

devir

# Salton Sea



## REGRAS

### PREPARAÇÃO

#### Geral

- **Marcador de pontuação** no zero da trilha de pontuação;
- **Marcador de ativos financeiros** de acordo com o n° de jogadores;
- **Ficha de participação** nos lucros nos espaços:
  - mais alto = 1
  - Intermediário = n° de jogadores -1 mais baixo = n° de jogadores
  - As fichas podem ser consultadas ou até mesmo mantidas abertas.
- **Ficha de tarifas:** 3 iniciais (sem o risco) aleatórias, abertas nos espaços de investimento atual e mais 2 aleatórias em cada espaço de investimento futuro.
- **Cartas de concessão:** Embaralhe as pilhas separadamente (♦ e ♦♦), retire do jogo 1/2/3 cartas para 4/3/2 jogadores, de cada nível, monte uma pilha (respeitando os níveis) e abra 4 cartas nos espaços indicados.
- **Peças de concessão esgotadas:** Estoque ao alcance de todos;
- **Cartas de Objetivo:** 5 cartas abertas aleatoriamente, demais cartas não serão usadas;
- **Cartas:** Monte as pilhas de cartas aleatoriamente: Pesquisa, Contrato (nível seguido por ) e Ação (\$5, \$3 e \$1)
- **Mercado:** Para cada pilha abra uma quantidade de jogadores +2;
- **Jogador inicial** aleatoriamente (não veio marcador);

#### Jogador

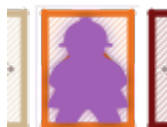
- **Indicador de desenvolvimento inicial** na primeira casa e 3 Engenheiros nos espaços indicados da trilha de desenvolvimento;
- **Fichas de Armazém:** Em ordem crescente;

- **Lítio, Energia Geotérmica** nos espaços 0 e **Salmoura** no espaço 1;
- **Danos: Broca e central de extração** nos espaços mais a esquerda;
- **Engenheiros:** 4 restantes no espaço de RH;
- **Peças de Broca:** Na ficha de concessão inicial;
- **Cartas Iniciais:** Separe 7 cartas de ação \$1 de cada tipo para cada jogador;

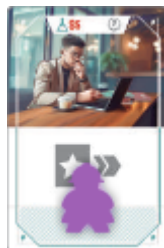
## TURNOS

• Os jogadores se revezam em turnos, usando seus Engenheiros para realizar ações, até que todos seus Engenheiros tenham sido usados. Os Engenheiros bloqueiam os espaços e podem ser alocados:

### No tabuleiro do jogador



-Ações no tabuleiro



-Em uma carta de Pesquisa de efeito imediato



-Em uma carta de Contrato

### Na carta jogada



-Carta de ação rápida

- Ícones indicam as ações e o valor junto ao ícone indica a potência da ação, se não houver valor, a potência é 1 (ou irrelevante).
- A potência permite executar a ação até o valor indicado.
- Cartas são usadas como ação ou como dinheiro:
  - \$1 - RECEBER dinheiro
  - \$1 - PAGAR dinheiro
  - -\$1 - PAGAR dinheiro com o desconto indicado

Ações Industriais

## LICENÇA DE PERFURAÇÃO



- Pague o valor informado na carta de perfuração, mais o valor do tabuleiro, e coloque no espaço indicado no tabuleiro do jogador, abaixo das outras cartas. No tabuleiro principal mova as cartas para baixo e abra uma nova.

## PERFURAR



- Baixe a broca para o próximo espaço, atualize o marcador de danos para cada ícone de rocha do novo espaço, em cada carta que passar. Se o indicador de dano da broca chegar em um espaço marcado com um traço, não será possível usar a broca até que seja reparada.

## EXTRAIR



- Extraí a quantidade de salmoura informada na ação, desde que disponível no poço e com espaço no armazém:
  - A-** Marcador de extração: Coloque o marcador no(s) ícone(s) de salmoura(s) extraída(s) da carta de concessão em que está a broca ou em cartas acima;
  - B-** Marcador de Salmoura: Mova seu marcador de Salmoura de acordo com a quantidade extraída;
  - C-** Recompensas: Se toda a Salmoura foi extraída da carta, receba as recompensas;
  - D-** Vire a carta: (ou retire) se toda salmoura foi extraída.

## PROCESSAR



- Processa a quantidade de salmoura indicada na ação, fazendo os ajustes nos marcadores e pagando os custos.
- **Otimizar a produção:** independente do que foi produzido, mova o marcador (se possível) de indicador de danos para produzir uma unidade adicional de Lítio ou de Energia Geotérmica.

**REPARAR MAQUINARIA**

- Permite retroceder o marcador de dano na quantidade indicada na ação, pagando \$3 para cada movimento.

