

A linha férrea Tōkaidō de Shinkansen começou a ser construída em 1959 com o objetivo de ser inaugurada, com o trem mais rápido de todos os tempos, antes das Olimpíadas de Tóquio de 1964. Em **Shinkansen Zero-Kei**, os jogadores assumem o papel de seus construtores. Eles assumirão a responsabilidade de construir essa histórica linha férrea e suas correspondentes estações. Eles também podem ajudar os locais das Olimpíadas em sua preparação para os Jogos. O jogador que provar ser o mais eficiente em seu trabalho será declarado o vencedor da partida.

COMPONENTES

1 Tabuleiro



1 Ficha de Ordem do Turno



12 Marcadores de Local das Olimpíadas

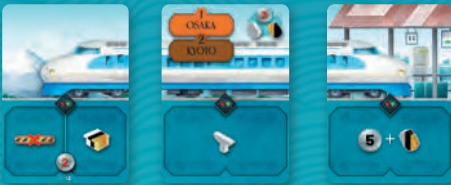


Numeradas 1-12

4 Marcadores de Carta Utilizada



38 Cartas de Trens



Locomotiva
x4

Vagão
x30

Vagão Cauda
x4

18 Cartas de Evento



x6

x6

x6

1 Marcador de Custo do Trilho



5 Marcadores de Ação



12 Estações



x4

x4

x4

3 Marcadores de Valor das Estações



12 Fichas de Trilhos / Construção
(dependendo de que lado estão sendo usados)



Lado da construção

Lado do trilho

36 Yens

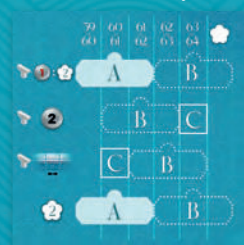


x22

x6

x8

1 (Modo Solo)
Tabuleiro de Ação



4 Marcadores de Ordem do Turno



4 Marcadores de Pontuação



28 Pinas



x7

x7

x7

x7

3 (Modo Solo)
Marcadores de Local Fechado



Designers: **Sheila Santos & Israel Cendrero**
Ilustrações: **Loka Made Studio**
Design Gráfico e Layout: **David Prieto**
Desenvolvimento e Regras: **Juan Luque & Rafael Sáiz**
Tradução: **Kleber Bertazzo**
Revisão e Layout Brasileiro: **Cristiano Cuty**

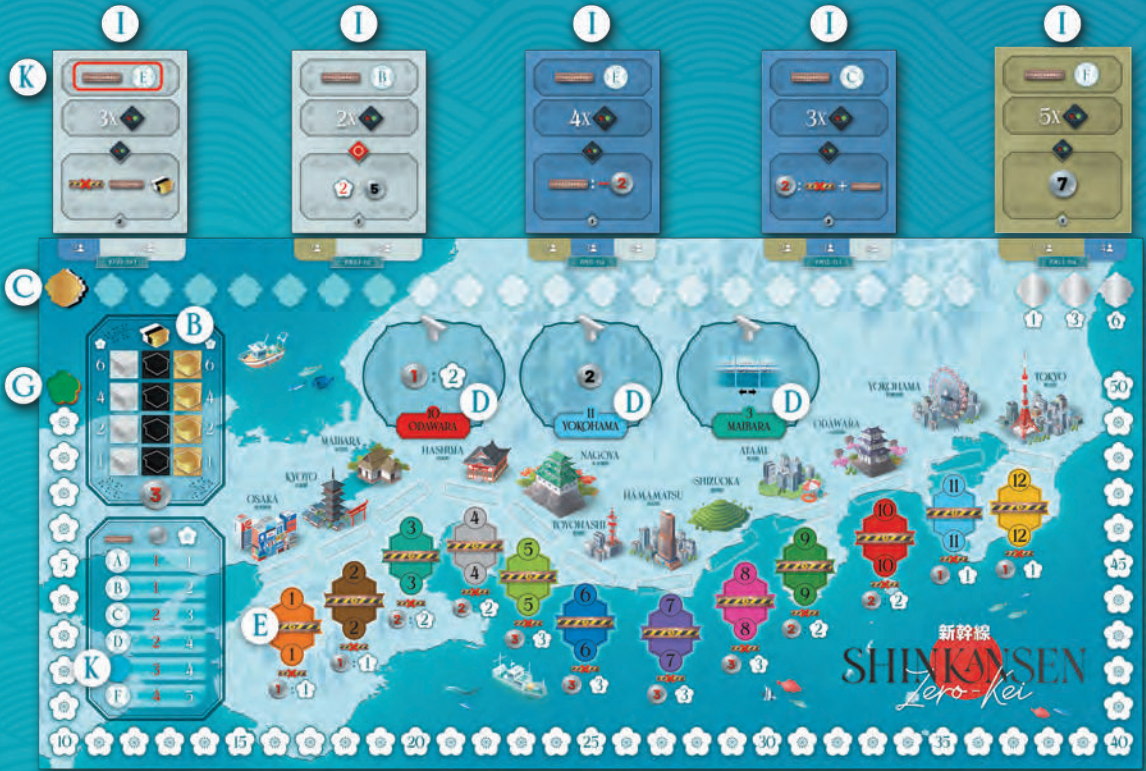
Os Designers desejam agradecer a Flipper por ter sido o último escolhido e a Pergar por ter sido o terceiro jogador, sem vocês este trem não teria sido tão rápido; Rafa e Juan pelas inúmeras horas no TTS; por todo o tempo produzindo ícones; e a você por jogar, sempre.

Ludonova deseja agradecer a António Varela, Alberto Martínez e Paco Cantarero por terem colaborado no teste do jogo.

