



Um jogo de Dirk Henn para 2 a 6 jogadores, a partir dos 8 anos de idade.

### Objectivo do jogo:

A vida nas ruas de San Francisco em meados do Século XX era frenética e agitada. Os eléctricos tiveram um grande impacto no quotidiano urbano. Cada jogador gere a sua própria companhia de eléctricos e esforça-se por expandir a sua rede. Os pontos de vitória são atribuídos por cada estação de destino conectada à linha de um jogador. Quem acabará por ser o proprietário da companhia de eléctricos mais bem sucedida.

### Preparação do jogo:

- **1 Mapa**

O mapa tem:

- 60 Espaços quadrados, onde são posicionadas as fichas com as linhas eléctricas.
- 32 Estações de Eléctricos na borda do mapa.
- 1 “Central Eléctrica” com 8 ligações ao centro do mapa.
- 1 Trilho da pontuação ao longo da borda do mapa.

Posiciona o mapa (tabuleiro do jogo) no meio da área de jogo.

- **60 Fichas com Linhas de Eléctrico**

Baralha todas as fichas e posiciona-as com a face para baixo ao lado do mapa, de maneira a estar acessível a todos os jogadores. Cada jogador tira uma ficha e olha para ela, sem mostrar aos outros jogadores.

- **69 Carruagens**

Na cor dos 6 jogadores: amarelo, azul, laranja, verde, roxo e preto.

Cada jogador recebe todos os eléctricos na cor escolhida e posiciona-os no mapa, de acordo com as tabelas. Os números indicam os espaços onde os jogadores têm de posicionar os seus eléctricos. Todos os eléctricos têm de ser posicionados na linha da direita da estação de eléctricos, onde permanecem até ao fim do jogo. As linhas da esquerda (pequenos edifícios de estação) não pertencem a nenhum jogador. Qualquer eléctrico não utilizado, regressam à caixa do jogo e não são usados no jogo.

- **6 Marcadores de Pontuação**

Um na cor dos 6 jogadores e são usados para registar os pontos de vitória. Todos os jogadores posicionam os seus marcadores no espaço “0” do trilho da pontuação.

- **32 Acções**

- **1 Folha de Acções**

- **1 Folha com as regras normais e 1 folha com as regras da expansão**

## Modo de jogar

O jogador mais novo é quem começa a jogar. Os restantes jogadores jogam no sentido dos ponteiros do relógio. Durante o seu turno, um jogador realiza a seguinte acção:

### » Acção: Posicionar fichas

- O jogador em acção (o jogador que está a realizar o seu turno) posiciona a ficha que tem em seu poder no mapa. Se não quiser posicionar essa ficha, pode tirar uma nova do baralho, desde que haja alguma disponível. Nesse caso, tem de posicionar a ficha que acabou de tirar, guardando a ficha que tinha em seu poder.
- Depois de posicionar a ficha que tinha em seu poder, deve tirar uma nova ficha do baralho, desde que haja alguma disponível.
- Um jogador que conecte todas as suas linhas a estações de destino continua a posicionar fichas.

*Nota: as fichas de linhas foram concebidas de maneira a que, no final do jogo, todas as linhas conectem a uma das estações. Pode acontecer que se construam trilhos que não conectem a qualquer estação. Esses trilhos não são relevantes para o jogo.*

### » Regras para o posicionamento das fichas

- Uma ficha tem sempre de ser posicionada num espaço livre. Tem de ser posicionada num espaço adjacente (borda com borda), a pelo menos uma ficha já posicionada no mapa ou a um espaço da borda do mapa.
- Todas as fichas têm a mesma orientação, isto é os telhados de todas as casas têm de apontar na mesma direcção.
- Uma ficha não pode ser posicionada quando uma linha de eléctrico conecte a sua estação de partida a uma estação de destino, passando apenas por uma ficha. A única excepção a esta regra é quando não existe outra maneira de posicionar a ficha.
- Quando se posiciona uma ficha, esta pode conectar a qualquer linha.

### » Pontuação e Fim do Jogo

- Logo que uma linha de eléctrico se ligue a uma estação de destino, tem lugar uma pontuação.
- O proprietário dessa linha ganha de imediato 1 ponto de vitória por cada ficha por onde a linha passe. Se a mesma ficha é atravessada por mais do que uma vez por essa linha, então gera 1 ponto de vitória por cada vez que atravessa a ficha. Se a linha estiver ligada à central eléctrica do centro do mapa, a soma dos pontos de vitória dessa linha duplicam.
- Os pontos de vitória de cada jogador são registados no trilho da pontuação.
- O eléctrico é virado em 90º para indicar que essa linha já foi pontuada.  
*Nota: Os trilhos da central eléctrica desenhados no mapa não contam para a contagem dos pontos de vitória, quando uma linha se conecta a esta. Só as fichas posicionadas no mapa pelos jogadores contam para os pontos de vitória.*
- O jogo termina logo que todas as linhas tenham sido pontuadas e todas as fichas tenham sido posicionadas. O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor do jogo.

