

[galapagos](#)

Great Western Trail - Argentina



REGRAS

PREPARAÇÃO

Geral

- ▶ Tabuleiro no centro da mesa
- ▶ 5 Fichas aleatórias de mestre da estação
- ▶ 8 fichas de construção, use as letras ou distribua aleatoriamente
- ▶ Ficha do mercado de trabalho
- ▶ Sacolas das Fichas A, B e C
- ▶ Sorteie 5 Fichas de Fazendeiros da sacola A e coloque no tabuleiro
- ▶ Sorteie 5, 8 ou 11 fichas de trabalhadores do saco B, para 2, 3 ou 4 jogadores.
- ▶ Preencha os espaços de previsão das fichas A, B e C no tabuleiro
- ▶ Embaralhe e sorteie 9, 12 ou 15 cartas de gado para 2, 3 ou 4 jogadores. Faça uma pilha com as cartas de Fadiga
- ▶ Embaralhe e revele 4 cartas de objetivos
- ▶ Abra os 18 navios com símbolo do sol e faça uma pilha com os navios restantes
- ▶ 3 mapas de cidade: Le Havre, Rotterdam e Liverpool. Use o lado que preferir, mas cubra os espaços centrais de acordo com o número de jogadores informado nas peças;
- ▶ Reserva geral com moedas e fichas de troca

Jogador

- ▶ Tabuleiro do jogador com a peça de ajuste de número de jogadores
- ▶ 10 fichas de construção em ordem de carpinteiros, todos jogam com os mesmos lados das fichas, escolhidas da forma que convier.
- ▶ Itens do jogadores:
 - 18 discos: 1 em Le Havre e os demais no seu tabuleiro
 - 1 Locomotiva no prédio cinza
 - 2 marcadores: grãos e certificados

- 1 estanceiro

►Embaralhe as 14 cartas iniciais de gado do jogador com 1 carta de fadiga

►Todos recebem 1 ficha de troca e:

- 1º jogador: 7 pesos e compram 4 cartas
- 2º jogador: 8 pesos e compram 5 cartas
- 3º jogador: 9 pesos e compram 6 cartas
- 4º jogador: 10 pesos e compram 7 cartas

FASES

Os jogadores se revezam em turnos em sentido horário e seguem as seguintes fases, na ordem (clique para detalhes):

Fase A

Mova o seu estanceiro para outro local ao longo da trilha.

►Antes de realizar a fase A o jogador pode baixar uma carta de objetivo e realizar a ação imediata.

►O jogador deve mover seu estanciero pelos espaços do tabuleiro, observando as setas, até o limite de passos indicado no seu tabuleiro.

►Um espaço válido para movimento é aquele que tem uma ficha colocada.

►Se passar por local que mostra uma mão preta ou verde, deverá pagar a quantidade de moedas representada em seu tabuleiro, para o jogador que construiu a ficha, ou deixar a moeda no tabuleiro para fichas de fazendeiros.

►A locomotiva do jogador libera atalhos e se desejar alcançar esse espaço, o estanceiro é transferido para Buenos Aires.

Fase B

Use a ação (ou ações) do local alcançado

►Antes ou depois de realizar qualquer ação dessa fase, o jogador pode baixar uma carta de objetivo e realizar a ação imediata.

►Se parar sobre uma ficha de construção sua, o jogador pode fazer uma ou mais ações informadas na peça, na ordem que preferir

►Se parar em uma ficha de construção de outro jogador, o jogador pode realizar uma única ação auxiliar

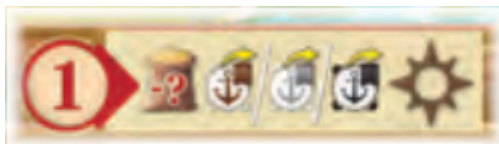
►Se parar em uma ficha de fazendeiro, o jogador pode:

- Realizar uma ação auxiliar ou
- Ajudar um granjeiro: Some a força que possuir em seu tabuleiro e revele até 4 cartas de gado para acrescentar a força. Se possuir força igual ou maior que o especificado na ficha do fazendeiro que você parou, você pega as moedas e a ficha que pode ser colocada no seu tabuleiro ou ao lado (para pontuação final e dos objetivos).

►Se mostrou 1 ou 2 cartas coloque uma carta de fadiga no seu descarte, se mostrou 3 ou 4 coloque 2 cartas de fadiga.

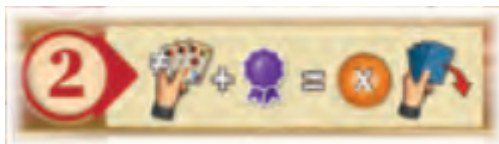
► Se parar em Buenos Aires, realize as **sub fases abaixo:**

1. Entrega adicional



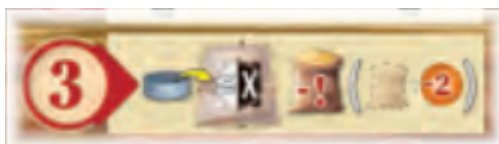
►Mova um dos seus discos de jogador de um cais para um espaço vazio no mesmo mapa de cidade. Entregue imediatamente os grãos requisitados para ganhar o bônus coberto.

2. Rendimento



►Revele todas as cartas da sua mão, calcule seu rendimento (cartas + certificados no tabuleiro) e ganhe esse valor do banco. Então, descarte sua mão na sua pilha de descarte pessoal. Nessa etapa, você pode remover da sua mão as cartas de fadiga.

3. Carregamento



►Mova um dos seus discos de jogador do seu tabuleiro de jogador para uma ficha de navio de número igual ou inferior ao valor que recebeu de rendimentos e carregue a quantidade de grãos requisitada. Exceto os navios 0 e 18, cada jogador só pode colocar uma ficha em cada navio.

4. Previsões A, B e C



►Escolha uma das 2 fichas nos espaços de previsão abaixo do espaço 4, 5 6 e mova-a para suas seções correspondentes. Se a ficha de mercado de trabalho atravessar a seta amarela ou azul, reabasteça o mercado de gado ou mova as fichas dos navios para as cidades, retirando as peças de navio do jogo e adicionando mais 2 novos navios.

Fase C

Compre cartas até atingir o seu limite de mão.

►Reponha as cartas de sua mão até o limite identificado no seu tabuleiro de jogador

FIM DO JOGO

O jogador que removeu a ficha de mercado de trabalho do tabuleiro, não realiza mais nenhum turno e cada um dos outros jogadores realiza seu último turno, seguindo para a pontuação final:

►1 ponto para cada 5 moedas

►Fichas construídas

►Navios

►Cidades

►Estação de trem

►2 Pontos para cada fazendeiro fora do seu tabuleiro

►Cartas de Gados

►Cartas de objetivo: as tarefas devem ser cumpridas individualmente e o jogador pode verificar se deseja baixar as cartas de objetivo que ainda estão na sua mão (sem receber o bônus)

►Fichas de mestres de estação

►4 pontos para cada trabalhador no quinto ou sexto espaço do tabuleiro

►2 pontos de liberou o espaço de movimentação do seu tabuleiro

►2 pontos pela ficha de mercado de trabalho.

O jogador com mais pontos vence e em caso de empate a vitória é compartilhada.

UTILIDADES

Links Úteis

[Ludopedia - Manual](#)

Compartilhe com todos na mesa:



[Exportar para pdf:](#)



Origem:

<https://zeregras.com.br/> - **Zé Regras**

link:

https://zeregras.com.br/doku.php?id=jogos:gwt_argentina

Modificado em: 2024/08/12 08:27