@ Ludonova S.L., 2021. All rights reserved.
San Pablo 22 - Córdoba - Spain
www.ludonova.com

PREPARAÇÃO

Exemplo de preparação para 3 jogadores



- A. Coloque o tabuleiro ao centro da mesa e, abaixo dele, coloque a Ficha de Ordem do Turno com a face correspondente à quantidade de jogadores da partida para cima.
- B. Coloque as 12 Estações na área reservada do tabuleiro para Estações não construídas, de acordo com sua cor.
- C. Coloque aleatoriamente os 3 Marcadores de Valor das Estações no espaço inicial da Trilha de Valor das Estações.
- D. Embaralhe os Marcadores de Local das Olimpíadas, pegue 3 aleatoriamente e coloque-os de face para cima sobre os 3 espaços de Local das Olimpíadas do tabuleiro. Coloque os restantes próximos ao tabuleiro, você poderá precisar deles depois.
- E. Pegue as 12 fichas de Construção e coloque uma sobre cada espaço de Estação das Cidades do tabuleiro.
- F. Cada jogador escolhe uma cor e coloca as 7 Piras da cor escolhida em sua área de jogo.
- G. Pegue os Marcadores de Ordem do Turno das cores a serem utilizadas na partida e depois, aleatoriamente, coloque-os nos espaços da Ficha de Ordem do Turno. Em seguida, empilhe os Marcadores de Pontuação sobre o espaço "0" da Trilha de Pontuação na ordem indicada pela Ficha de Ordem do Turno: o marcador do jogador inicial no topo e o marcador do último jogador na base.
- H. Coloque as Cartas de Locomotiva que correspondam à quantidade de jogadores da partida em seus correspondentes lados. Então, começando pelo último jogador da ordem indicada pela Ficha de Ordem do Turno e terminando com o primeiro jogador, cada um deles escolhe uma Carta de Locomotiva e a coloca em sua área de jogo (com 3 jogadores irá sobrar uma carta). Finalmente, cada jogador pega uma carta de Vagão Cauda e a coloca à direita da Carta de Locomotiva, formando sua Composição Inicial (ainda sem Vagões).
- I. Separe as cartas pela cor de seus versos e embaralhe os 3 decks separadamente. Então, aleatoriamente, coloque uma Carta em cada um dos 5 espaços do topo do Tabuleiro. Cada um destes espaços indica o tipo de Carta que você deve colocar conforme a quantidade de jogadores.

	1959-60	1960-61	1961-62	1962-63	1963-64
2 jogadores					
3 jogadores					
4 jogadores					

- J. Adicione a soma dos Yen indicados nas 5 Cartas de Evento à parte de baixo do tabuleiro e distribua essa mesma quantidade de Yen para cada jogador (neste exemplo 8 Yen). Faça uma reserva com os Yen restantes.
- K. Coloque o Marcador de Custo do Trilho no espaço (letra) que indica a primeira Carta de Evento (1959-60).
- L. Coloque os 5 Marcadores de Ação e os 4 Marcadores de Carta Utilizada próximos ao Tabuleiro.
- M. Embaralhe as Cartas de Vagão de face para baixo para formar um deck de saque e coloque-o à esquerda da Ficha de Ordem do Turno. Deixe um espaço livre próximo a ele para formar a pilha de descarte.

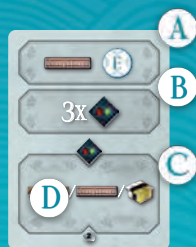
Devolva para a caixa do jogo a Carta de Locomotiva, a Carta de Vagão Cauda e as Cartas de Evento não utilizadas, assim como as fichas e marcadores das cores não utilizadas na partida.

SUMÁRIO E OBJETIVO

Em cada rodada de uma partida de *Shinkansen Zero-Kei*, você irá construir seu próprio trem-bala. Cada Carta de Vagão que você adicionar à sua Composição irá proporcionar a você uma ação ou uma habilidade. Basicamente, essas ações irão permitir que você faça o trabalho de preparação para alocação de trilhos ou construção de estações, que colabore na preparação dos Locais das Olimpíadas e obtenha Cartas de Vagão. As Cartas de Vagão são associadas às cidades pelas quais a linha férrea passa, e se você administrar para conectar essas cidades na ordem correta, você será recompensado com pontos de vitória. Depois de 5 rodadas, que correspondem aos 5 anos que demorou para terminar a construção da linha férrea, o jogador que tiver a maior quantidade de pontos de vitória será declarado vencedor.

BREVE DESCRIÇÃO DAS CARTAS

Existem dois tipos de Cartas em *Shinkansen Zero-Kei*: **Cartas de Evento** e **Cartas de Trens**.



Cartas de Evento: em cada rodada haverá uma Carta de Evento ativa a qual chamaremos de Carta de Evento atual. Esta Carta determina: o custo de se alocar um Trilho (A); a quantidade de ações que cada jogador tem disponível na rodada (B); um efeito de término da rodada ou de uma ação disponível (C); e a quantidade de YEN disponível no início da partida (D).

Cartas de Trens são divididas em 4 tipos diferentes:



Locomotiva: permite que você realize uma (e apenas uma) das ações nela indicadas (A) ao custo de 2 Yen (B) mais o custo da própria ação. Você pode usar as Locomotivas de outros jogadores (neste caso, o proprietário da Locomotiva receberá 2 Yen).



Vagão de Ação: oferece uma ação (A) a partir do momento que adicionada à sua Composição. E também apresenta uma ou duas Cidades da linha férrea (B); seu custo e um lembrete acerca da possibilidade do aumento de seu custo (C); e o(s) Marcador(es) de Valor da Estação que você deve avançar (D).



Vagão de Habilidade: oferece uma vantagem permanente (A) durante a partida a partir do momento que adicionada à sua Composição. E também apresenta o mesmo tipo de informação já descrita no Vagão de Ação.



Vagão Cauda: oferece a ação ganhar 5 Yen e avançar um espaço o Marcador de Valor da Estação de sua escolha (A).