## Variantes

- Para que haja mais possibilidades de escolha quando se posicionam as fichas, os jogadores podem acordar em omitir a regra da orientação. Ao usar esta variante não importa para onde está virado o telhado de uma ficha.
- Para que haja mais possibilidades de escolha quando se poscionam fichas, os jogadores podem acordar em permitir ter 2 ou 3 fichas na mão em vez de 1. Ao usar esta variante do jogo, este dura mais tempo.



## San Francisco Cable Car company

Os jogadores devem estar familiarizados com o jogo básico

### Objectivo do jogo:

Sendo accionistas, os jogadores constroem redes de linhas de uma companhia de eléctricos em particular e compram as suas acções. Por cada linha completa da respectiva companhia de eléctricos, ganham pontos de lucro. Quem conseguirá ter as acções mais valiosas e ganhar o jogo?

### Preparação do jogo:

Quando se joga esta expansão, os jogadores não detêm qualquer companhia de eléctricos. Em vez de estabelecer a sua própria companhia, os jogadores compram as acções das 8 companhias de eléctricos. Independentemente do número de jogadores, todas as 8 companhias são usadas no jogo.

A preparação do jogo é igual ao do jogo básico com as seguintes alterações:

- **32 Eléctricos**

4 Eléctricos de cada cor (cada cor representa uma companhia de eléctricos diferente) são posicionados de acordo com a tabela. Os números indicam os espaços onde os eléctricos são posicionados.

Yellow	Blue	Orange	Green	Purple	Black	Red	Brown
1	2	3	4	5	6	7	8
11	9	12	10	15	13	16	14
18	20	17	19	22	24	21	23
28	27	26	25	32	31	30	29

- **8 Marcadores de Pontuação**

Independentemente do número de jogadores, todos os 8 marcadores são posicionados no espaço "0" no trilho da pontuação.

- **32 Acções**

Por cada uma das 8 companhias de eléctricos existe uma de 10%, 20%, 30% e 40%.

- **1 Folha de Acções**

Todas as acções são separadas pela percentagem, resultando disso quatro montes. Os montes são baralhados separadamente e posicionadas para baixo nos espaços apropriados da folha de acções. Cada jogador tira um eléctrico de cada monte sem mostrar as cartas aos outros jogadores. De seguida a carta top de cada monte é tirada e posicionada com a face para cima ao lado do monte respectivo.

## Modo de Jogar:

Quando realiza o seu turno um jogador tem agora de decidir entre duas possibilidades de acções:

- » Posicionar fichas de linhas (ver as regras básicas)
- » Trocar uma acção.

De resto as regras do jogo básico são usadas.

### • Acção: Trocar uma acção

O jogador em acção posiciona uma das suas acções com a face para baixo no fundo do monte da mesma percentagem. De seguida tira a carta com a face para cima ou a carta top com a face para baixo desse monte. Se tirar a carta com a face para cima, revela a carta top com a face para baixo desse monte para ser usada como a nova carta com a face para cima.

*Importante: As acções só podem ser trocadas desde que o primeiro marcador de pontuação de qualquer companhia de eléctricos não tenha alcançado ou excedido ainda o espaço dos 25 pontos.*

## Pontuação das companhias de eléctricos:

A pontuação é feita da mesma maneira que no jogo básico. Os pontos contam agora como pontos de lucros para as companhias dos eléctricos em vez de pontos de vitória para os jogadores.

## Pontuação Final e Fim do Jogo:

Depois de todas as fichas terem sido posicionadas e as pontuações terem sido feitas para todas as companhias, tem lugar uma pontuação final.

Primeiro determina-se o valor de cada companhia de eléctricos:

- Companhia(s) com mais pontos de lucro cada vale 8
- Companhia (s) em segundo cada vale 7, etc.
- Companhia (s) com menos pontos de lucro cada vale 1

Utiliza um eléctrico da cor apropriada para indicar o valor no trilho da pontuação.

Agora os jogadores somam os seus pontos de vitória (PV):

Acção de 40% = 4 x valor da respectiva companhia

Acção de 30% = 3 x valor da respectiva companhia

Acção de 20% = 2 x valor da respectiva companhia

Acção de 10% = 1 x valor da respectiva companhia

O jogador que detiver a maioria das acções de uma companhia ganha pontos bónus. Esses pontos bónus são um décimo dos pontos de lucro da companhia, com arredondamento para baixo. No caso de empate, ambos os jogadores ganham o montante completo dos pontos bónus. Todos os jogadores somam os seus pontos, o jogador com a maior pontuação é o vencedor do jogo.

Versão Portuguesa:



Paulo Santos