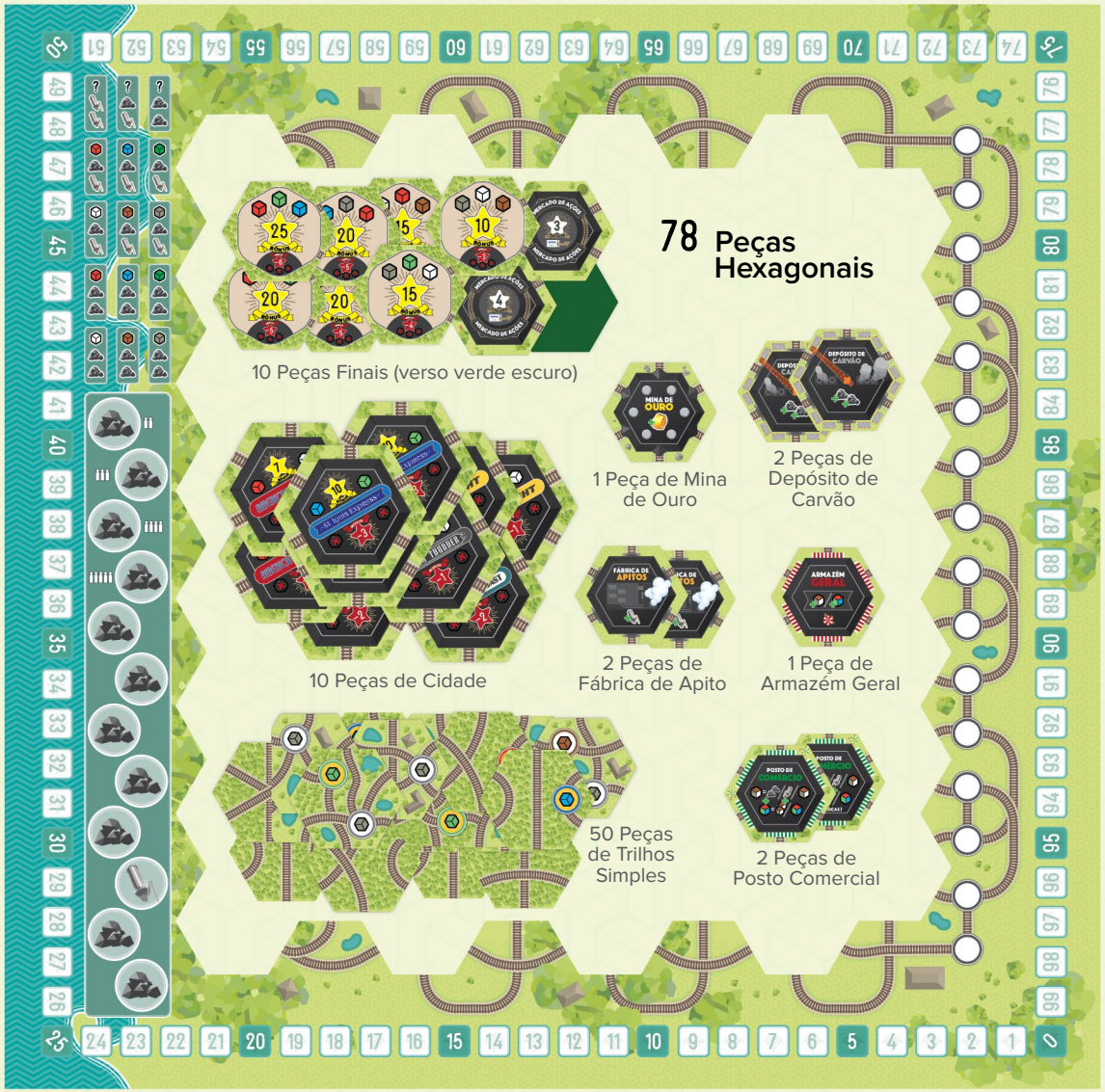
Com a fixação da cavilha de ouro em 1869, a primeira ferrovia transcontinental dos Estados Unidos estava completa. Mas isto era apenas o início de uma rápida expansão de ferrovias que se entrecruzariam por todo o país. Em Whistle Stop, você abrirá caminho pelo país em direção ao oeste, usando sua companhia ferroviária para construir rotas, carregar valiosas cargas e entregar mercadorias demandadas nas cidades em expansão, criando uma rede de Paradas do Apito da qual você e seus competidores podem se aproveitar enquanto continuam a expandir suas ferrovias. Ao longo do caminho, você receberá ações de outras companhias e observará sua reputação voar a cada entrega bem-sucedida antes de realizar um último esforço para completar os longos trajetos até as prósperas cidades do Oeste.