JOGANDO A PARTIDA

Cada uma das 5 rodadas que compõem uma partida de *Shinkansen Zero-Kei* é dividida em 3 fases:

Fase 1. Preparação da Rodada.

Fase 2. Compra de novos Vagões.

Fase 3. Adição de novos Vagões e ações.

FASE 1. PREPARAÇÃO DA RODADA

- Evento:** vire a Carta de Evento da Rodada anterior (exceto na primeira rodada). A primeira Carta de Evento de face para cima, a partir da esquerda, se torna a Carta de Evento atual.
- Custo de Alocação do Trilho:** coloque o Marcador de Custo do Trilho no espaço (letra) indicado pela Carta de Evento atual.
- Rendimento:** cada jogador ganha 1 Yen por cada uma de suas Piras que estejam em qualquer um dos 3 Locais das Olimpíadas.



O jogador amarelo recebe 2 Yen, o vermelho 4 Yen e o verde 1 Yen.

- Novos Vagões:** saque do deck de Cartas de Vagão uma quantidade de Cartas igual a **quantidade de jogadores +2**, e as coloque, uma a uma, à direita da Ficha de Ordem do Turno, formando uma fila.



Em uma partida com 3 jogadores, a fila de Cartas em cada rodada irá conter 5 Cartas.

FASE 2. COMPRA DE NOVOS VAGÕES

Na ordem do turno, começando pelo jogador cujo marcador esteja no espaço 1 da Ficha de Ordem do Turno, os jogadores realizam as seguintes etapas na ordem indicada:

- Escolha uma Carta de Vagão dentre aquelas disponíveis na fila e coloque seu Marcador de Ordem do Turno sobre ela, mas ainda não a coloque em sua Composição. **Esta ação é obrigatória.**
- Pague o custo indicado na Carta. **Se a Carta escolhida corresponder a uma Cidade que contenha uma Estação já construída, o preço é acrescido de 2 Yen; se a Carta corresponder a 2 Cidades e ambas possuem Estações, o preço é acrescido de 4 Yen.** Todas as Cartas de Vagão possuem o símbolo +? no canto superior à direita a fim de lembrar ao jogador sobre este possível acréscimo.

Se você não tiver dinheiro suficiente para comprar a Carta que você escolheu, você deve pagar a diferença em Pontos de Vitória (VP). Neste caso, cada VP será equivalente a 1 Yen. Você não pode escolher uma Carta que você não tenha possibilidade de pagar, somando seus Yen e VPs.

- Avance um espaço o Marcador de Valor da Estação indicado pela Carta. Se a Carta indicar 2 Marcadores, primeiro avance um espaço o Marcador da cor indicada pelo primeiro ícone e, depois, avance um espaço o Marcador de uma das 2 cores indicadas pelo segundo ícone.

Se um Marcador repousar sobre um espaço que contenha outro Marcador, coloque-o sobre o outro marcador para forma uma pilha. O Marcador do topo sempre será considerado o mais avançado na trilha para efeitos de pontuação (veja abaixo). Se um Marcador alcançar o último espaço da Trilha, ele não poderá avançar mais.

- D. Uma vez que todos os jogadores tenham tido a chance de comprar uma nova Carta de Vagão, coloque as Cartas que sobrarem, de face para cima, na pilha de descarte próxima ao deck de saque.

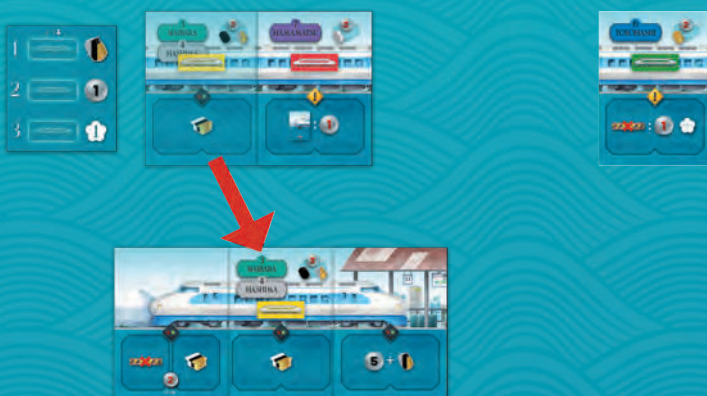


O jogador verde joga primeiro. Ele coloca seu Marcador de Ordem do turno sobre a Carta Toyohashi's (6) e paga 4 Yen: 2 pelo custo da Carta e mais 2 já que a cidade indicada possui uma Estação construída (A). Em seguida ele avança um espaço o Marcador de Valor da Estação amarelo ouro, assim como indicado na Carta (B). O próximo jogador (amarelo) irá realizar estas mesmas etapas, e assim sucessivamente até que todos os jogadores tenham comprado uma nova Carta de Vagão.

FASE 3. ADIÇÃO DE NOVOS VAGÕES E AÇÕES

Esta fase também é realizada na ordem do turno, mas agora essa ordem é definida pela proximidade à Ficha de Ordem do turno, iniciando por aquele cujo Marcador de Ordem do Turno esteja mais próximo da Ficha, e terminando com aquele mais distante da Ficha.

- A. Pegue a Carta de Vagão que você adquiriu com o uso de seu Marcador de Ordem do Turno, mova a Carta de Vagão Cauda de sua Composição para a direita e posicione a nova Carta de Vagão no espaço criado entre o Vagão Cauda e o restante da Composição.



O jogador amarelo, agora o primeiro na ordem do turno, coloca a Carta Maibara (3)-Hashima (4) à esquerda de sua Carta de Vagão Cauda.

B. Coloque seu Marcador de Ordem do Turno sobre um espaço vazio da Ficha de Ordem do Turno e ganhe imediatamente a recompensa nele indicada:

 Avance um espaço o Marcador de Valor da Estação de sua escolha.

