Suíça, cruzando o mar Cáspio, China, Japão. Atravessando o Pacífico e terminando no Egito.

Bertrand Piccard e Brian Jones (1999) deram a volta ao mundo em um balão de ar quente sem escalas. Todo o percurso levou 20 dias.



Avance em sua trilha de fama o número de estrelas descrito na carta.



Escolha uma carta adjacente a esta e coloque sobre ela uma ficha de cadeado (pág. 25).



Sem nenhum efeito, ela é virada normalmente se o trajeto percorrido for compatível. **Cartas de balão são coringas e são sempre utilizadas.**



Reduza a contagem de dias de seu movimento em dois somente se o clima for de tempestade.



Escolha uma carta adjacente a esta e coloque sobre ela uma ficha de multiplicador (pág. 25).



Aplicam penalidades aos competidores e fazem efeito sempre, independentemente do trajeto. Em seguida, são viradas normalmente.



A primeira ação é receber uma ficha de clima (1). Essa ficha funciona como descrito na página 25 e não precisa ser utilizada no mesmo turno em que é recebida.



A terceira ação do telégrafo é receber uma ficha de sabotagem (2). Essa ficha funciona como descrito na página 25.



Para algumas pessoas o mercado pode ter pouca variação quando a partida ocorre com dois ou três jogadores. Por este motivo algumas variações nas regras do mercado podem ser aplicadas para que o mercado uma maior rotação.



2 JOGADORES - No final de cada turno o jogador descarta uma das cartas do mercado.



3 JOGADORES - Quando o primeiro jogador passar a marca de quarenta dias de viagem todo o mercado é descartado no final do turno.

VARIANTES

MERCADO PARA 2 E 3 JOGADORES

Para algumas pessoas o mercado pode ter pouca variação quando a partida ocorre com dois ou três jogadores. Por este motivo algumas variações nas regras do mercado podem ser aplicadas para que o mercado uma maior rotação.

2 JOGADORES - No final de cada turno o jogador descarta uma das cartas do mercado.

3 JOGADORES - Quando o primeiro jogador passar a marca de quarenta dias de viagem todo o mercado é descartado no final do turno.

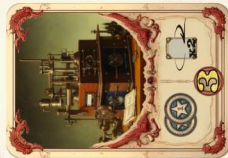
TELÉGRAFOS



Com esta carta, o jogador pode realizar uma das duas ações secundárias listadas como sua ação de telégrafo, sem nenhuma diferença.



A ação de vender uma carta (1) é a mesma descrita anteriormente, funcionando sem da mesma forma (pág. 20).



Este telégrafo funciona de maneira similar ao que foi passado anteriormente, porém a ação secundária é realizada duas vezes. **Melhorias não afetam os telégrafos.**



Como não há uma divisão entre as duas ações, ambas são realizadas. Primeiro, a renda é aumentada em duas moedas; em seguida, as moedas são coletadas com o bônus de mais duas moedas.

JOGO PACÍFICO

Não é possível ter um jogo completamente sem sabotagem, porém para as partidas que os jogadores desejarem que não haja muita interação negativa entre os participantes há algumas mudanças que podem ser feitas no jogo para diminuir essas interações.

REMOVENDO COMPETIDORES - Não utilize nesse tipo de partida os competidores Claire Fontaine e Ivan Petrovich Romanov.

REMOVENDO CARTAS - Não utilize as cartas abaixo:



O avião utilizado no voo, um Vickers Vinny, teve somente seus tanques de combustíveis modificados para ter mais capacidade.

John Alcock e Arthur Brown (1919) realizaram o primeiro voo cruzando o Atlântico indo do Canadá à Irlanda em 16 horas.

Essa linha ainda está em operação. O trem utilizado se chamada Locomotion No. 1 e foi projetada por George Stephenson.

Em 27 de setembro de 1825 foi realizada a primeira viagem de trem de passageiros na linha Stockton and Darlington, Inglaterra.

REGRAS RESUMIDAS

PREPARAÇÃO

- 1 - Cada jogador escolhe uma cor e pega os itens correspondentes.
- 2 - Em seguida, determinam-se os competidores. Se Akiko for selecionada, é nesse momento que o jogador coloca suas fichas de livro sobre o tabuleiro.
- 3 - Seis cartas de cidades são distribuídas para cada competidor. Entre elas, uma será escolhida como ponto de partida da corrida, outra será usada para posicionar a ficha de descanso no tabuleiro, enquanto as restantes servirão como recursos.
- 4 - Agora, o peão é colocado no tabuleiro na cidade inicial escolhida. O jogador com menos dinheiro disponível assumirá a primeira posição; em caso de empate, a menor fama será o critério de desempate. Em caso de empate é verificado a menor fama como critério de desempate.

O TURNO

- 1 - Cada jogador pode realizar duas ações principais diferentes e uma ação secundária durante seu turno.
- 2 - Se um jogador passar um turno sem realizar uma ação de movimento, o tempo de viagem aumenta em valor igual ao seu marcador de exaustão, que é então aumentado em um.
- 3 - Optar pelo descanso substitui um turno normal. Durante o descanso, o jogador retorna seu marcador de exaustão para um, aumenta seu tempo de viagem em dois dias e pode realizar até quatro ações descritas em sua carta de descanso (podendo repeti-las).
- 4 - Antes de finalizar seu turno, o jogador pode pagar seus ajudantes para tê-los disponíveis novamente em turnos futuros.