OBJETIVO

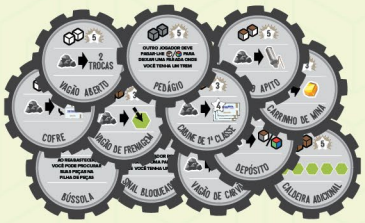
Desenvolver sua companhia ferroviária e conquistar mais pontos de fama.

COMPONENTES



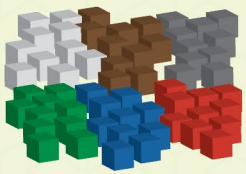
1 Tabuleiro de Jogo
(4 partes)

5 Tabuleiros de Jogador Individuais



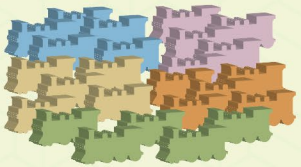
12 Peças de Melhoria

30 Ações de Companhia
(6 de cada, 5 companhias)



60 Cubos de Recurso
(10 de cada, 6 cores)

Raros:	**Comuns:**
Aço (azul)	Madeira (marrom)
Gado (vermelho)	Algodão (branco)
Uísque (verde)	Cascalho (cinza)

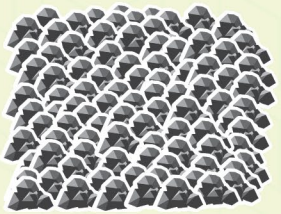


25 Trens
(5 de cada, 5 cores)

5 Marcadores de Pontuação

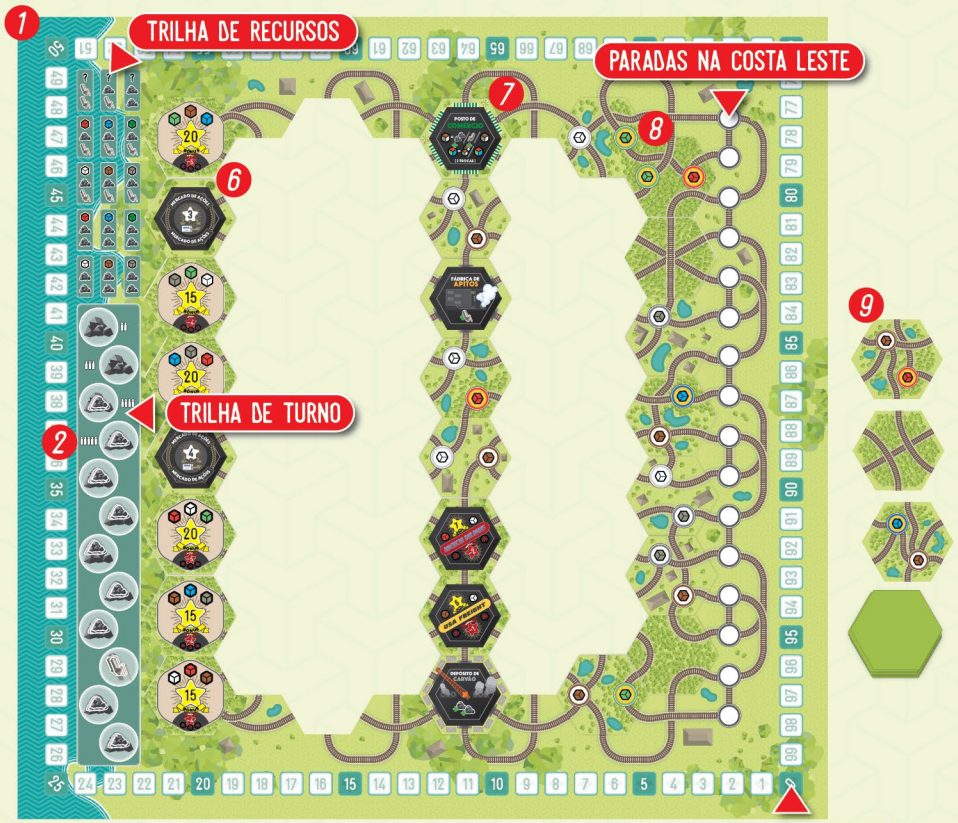
24 Fichas de Apito

20 Fichas de Pepita de Ouro



100 Fichas de Carvão

PREPARAÇÃO DA ÁREA DE JOGO



1 Coloque o tabuleiro de jogo no centro da mesa.

2 Na trilha do turno, coloque 1 ficha de apito por jogador no espaço do apito. Depois encontre o espaço de carvão com uma quantidade de peões que corresponda ao número de jogadores. Começando naquele espaço e seguindo trilha abaixo, coloque 2 fichas de carvão por jogador em cada espaço de carvão.

3 Coloque as fichas de ouro (embaralhadas com os números virados para baixo), fichas de carvão restantes, fichas de apito restantes e cubos de recurso ao lado do tabuleiro.

4 Forme uma pilha de ações para cada companhia ferroviária ao lado do tabuleiro. Ordene numericamente cada pilha com a ação número 1 no topo.

5 Embaralhe as peças de melhoria. Compre 2 peças a mais que o número de jogadores e coloque-as viradas para cima, próximas ao tabuleiro.