 Ganhe 1 Yen.

 Ganhe 1 VP.

 Ganhe 2 Yen.



Depois de colocar a nova Carta de Vagão em sua Composição, o jogador amarelo coloca seu Marcador de Ordem do Turno no espaço 2 da Ficha de Ordem do Turno e ganha 1 Yen.

C. Realize a quantidade de ações indicada na Carta de Evento atual. Você pode escolher entre as ações disponíveis de sua própria Locomotiva (pagando 2 Yen para usá-las), disponíveis na Locomotiva de outros jogadores (pagando 2 Yen a seu proprietário), a ação disponível na Carta de Evento atual ou qualquer outra ação disponibilizada por suas Cartas de Vagão, incluindo sua Carta de Vagão Cauda, **tendo em mente que você pode utilizar apenas uma vez cada Carta.**

Para manter o controle das ações que ainda lhe restam e das Cartas que já utilizou, antes de começar, pegue uma quantidade de Marcadores de Ação igual a quantidade de ações disponíveis para a atual rodada, e toda vez que você realizar uma ação, coloque um destes Marcadores sobre a Carta utilizada. Depois de realizar suas ações, pegue de volta os Marcadores de Ações e passe-os ao próximo jogador da ordem do turno.

AÇÕES



A quantidade de ações que você pode realizar e cada rodada é variável e sempre depende da quantidade indicada pela Carta de Evento. Se você decidir realizar uma quantidade de ações menor do que a indicada, **você recebe 1 Yen para cada ação não realizada.**

Você pode realizar as ações na ordem que desejar e, a menos que indicado o contrário, cada Carta só pode ser usada uma única vez. Você pode realizar a mesma ação várias vezes usando Cartas diferentes que disponibilizem a mesma ação.

O custo pelo uso de uma Carta de Locomotiva é sempre 2 Yen. Se você utilizar a Locomotiva de outro jogador, pague 2 Yen àquele jogador. Você tem que adicionar ao custo pelo uso da Locomotiva o custo da ação que você estiver realizando, se houver.

As ações disponíveis nas Cartas de Trem são as seguintes:



Rendimento: ganhe 5 Yen e avance um espaço o Marcador de Valor da Estação de sua escolha.



Preparar o solo: escolha uma Cidade que tenha uma Ficha de Construção sobre o espaço da Estação, pague o custo indicado abaixo dela, remova a ficha e **coloque-a com a face do trilho para cima sobre sua Carta de Locomotiva**. Você recebe os VPs indicados abaixo do espaço da Estação.



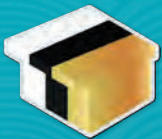
Preparar o Solo (-1 yen): a mesma ação de Preparar o Solo, porém pagando 1 Yen a menos do que indicado abaixo do espaço da Estação. Você ainda ganha os VPs indicados abaixo do espaço de Estação.



Alocar Trilhos: escolha uma seção de Trilho vazia da Linha Férrea (**cada seção corresponde a uma cidade**), pague o custo indicado pelo Marcador de Custo do Trilho e aloque um Trilho, a partir de sua Locomotiva, sobre a seção escolhida. Você recebe os VPs indicados pelo Marcador de Custo do Trilho. Se você não possuir nenhum Trilho sobre sua Locomotiva, você pode usar o Trilho de outro jogador pagando o custo indicado pelo Marcador de Custo do Trilho àquele jogador (o jogador não pode impedir que outro jogador faça uso de um de seus Trilhos).



Alocar Trilhos (-1 yen): a mesma ação de Alocar Trilhos, porém pagando 1 Yen a menos do que indicado pelo Marcador de Custo do Trilho. Você ainda ganha os VPs indicados por este Marcador.



Construir Estação: pague 3 Yen., escolha uma cor de estação, e pegue a primeira Estação da cor escolhida, começando pela do topo da área de Estações não Construídas do Tabuleiro. Depois coloque-a em um espaço de Estação vazio de uma Cidade à sua escolha, isto é, na qual o solo tenha sido preparado previamente e na qual ainda não haja Estação. Você ganha os VPs correspondentes à linha na qual a Estação que você construiu esteja localizada (6, 4, 2 ou 1 VP).



Construir Estação (-1 yen): a mesma ação de Construir Estação, porém pagando 1 Yen a menos.



Comprar Carta (uso único): escolha uma Carta da pilha de descarte, pague seu custo [mais o adicional se a Cidade(s) possuir(em) Estação(ões)], coloque a nova Carta à esquerda do Vagão Cauda como de costume e avance um espaço o Marcador(es) de Valor da Estação indicado na Carta. Finalmente, coloque uma Marcador de Carta Utilizada no topo da carta utilizada de modo a cobrir seu ícone, para indicar que você não pode utilizá-la novamente durante o restante da partida. **Nota: você apenas poderá comprar a carta se possuir Yen suficientes para isso.**

Ajudar no Local das Olimpíadas: coloque uma de suas Piras em um dos 3 Locais das Olimpíadas. Depois disso, você pode aplicar os efeitos do local escolhido:



Pague 1 Yen para imediatamente ganhar 2 VPs.



Ganhe 2 Yen.



Recoloque uma Carta de Vagão de sua Composição na posição que você desejar; pegue a Carta, empurre as outras para criar espaço para esta Carta e a coloque de volta na Composição. Esta ação somente está disponível no Local das Olimpíadas.



Repetir Ação: pagando 1 Yen você pode utilizar novamente uma Carta que você já tenha utilizado neste turno, incluindo a Carta de Evento, para realizar a ação novamente. No caso de utilizar novamente a sua Carta de Locomotiva ou a de outro jogador, você terá que novamente pagar seu custo normal (2 Yen).



