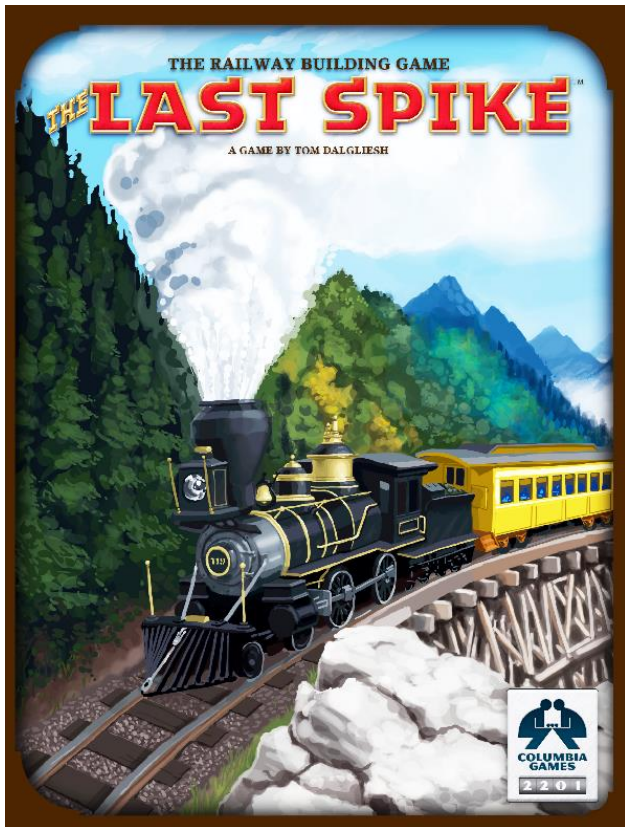


THE LAST SPIKE



CONTEÚDO DO JOGO

Tabuleiro de Jogo – Mostra as 9 cidades e as 12 rotas para ligação entre elas. Cada rota possui 4 espaços para troços de linha férrea.

Troços de Linha Férrea – Existem 48 peças de madeira que representam os troços de linha férrea. Entre cada duas cidades existem quatro espaços para peças de troço de linha férrea. Cada peça possui um código único com uma letra e um número correspondente ao espaço no tabuleiro de jogo.

Cartas – Existe um baralho com 45 cartas de terreno, 5 para cada uma das 9 cidades. Ordene as cartas de terreno em 9 pilhas de cinco cartas (uma por cidade), coloque a carta “Land Ø” no topo do baralho e ordene as restantes da mais barata á mais dispendiosa, em que a mais dispendiosa fica em baixo.

Dinheiro – Existem ainda fichas correspondendo ao dinheiro do jogo: \$1,000 (Branco), \$5,000 (Vermelho), \$10,000 (Azul).

ANTES DO JOGO

Um dos jogadores fica responsável pelo banco. O banco dá a cada jogador, de acordo com o número de jogadores, o seguinte montante de dinheiro:

- 2 Jogadores, \$60,000 por jogador
- 3 Jogadores, \$50,000 por jogador
- 4 Jogadores, \$40,000 por jogador
- 5 Jogadores, \$35,000 por jogador
- 6 Jogadores, \$30,000 por jogador

Colocam-se as 48 peças de troços de linha férrea **viradas para baixo** na mesa e baralham-se. Cada jogador retira uma peça e o troço de linha que se situe mais próximo de A1 corresponde ao primeiro jogador (A3 é mais próximo de A1 do que B1). Devolvem-se as peças retiradas da mesa e volta-se a baralhar novamente. De seguida, cada jogador retira quatro peças de troços de linha férrea e coloca-as viradas para si, de forma a ocultar a sua identidade dos outros jogadores.

Jogo para 2 Jogadores: No início da partida, retira-se uma peça de troço de linha férrea do jogo sem revelar a sua identidade.

INTRODUÇÃO

A construção dos grandes caminhos-de-ferro Americanos envolveu especulação pelos terrenos e engenharia. Neste jogo, os jogadores *cooperam* para construir o caminho-de-ferro entre *St. Louis* e *Sacramento*. Cada jogador *também* compete para acumular mais dinheiro através da especulação dos terrenos antes da colocação do “*last spike*” (último troço de linha férrea).

O jogo pode ser jogado por 2 a 6 jogadores, mas funciona melhor para 3 a 5 jogadores.

O tempo médio de jogo é de 45 minutos.



COLUMBIA GAMES, INC.,
POB 1600,
BLAINE, WA 98231 USA.
360/366-2228
800/636-3631 (toll free)

Para atualizações e questões sobre o jogo:
www.columbiagames.com



THE LAST SPIKE

TURNOS DE JOGO

O primeiro jogador inicia o seu turno e cada turno prossegue no **sentido dos ponteiros do relógio**. Em cada turno:

- Coloca-se uma peça de troço de linha férrea e de seguida **todos os jogadores** recebem do banco os pagamentos que se verificarem.
- Comprar **uma** carta de terreno (opcional).
- Retirar uma nova peça de troço de linha férrea.