Ações Comerciais

**VENDER**

- Salmoura, Lítio ou Energia Geotérmica na quantidade máxima informada na ação.
- Escolha apenas uma corporação;
- Receba o valor total (\$) em cartas: abertas no mercado e/ou aleatoriamente da pilha de descarte;
  - Marcador de Ativos:
    - Avance o marcador uma casa (independente da qtd. vendida)
    - Verifique se deve substituir a ficha de tarifas
    - Se chegar ao final vire a pilha de fichas de tarifas (fechada)
    - Se 2 corporações estão fechadas é disparado o final do jogo

**CELEBRAR UM CONTRATO**

- Pegue um contrato e coloque em um dos dois espaços disponíveis, ficando lá até que sejam executados. Contra-tos não executados serão penalizados no final do jogo.

**EXECUTAR UM CONTRATO**

- Coloque um Engenheiro na carta, pague os custos e receba os benefícios

Ações Administrativas

**PESQUISAR**



- Coloque uma carta de pesquisa no espaço mais a esquerda disponível do seu tabuleiro, pague os custos informados na carta e receba o benefício imediato, se houver.
- **Efeitos Permanentes:** permanecem no tabuleiro até o final da partida;
- **Efeitos Imediatos:** permanecem no tabuleiro até o turno que for usado, através da alocação de um Engenheiro.

### COMPRAR COTAS



- Compre até a quantidade informada na ação de uma das corporações, pagando o custo indicado pelo marcador de valor do ativo da corporação e avançando seu marcador de cotas.
- As cotas estão limitadas pela sessão do marcador de respectivo ativo. Verifique se há algum benefício marcado no tabuleiro, ou através de uma ficha de recompensa (pode ser escolhida).

### DESENVOLVER PROJETO EMPRESARIAL



- Pague o custo informado na ação (no tabuleiro \$3) e avance a quantidade de casas também informada na ação (seta única ou dupla). Se informado na trilha, vire uma peça de armazém ou coloque o trabalhador no espaço do RH. O final da trilha desbloqueia pontos para estrelas cinzas e se precisar avançar mais, deve receber 2 pontos por avanço.

### OBTER FINANCIAMENTO



- Aloque um engenheiro e pegue uma carta de \$1 do topo da pilha fechada, essa ação não fica bloqueada por Engenheiros.

### REPETIR UMA AÇÃO



- Pagando \$1, permite realizar uma ação de seu tabuleiro, que esteja bloqueado por um Engenheiro.

Contratos

#### ◆ Curto Prazo

O primeiro jogador que cumprir o objetivo deve pontuar e receber a carta para eventual pontuação pelas estrelas no final do jogo. Os objetivos retirados não são substituídos durante a partida.

## ◆◆ Longo Prazo

Serão verificados ao final da partida, em caso de empate, todos recebem a recompensa.

## FIM DA RODADA

- **Jogador:** Retorne os engenheiros para o RH, removendo do seu tabuleiro:
  - Contratos executados;
  - Pesquisas de ação imediata utilizadas, as demais são movidas para a esquerda;
  - As cartas de ação voltam para mão do jogador;
- **Tabuleiro:** Renove as cartas:
  - Licenças: Retire a última carta de concessão;
  - Mercado: Descarte a carta mais a direita, embaralhe os descartes, coloque debaixo das respectivas pilhas, mova as cartas restantes e abra novas cartas até completar o n° de jogadores +2.
- Jogador a esquerda será o próximo jogador inicial;

## FIM DO JOGO

- O jogo se encerra ao final da rodada que:
  - Não houver mais cartas de concessão para revelar OU
  - Duas corporações estão fechadas.
- Ao final da rodada que disparou o final do jogo, serão adicionados os pontos:
  - **Cartas na mão:** 2 PV por cada \$3 em cartas;
  - **Cotas nas corporações:** posição da peça do jogador, multiplicado pelo indicador de pontos no valor dos ativos;
  - **Armazém:** 1 PV/Salmoura, 3 PV/Geotérmica e 5 PV/Lítio;
  - **Pesquisas:** PV das cartas de pesquisa multiplicado pela posição;
  - **Objetivos** de longo prazo: todos que cumpriram o critério recebem os pontos;
  - **Estrelas:** Se jogador desbloqueou a pontuação na trilha de desenvolvimento empresarial, pontua as estrelas dos seus objetivos de curto prazo e de longo prazo.
- PENALIDADES:
  - Marcadores de danos e
  - Contratos não cumpridos (metade dos PVs indicados na carta)
- Em caso de empate: jogador com maior valor \$ em cartas de ação vence.



Exportar para pdf

Origem:

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

link:

[https://zeregras.com.br/doku.php?id=jogos:salton\\_sea](https://zeregras.com.br/doku.php?id=jogos:salton_sea)

Modificado em: **2024/08/10 09:14**