Nesta rodada, a Carta de Evento atual indica que cada jogador pode realizar 3 ações (A). Eles terão a possibilidade de escolher entre suas Cartas de Trem, a Locomotiva de outros jogadores e a ação disponível na Carta de Evento atual.

Em seu turno, o jogador verde tem a intenção de construir uma Estação em Hamamatsu (7), mas primeiro ele tem que preparar o solo por lá. Tanto a ação Preparar o Solo quanto a ação Construir Estação não estão disponíveis em sua Composição. Ele decide utilizar a Locomotiva do jogador amarelo para preparar o solo em Hamamatsu (7) e, por isso, paga 2 Yen ao jogador amarelo (B). O custo para preparar o solo em Hamamatsu (7) é de 3 Yen (C), mas ele tem uma Carta de Habilidade que o permite realizar este tipo de ação ao custo fixo de 1 Yen (D). No total, a ação custou a ele 3 Yen, 2 por utilizar a Locomotiva de outro jogador e 1 para realizar a ação Preparar o Solo; e, ainda, ele ganhou 3 VPs e um Trilho por ter Preparado o Solo em Hamamatsu (7), o qual colocou sobre sua Locomotiva.

Com o solo preparado em Hamamatsu (7), ele realiza a ação Construir Estação disponível na Carta de Evento atual (E): isto custou a ele 3 Yen e, em seguida, ele ganha 4 VPs (valor indicado na linha da Estação branca, a qual acabou de construir) (F).

Como terceira e última ação, ele utiliza sua própria Locomotiva, ao pagar 2 Yen para realizar a ação do Local das Olimpíadas de Odawara (10), a qual permite que ele pague 1 Yen para ganhar 2 VPs (G).

FIM DA RODADA

Depois que todos os jogadores tiverem realizados suas ações, verifique se a Carta de Evento atual possui algum efeito de término de rodada e, se for o caso, aplique estes efeitos. Depois, se a quinta e última rodada não tiver sido jogada, a próxima rodada é preparada (veja PREPARAÇÃO DA RODADA, p.5).

FIM DA PARTIDA E PONTUAÇÃO FINAL

A partida termina ao final da quinta rodada, depois que o último jogador tenha completado seu turno, momento no qual se prossegue diretamente para a pontuação final.

Antes de iniciar a contagem da pontuação final, coloque os Marcadores de Valor das Estações nos Espaços de Pontuação das Estações, na ordem definida pelos Marcadores na Trilha: o mais avançado é colocado no espaço de 6 VPs, o segundo no espaço de 3 VPs e o último no espaço de 1 VP. Se vários marcadores tiverem terminado no mesmo espaço da trilha, o que estiver no topo é considerado o mais avançado.



Em seguida, execute a contagem da pontuação final na seguinte ordem:

CIDADES

- Cidades da cor do Marcador de Valor que esteja mais avançado nos Espaços de Pontuação das Estações, **com Trilho alocado e que contenha Estação**, ganham 6 VPs; as das cores do Marcador em segundo lugar ganham 3 VPs; e as das cores do Marcador em terceiro lugar ganham 1 VP.
- Cidades **com Trilho alocado, mas sem Estação**, não ganham VPs.
- Cidades **sem Trilho alocado, independentemente se possui Estação ou não**, pontuam negativamente -3 VPs.

Os jogadores somam os correspondentes VPs pelas Cidades em suas Cartas de Vagão. Se o mesmo jogador possuir mais de uma Carta com a mesma Cidade, ele pontua essa Cidade uma quantidade de vezes igual a quantidade de Cartas que ele possuir daquela Cidade.

LOCAIS DAS OLIMPÍADAS

Cada Local das Olimpíadas é pontuado separadamente. O jogador com a maior quantidade de Piras em um Local das Olimpíadas pontua a correspondente Cidade da mesma forma como acima (veja CIDADES acima), sendo assim, a pontuação pode ser negativa se a Cidade em questão não possuir um Trilho alocado. No caso de empate, todos os jogadores empatados pontuam a Cidade.

CIDADES CONECTADAS

Começando por sua Locomotiva, cada jogador verifica quantas Cidades com números consecutivos em ordem ascendente ele possui em sua Composição. Cidades sem Trilho alocado interrompem a sequência e não são pontuadas. Cada Cidade da sequência mais longa pontua 3 VPs (apenas a sequência mais longa é pontuada, com no mínimo 2 Cidades). Muitas Cidades com o mesmo número não quebram a sequência, mas neste caso se pontua cada Cidade apenas uma vez (i.e. 3 VPs).

ITENS NÃO UTILIZADOS

Cada jogador ganha:

- -3 VPs por cada Pira em sua área de jogo.
- 1 VP para cada 3 Yen que possuir.
- 1 VP para cada Trilho que sobrar em sua Locomotiva.

O jogador com a maior quantidade de VPs será declarado o vencedor. No caso de empate, o jogador dentre os empatados com a maior quantidade de Piras em sua área de jogo vence a partida. Se o empate persistir, eles dividem a vitória.



O jogador amarelo, ao final da quinta rodada possui 31 pontos. Para chegar à sua pontuação final, ele tem que somar a seguinte pontuação:

A. Cidades: Osaka (1): 0 VPs; Kyoto (2): -3 VPs; Maibara (3) x2: 12 VPs; Hashima (4): 3 VPs; Nagoya (5): 1 VP. Total: 13 VPs.

B. Locais das Olimpíadas são pontuados como se segue: os Locais Yokohama (11), onde o jogador amarelo empatou com o jogador vermelho, e Maibara (3). Yokohama faz eles perderem -3 VPs (não há Trilho alocado por lá) e Maibara gera 6 VPs ao jogador amarelo.

C. Cidades Conectadas: 9 VPs pela conexão de Maibara (3) - Hashima (4) - Nagoya (5) em sua Composição, mesmo ele possuindo Osaka (1) e Kioto (2), já que Kioto não possui Trilho alocado fazendo com que a sequência seja interrompida. Mesmo com duas Cartas contendo Maibara, amarelo pontua apenas uma vez (i.e. 3 VPs).