COLOCAR TROÇOS DE LINHA FÉRREA

A3
\$3000

As peças de troço de linha férrea contêm um código único com uma letra e um número, um código para cada espaço no mapa do tabuleiro. A peça na figura acima, "A3", deve ser colocada na rota *St. Louis – Omaha*. O custo de colocação desta peça é de \$3000.

Cada turno começa com a colocação de um troço de linha férrea **adjacente** a uma cidade ou a um troço de linha já existente. Caso isso não se verifique, o jogador **deve colocar** o troço de linha onde seja possível pagando o **dobro** do custo.

O custo da colocação dos troços de linha varia por forma a refletir os efeitos do terreno, tais como pontes e túneis. O banco tem de receber sempre o custo de colocação da peça do troço de linha. Se o jogador não conseguir pagar este custo deve obter o dinheiro necessário com a venda de terrenos (página 3).

Terrenos Gratuitos

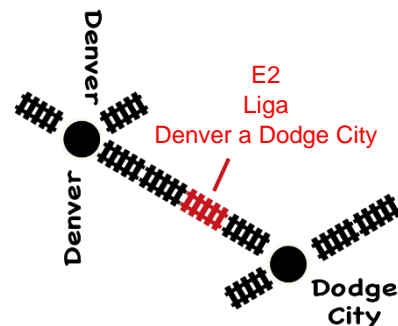
Cada cidade possui uma carta de terreno gratuito, assinalada como "Land 0" (Terreno 0). O **primeiro jogador** a colocar uma peça de troço de linha **adjacente a uma cidade** ganha este terreno. Por exemplo, para ganhar o terreno gratuito em Omaha, terá de se colocar o troço A4, D1 ou C1.

Não é permitido aos jogadores comprar terrenos de uma cidade enquanto o seu terreno gratuito não for reclamado.

Um jogador que obtenha um terreno gratuito de uma cidade **não pode comprar mais cartas** de terreno no mesmo turno.

PAGAMENTOS

Quando os quatro (4) troços de linha férrea entre duas cidades são construídas, **cada um dos proprietários** dos terrenos destas cidades recebe um pagamento do **banco**. Por exemplo, se a rota *Dodge City – Denver* for construída, **todos os jogadores** que possuam terrenos destas duas cidades recebem dinheiro do banco.



O montante pago pelo banco a **cada jogador** depende do número de cartas de terreno que o jogador possua das cidades em causa. Se o jogador possuir duas cartas da mesma cidade, recebe o montante indicado pelo número "2".

EXEMPLO: se o jogador possuir 2 cartas de terreno de Denver e 1 de Dodge City, recebe \$10,000 por Denver e \$7,000 por Dodge City.

DENVER	DODGE CITY
LAND \$2,000	LAND \$4,000
1. \$ 5,000	1. \$ 7,000
2. \$10,000	2. \$14,000
3. \$15,000	3. \$21,000
4. \$20,000	4. \$28,000
5. \$25,000	5. \$35,000

THE LAST SPIKE

COMPRAR TERRENOS



Colocar uma peça de troço de linha férrea permite comprar **qualquer (uma) carta** de terreno, de uma cidade que já tenha sido reclamado o seu terreno gratuito. Escolha a cidade, pague o preço indicado na carta de terreno (na figura \$7,000 para *St. Louis*) e coloque a carta à sua frente na mesa **virada para cima**.

IMPORTANTE: A informação dos terrenos de cada jogador é de conhecimento público. As cartas de terreno devem manter-se na mesa **viradas para cima**. O dinheiro pode ser escondido.

Terminar o turno retirando uma nova peça de troço de linha férrea.

VENDER TERRENOS

Não é possível vender ou negociar terrenos com outros jogadores e/ou pedir empréstimos de dinheiro a outros jogadores. Se não conseguir pagar a colocação de uma peça de troço de linha, terá de vender terrenos ao banco por **metade do seu custo** (arredonda para cima). Ou seja, um terreno com um custo de \$5,000 é vendido ao banco por \$3,000. Duas ou mais cartas de terreno podem ter de ser vendidas para perfazer o montante necessário para colocar uma peça de troço de linha. Se um jogador não conseguir o montante necessário para colocar uma peça de troço de linha entra na bancarrota. Neste caso o jogador arruinado entrega ao banco todas as suas posses, as peças de troço de linha por colocar, dinheiro e cartas de terreno. A exceção à regra são as cartas de terrenos gratuitos que devem ser removidas de jogo.

IMPORTANTE: O banco **só compra terrenos para permitir que uma peça de troço de linha seja colocada**. O banco não compra um terreno gratuito, nem compra terrenos de uma cidade que já tenha efetuado todos os seus pagamentos possíveis.

O jogador que vende terrenos realizam um turno normal.