GANHANDO A CORRIDA

- 1 - Ganha a corrida o competidor que terminá-la no menor número de dias. Em caso de empate, o jogador que finalizou no menor número de turnos é considerado o vencedor. Outros critérios de desempate são: fama e dinheiro disponível.

Em 1814 o inglês George Stephenson com o trem Blucher foi o primeiro bem sucedido num uso prático das locomotivas.

A primeira viagem de trem a vapor registrada ocorreu em 1804 no País de Gales com a locomotiva Puffing Devil construída por Richard Trevithick.

34

O MOVIMENTO

REGRAS DE MOVIMENTAÇÃO

- 1 - Informe aos jogadores o local para onde o movimento será feito, verificando o meio de transporte, o clima e a possibilidade de eventos ao longo do trajeto.
- 2 - Realize o evento ou ganhe a fama correspondente ao trajeto, passando para a próxima etapa caso não haja nenhum desses bônus disponíveis.
- 3 - Efetue o movimento e some os dias adicionados pelo clima aos dias presentes no tabuleiro. Quando não houver uma marcação de dias no mapa, isso indica que a viagem levará um dia.
- 4 - Se você possuir uma melhoria de movimento, ela entra em vigor agora, permitindo que você avance mais um espaço. Caso ainda não possua esse benefício, essa etapa é ignorada.
- 5 - Verifique a primeira carta do seu tableau e compare o tipo da carta com os tipos de trajetos percorridos desde o ponto inicial do movimento até o seu local atual. Se a carta compartilhar algum dos tipos percorridos ou for um coringa (balão, sabotagem e cartas de penalidade), ela executará seu efeito e será virada para seu verso.
- 6 - Repita o mesmo processo para todas as cartas do seu tableau, incluindo o espaço de descarte, seguindo as etapas do passo 5 para cada carta.
- 7 - Ao final do movimento, aumente seu tempo de viagem pelo número de dias percorridos e descarte a carta de clima que afetou o trajeto.

IMPORTANTE SOBRE O MOVIMENTO

- 1 - Cada carta que pode ser utilizada no movimento será empregada, mesmo que seu desconto não tenha efeito.
- 2 - A soma do tempo de viagem nunca será negativa; o mínimo será sempre zero. No entanto, o tempo mínimo de um movimento nunca pode ser inferior a um dia.
- 3 - Cada carta deve ser verificada e seu efeito realizado separadamente.
- 4 - Após uma carta realizar seu efeito, ela é virada para seu verso. Durante o movimento, é sugerido que você deslize um pouco a carta para destacá-la, lembrando que ela já foi verificada.

A linha entre Lima e Callao não existe mais, porém em seu lugar há uma avenida chamada Paseo de la República.

A primeira linha férrea das Américas é a Gran Ferrovia de Lima a Callao. Inaugurada em 1851 ligando a capital do Peru, Lima, até o porto de Callao.

35

DÚVIDAS FREQUENTES

"Eu não tenho cartas de movimento Sim, você pode realizar um de determinado tipo no meu tableau, movimento mesmo sem ter nenhuma mesmo assim eu posso me mover por carta em seu tableau. *aquele trajeto?*"

"Cartas de sabotagem prejudicam Não, mas elas ocupam um espaço meu movimento ou tempo?"

"Tenho mais descontos do que é Não, todas as cartas que podem ser necessário nesse movimento, posso utilizadas em um movimento vão ser não utilizar alguma carta?"

"Quando eu aumento a renda esse Não, o dinheiro separado só está dinheiro separado já pode ser disponível para uso após realizar a ação de coletar renda."

"Eu posso só virar o telégrafo sem Sim, com sua ação secundária você pode virar uma carta para o seu outro lado, incluindo o telégrafo."

GUIA RÁPIDO DE JOGO

- Antes de realizar o movimento verifique a carta de clima, seus modificadores e benefícios.
- A penalidade do clima é somada ao movimento uma única vez por ação.
- Toda carta do mercado adquirida entra no primeiro espaço do tableau (exceto o telégrafo).
- Eventos são realizados antes do movimento ser executado.
- Ganha o jogador que terminar a volta ao mundo com a menor contagem de dias.
- O turno é composto de duas ações principais e uma secundária.
- Sempre que não realizar uma ação de movimento durante o turno, serão acrescidos dias ao tempo equivalente à sua exaustão.
- O descanso substitui um turno normal e é necessário descartar para realizá-lo. Acrescente **2** dias ao tempo e restore a exaustão.
- Antes de passar o turno você pode pagar seus Ajudantes.
- Após sua ação de movimento descarte a carta de clima.

Fontes: Geórgia, Fettegyptienne e KaterRino Medium. Artes em domínio público, e auxílio de IA.

Espero que aproveite e se divirta nessa corrida ao redor do mundo. Em caso de dúvidas ou qualquer questionamento entre em contato: voltaaomundojogo@gmail.com