D. Itens não utilizados:

D1. -6 VPs pelas duas Piras em sua área de jogo.

D2. 1 VP por 3 Yen (sobrando ainda 2 Yen).

D3. 1 VP pelo Trilho que sobrou em sua Carta de Locomotiva.

A pontuação total do jogador amarelo é de 52 VPs (31+21).

HABILIDADES DAS CARTAS DE VAGÃO !

As habilidades são modificações realizadas às regras comuns e que afetam apenas o jogador cuja Composição a possuir; seus efeitos são permanentes e, por isso, não é necessária ação para ativá-la.



Agora o custo da ação Construir Estação é de 2 Yen, e adiciona 1 VP à recompensa normal.



Quando você realiza a ação Alocar Trilhos, você pode escolher qualquer espaço da Trilha de Custo do Trilho, ignorando a posição do Marcador de Custo do Trilho. Consequentemente, você pagará o custo e receberá os VPs indicados pelo espaço que você escolheu.



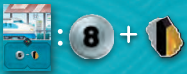
Quando você realiza a ação Ajudar no Local das Olimpíadas, você ganha duas vezes a recompensa do Local onde você colocou sua Pira. Se você escolher um Local que gere 2 VPs, você precisará pagar 2 Yen para ganhar 4 VPs.



Agora o custo da ação Preparar o Solo é de 1 Yen, independentemente do indicado abaixo do Espaço da Estação.



Agora o custo pela utilização da sua ou da Carta de locomotiva de outro jogador é de 1 Yen, em vez de 2.



Agora seu Vagão Cauda gera 8 Yen em vez de 5 (e você ainda avança um espaço o Marcador de Valor da Estação de sua escolha, como de costume).



Quando você coloca seu Marcador de Ordem do Turno em um espaço sobre a Ficha de Ordem do Turno, você ganha duas vezes a correspondente recompensa. **Se você escolher o espaço 1, você não pode avançar o mesmo Marcador de Valor da Estação duas vezes.**

— AÇÕES E EFEITOS DAS CARTAS DE EVENTOS —

Existem 3 tipos de Cartas de Evento: cinza, azul e verde. Cada uma delas disponibiliza uma ação  ou um efeito de final da rodada .

CARTAS CINZAS



Ação: realize a ação Ajudar no Local das Olimpíadas e avance um espaço o Marcador de Valor da Estação de sua escolha. Você deve realizar ambas as ações, mas na ordem que desejar.



Ao final da rodada, cada jogador pode escolher perder 2 VPs para ganhar 5 Yen.



Ao final da rodada, cada jogador ganha 4 Yen.



Ao final da rodada, cada jogador irá ganhar apenas uma vez a recompensa do Espaço que ele estiver na Ficha de Ordem do Turno. Isso pode ser duplicado com a Carta de Habilidade correspondente. **No caso do espaço 1, o mesmo Marcador de Valor da Estação não pode ser avançado duas vezes.**



Ação: você pode realizar uma destas 3 ações: Preparar o Solo, Alocar Trilhos ou Construir Estação, pagando o custo correspondente.



Ao final da rodada, os jogadores receberão a quantidade indicada de Yen baseado em suas posições na Trilha de pontuação. No caso de empate, a ordem do turno prevalece.

CARTAS AZUIS



Ao final da rodada, na ordem do turno, todos os jogadores podem comprar uma carta da pilha de descarte e adicioná-la à sua Composição. Como de costume, a Carta é adicionada à esquerda do Vagão Cauda e o Marcador de Valor da Estação indicado é avançado.



Ação: você pode repetir a ação de uma Carta de Trem que você já tenha utilizado. No caso de usar novamente a sua Locomotiva ou a Locomotiva de outro jogador, você terá que pagar novamente pelo custo da utilização (2 Yen).



Ação: você pode pagar 2 Yen para realizar as ações Preparar o Solo e Alocar Trilhos. Além destes 2 Yen, você deve pagar o custo das 2 ações. Você tem que realizar ambas as ações, mas na ordem que desejar.



Ação: você pode gastar 3 Yen para comprar um Marcador de Local das Olimpíadas que ainda não tenha sido utilizado (escolha-o dentre todos os disponíveis) e coloque-o imediatamente sobre uma de suas Cartas de Vagão. De agora em diante, esta Carta também incluirá a Cidade escolhida para fins pontuação das Cidades e suas conexões.



Ação: realize a ação Alocar Trilhos pagando 2 Yen a menos do que o requerido. Você continua ganhando os VPs indicados pelo Marcador de Custo do Trilho.



Ação: você pode pagar 1 Yen para realizar as ações Preparar o Solo e Construir Estação. Além deste Yen, você deve pagar pelo custo das 2 ações. Você tem que realizar ambas as ações, mas na ordem que desejar.

CARTAS VERDES



Ação: realize a ação Ajudar no Local das Olimpíadas.



Ao final da rodada, todos os jogadores podem pontuar uma Cidade de sua Composição, à sua escolha. Eles devem levar em consideração as Cartas de Vagão que possuem daquela Cidade e o valor das Estações, de acordo com a posição do Marcador do Valor da Estação naquele momento (veja CIDADES, p. 10).



Ação: realize a ação Construir Estação pagando seu correspondente custo.



Ação: Realize a ação Preparar o Solo pagando seu correspondente custo.



Ação. realize a ação Alocar Trilhos pagando seu correspondente custo.



Ação: Ganhe 7 Yen.