ÚLTIMO TROÇO DE LINHA FÉRREA

O jogo termina quando o **último troço de linha férrea (last spike)** é colocado, ou seja, a peça de troço de linha que é colocada formando um caminho-de-ferro **contínuo** de *St. Louis* a *Sacramento*. O jogador que coloca o último troço de linha ganha um bônus de \$20,000 do banco.

Ver diagrama na página 4.

Vencendo o Jogo

Depois de colocado o **último troço de linha férrea**, são efetuados os pagamentos devido à ligação das duas cidades e o jogador com mais **dinheiro** ganha o jogo. O valor dos terrenos **não** é contabilizado, só dinheiro.

Em caso de empate, ganha o jogo que possuir o maior custo total das cartas de terreno.

DICAS

- **Valores dos Terrenos:** Apesar dos pagamentos para uma cidade serem idênticos, o custo de **comprar** terrenos para essa cidade varia. Os terrenos mais baratos são obtidos pelos jogadores que compram terrenos mais cedo.

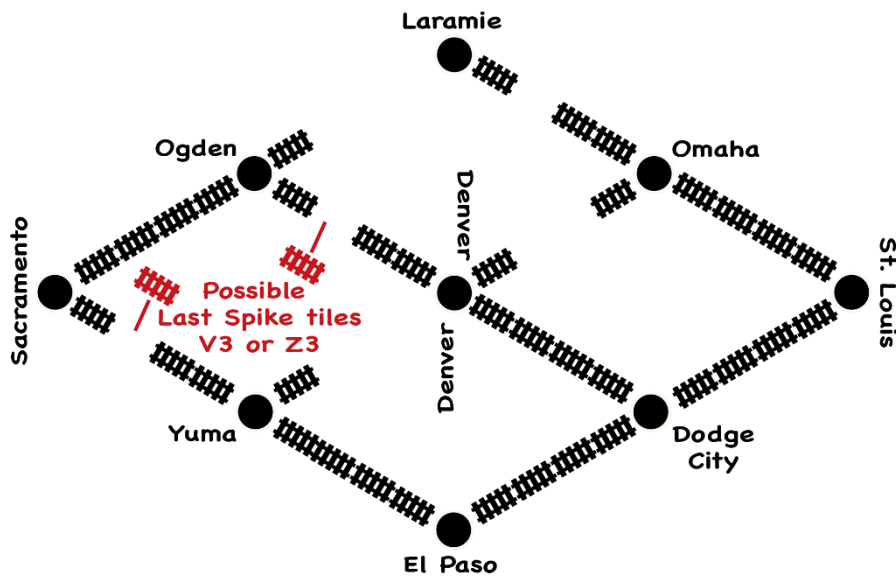
- **Cooperação:** O sistema de pagamentos encoraja os outros jogadores a cooperar na colocação de peças de troço de linha férrea. Comprar 4 ou 5 cartas de terrenos da mesma cidade raramente é um bom plano, será melhor deixar que os outros jogadores também comprem alguns terrenos para que estes o ajudem a construir o caminho-de-ferro para o destino pretendido.

- **Múltiplos Pagamentos:** As cidades têm **potencial** para fazer múltiplos pagamentos. *Denver* pode pagar 4 vezes se as suas quatro rotas forem construídas, *Yuma* pode pagar 3 vezes e *St. Louis* 2 vezes.

- **Cash Flow:** Os jogadores devem gerir o seu dinheiro com cuidado, pois ficar sem dinheiro implica vender terrenos para colocar peças de troço de linha férrea, deixando esses terrenos disponíveis para os outros jogadores.



THE LAST SPIKE



O diagrama em cima mostra o final de uma partida de "Last Spike". A peça V3 colocada na rota Ogden – Denver completa o caminho-de-ferro contínuo de St. Louis a Sacramento (passando por Dodge City, Denver e Ogden).

Esta partida teve 7 pagamentos:

1. Sacramento – Ogden
 2. Yuma – El Paso
 3. El Paso – Dodge City
 4. Denver – Dodge City
 5. Dodge City – St. Louis
 6. St. Louis – Omaha
 7. Ogden – Denver
- Laramie não teve pagamentos.

Comentário: O jogador que colocou a última peça de troço de linha férrea não possui terrenos de Ogden ou Denver, mas pretende receber o bônus de \$20,000 antes que outro jogador o faça. A colocação desta peça de troço de linha custa \$3,000 (pago antes de receber o bônus). A peça Z3 também poderia ter sido a última peça de troço de linha férrea a ser colocada.

CRÉDITOS

Baseado num jogo inicialmente publicado por Gamma Two em 1976.

Autor do Jogo: Tom Dalgliesh

Desenvolvimento: Grant Dalgliesh

Arte e Grafismo: Karim Chakroun

Tradução Portuguesa: Pedro Rodrigues

Obrigado a todos os colaboradores e testers!

Uma cidade pode não gerar todos os pagamentos possíveis antes do jogo terminar. Com a exceção de St. Louis e Sacramento (que têm de estar conectados pelo menos uma vez) uma cidade pode nunca gerar receita.