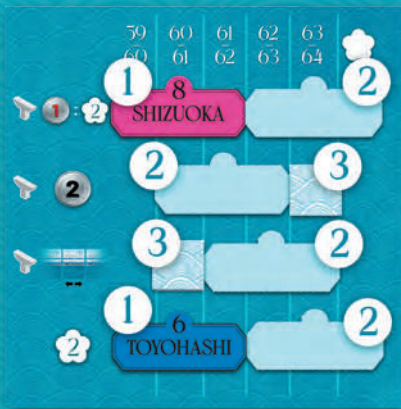
MODO SOLO

Tente vencer o autômato chamado Hideo (em homenagem ao criador da primeira linha de Shinkansen).

PREPARAÇÃO

Prepare como se fosse uma partida para 2 jogadores, com as seguintes exceções:

- Escolha uma cor para Hideo e coloque todos os seus componentes em um lado da mesa.
- Coloque seu marcador de Ordem do turno sobre o espaço 1 da ficha de Ordem do Turno e o marcador do Hideo no espaço 2; então coloque seu Marcador de Pontuação sobre o marcador do Hideo no espaço zero da Trilha de Pontuação.
- Escolha uma das duas Cartas de Locomotiva, a outra fica com Hideo. Hideo não precisa de Vagão Cauda.
- Crie a pilha de descarte com as 6 Cartas de Vagão que contém 2 Cidades, então embaralhe as outras cartas de Vagão para criar um deck de saque.
- Hideo não recebe nenhum Yen durante a preparação da partida.
- Embaralhe os 9 Marcadores de Local das Olimpíadas e os 3 Marcadores de Local Fechado de face para baixo. Prepare o Tabuleiro de Ação do Hideo da seguinte forma:



1. Coloque aleatoriamente 2 Marcadores de Local das Olimpíadas **de face para cima** nas posições “A”.
2. Coloque aleatoriamente 4 Marcadores de Local das Olimpíadas **de face para baixo** nas posições “B”.
3. Coloque aleatoriamente 2 Marcadores de Local Fechado **de face para baixo** nas posições “C”.

Coloque os marcadores que sobrarem ao lado do tabuleiro.

JOGANDO A PARTIDA

Hideo será outro jogador para todos os fins e propósitos, e você poderá utilizar sua locomotiva ou seus Trilhos pagando a ele por isso. Em seu turno, Hideo estará apto a receber as recompensas da Ordem do Turno, Ajudar no Local das Olimpíadas e ganhar rendimentos, comprar novos Vagões para sua Composição, realizar ações e receber VPs por elas, etc., mas com algumas diferenças importantes:

- **Hideo nunca gasta dinheiro por nada. Consequentemente, ele compra Cartas e realiza ações a custo zero.**
 - Sempre que, por qualquer motivo, Hideo ganhar dinheiro, ele converterá automaticamente o Yen ganho em 1 VP. Ele nunca terá dinheiro durante a partida.
 - As ações de Hideo serão geridas exclusivamente por seu Tabuleiro de Ações, consequentemente ele não é afetado por Cartas de Evento ativas ou Cartas de Vagão que ele adicionar à sua Composição.

FASE 1. PREPARAÇÃO DA RODADA

Prepare e jogue as 5 rodadas como de costume, exceto que em cada rodada você irá criar uma fila com **3 novas Cartas de Vagão, em vez de 4.**

FASE 2. COMPRA DE NOVOS VAGÕES

Em seu turno, Hideo sempre tentará se posicionar na Carta do meio da fila de Vagões disponíveis. Se esta Carta não estiver disponível (porque você a escolheu antes), ele irá escolher a Carta mais próxima da Ficha de Ordem do Turno. Hideo avança um espaço o Marcador de Valor da Estação da Carta que ele escolheu, como de costume.

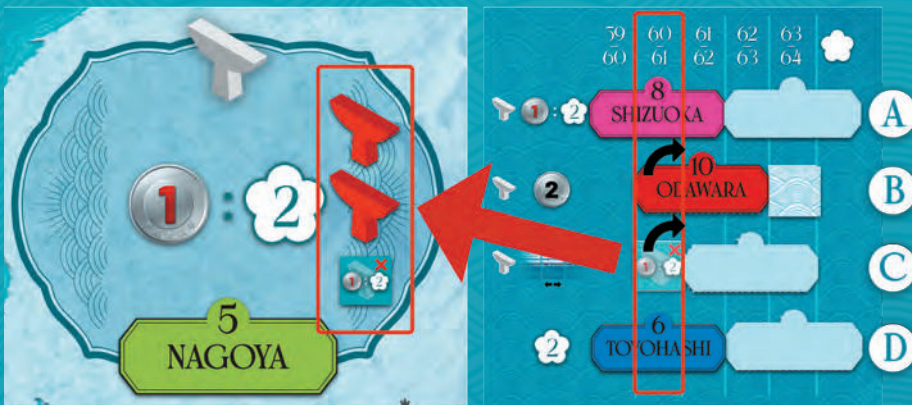
FASE 3. ADIÇÃO DE NOVOS VAGÕES E AÇÕES

Hideo irá colocar as Cartas de Vagão que adquirir próximas à sua Locomotiva, sempre deixando à vista as Cidades que essas cartas possuem. Pode ser útil organizar essas Cartas em ordem ascendente dos números de suas Cidades, se você quiser controlar as Cidades que Hideo conectar durante a partida.

Ao escolher a Ordem do Turno, Hideo irá colocar seu marcador no primeiro espaço da Ficha de Ordem do Turno, começando pelo espaço 1. Se ele colocar seu marcador no espaço 1, o Marcador que estiver na última posição da Trilha de Valor da Estação avança um espaço.

Quando chegar o momento de realizar as ações deste turno, Hideo será comandado por seu Tabuleiro de Ações. Resolva este Tabuleiro do topo para a base, Hideo realizará uma ação em cada uma das Cidades que estão ativas na coluna da correspondente rodada. Alguns marcadores começam a partida de face para baixo no Tabuleiro de Ações. Neste caso:

- Se for um Marcador de Local das Olimpíadas, revele-o quando você estiver resolvendo a coluna onde ele é ativado, assim Hideo poderá realizar uma ação daquela Cidade.
- Se for um Marcador de Local Fechado, revele-o quando você estiver resolvendo a coluna onde ele é ativado e coloque-o, junto com 2 Piras do Hideo, no Local das Olimpíadas indicado pelo marcador: você não terá mais a possibilidade de colocar Piras neste local até o final da Partida, mas Hideo ainda poderá colocar suas Piras.



Rodada atual: 60-61. Em seu turno de ação, Hideo resolve a coluna, correspondente à rodada, de seu Tabuleiro de Ações, do topo para a base. Primeiro ele realiza uma ação em Shizuoka (A); depois ele revela o próximo Marcador de Local das Olimpíadas, o qual corresponde a Odawara, onde ele realiza uma ação (B). Ele continua seu turno, revelando um Marcador de Local Fechado, o qual ele coloca no Local das olimpíadas correspondente junto com 2 de suas Piras, ganhando 4 VPs (C); finalmente, ele realiza uma ação em Toyohashi (D).

Quais as ações que Hideo pode realizar nas Cidades?

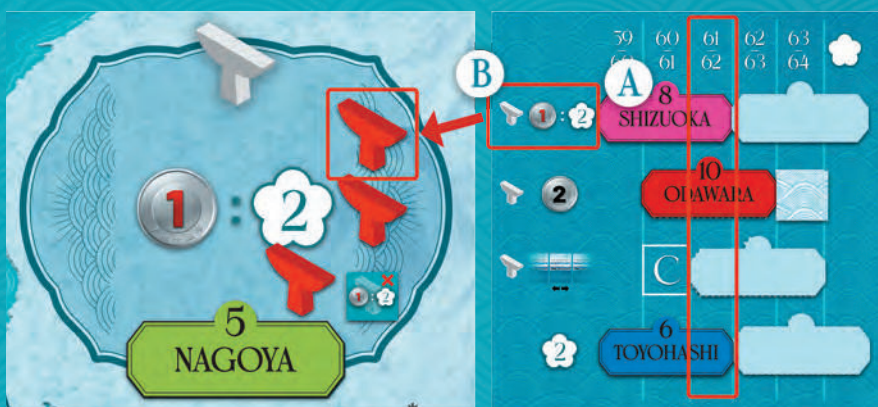
Hideo sempre tentará realizar uma das 3 possíveis ações em cada uma das Cidades ativas, respeitando a ordem indicada abaixo:

- 1. Preparar o Solo:** coloque o a Ficha de Construção sobre sua Locomotiva, com a face do Trilho aparente.
- 2. Construir Estação:** sempre construa a Estação que garanta a maior quantidade de VPs; em caso de empate, construa a Estação cujo Marcador de Valor esteja mais avançado na trilha. Coloque a Estação na cidade ativa.
- 3. Alocar Trilhos:** aloque um Trilho que ele possua sobre sua Locomotiva, na seção de trilho da Cidade ativa. Se não houver um Trilho em sua Locomotiva, ele não poderá realizar esta ação.

Hideo ganha os VPs destas ações como o de costume.

Se Hideo não puder realizar uma ação em uma Cidade ativa, ele tentará a próxima ação naquela cidade na ordem descrita acima, e assim por diante. Se, finalmente, ele não conseguir realizar nenhuma ação naquela Cidade, então ele tem que realizar a ação indicada na margem esquerda de seu Tabuleiro, da linha que corresponda à localização da Cidade ativa:

- Hideo coloca uma Pira neste Local das Olimpíadas e pontua 2 VPs.
- Hideo coloca uma Pira neste Local das Olimpíadas e pontua 2 VPs.
- Hideo coloca uma Pira neste Local das Olimpíadas, sem qualquer efeito.
- Hideo pontua 2 VPs.



Rodada atual: 61-62. Em seu turno de ação, primeiro Hideo tenta realizar uma ação em Shizuoka (A), mas não é possível porque nesta cidade o Solo já foi preparado, uma Estação já foi construída e um Trilho alocado. Assim, ele tem que realizar a ação indicada na margem esquerda de seu Tabuleiro, referente àquela linha: Hideo coloca uma Pira no Local das Olimpíadas correspondente, pontuando 2 VPs (B).

FIM DA RODADA

Hideo não participa de nenhum efeito de final de rodada gerado por uma Carta de Evento.

FIM DA PARTIDA E PONTUAÇÃO FINAL

Execute a pontuação final como de costume, fazendo as seguintes alterações para Hideo:

- **Cidades:** Hideo não pontua negativamente Cidades em suas Cartas de Vagão que não contenham Trilhos alocados.
- **Local das Olimpíadas:** Hideo não pontua negativamente Locais das Olimpíadas que não contenha Trilho alocado e onde ele possua maioria. As duas Cidades na coluna de seu Tabuleiro de Ações são consideradas Local das Olimpíadas onde Hideo ganha automaticamente a maioria.
- **Cidades Conectadas:** reorganiza suas Cartas de Vagão colocando-as em ordem numérica ascendente (se você ainda não o fez durante a partida) e simplesmente checa quantas Cidades consecutivas ele possui, **independentemente se possuir ou não Trilhos alocados:** cada Cidade em sua mais longa sequência vale 3 VPs, como de costume.
- **Itens não utilizados:** Hideo não pontua negativamente por Piras que ainda possuir. Ele também não pontua positivamente por Yen haja vista que ele nunca ganha nenhum dinheiro durante a partida, o qual é automaticamente convertido em VPs.

Você achou muito fácil? Jogue novamente, mas ao invés de ganhar o Yen indicado nas Cartas de Evento durante a preparação, ganhe 7 Yen e dê a Hideo 7 VPs para iniciar a partida. Boa sorte!