6 Embaralhe as 10 peças finais (peças com verso verde escuro). Coloque 8 peças viradas para cima na coluna mais à esquerda no tabuleiro de jogo e coloque as outras peças de volta na caixa.

Separe as 18 peças especiais: 10 Cidades, 2 Depósitos de Carvão, 2 Postos Comerciais, 2 Fábricas de Apito, 1 Armazém Geral, 1 Mina de Ouro.

7 Escolha 1 Depósito de Carvão, 1 Posto Comercial, 2 peças aleatórias de Cidade, 1 outra peça especial aleatória (que não seja o Depósito de Carvão, Posto Comercial ou Cidade) e 3 peças de trilhos simples aleatórias. Coloque aleatoriamente estas 8 peças viradas para cima sobre o tabuleiro na quarta coluna a partir da direita.

8 Escolha aleatoriamente 9 peças de trilhos simples e coloque-as aleatoriamente viradas para cima na coluna mais à direita e nas posições mais acima e mais abaixo da segunda coluna. Estas peças não podem ser colocadas numa orientação cuja única rota resultante apenas retorne, mesmo que as rotas passem por diversas peças antes de retornarem. **(Veja exemplo ao lado)**.

9 Embaralhe conjuntamente as demais peças hexagonais não utilizadas (especiais e simples), formando uma pilha única, com a face virada para baixo. Revele as 3 peças do topo e coloque-as ao lado da pilha com a face virada para cima.

Exemplos de preparação de peça inicial inválida, com uma rota que apenas retorna para outra saída.

PREPARAÇÃO DO JOGADOR

Cada jogador pega 1 ficha de apito e 3 peças aleatórias da pilha. Caso nenhuma de suas peças possua uma parada (círculo com cubo dentro ou peça especial), descarte uma das três e compre outra até que tenha uma parada na sua mão.

Escolha uma cor. Pegue uma quantidade de trens da cor escolhida: 5 trens numa partida de 2 ou 3 jogadores, 4 trens numa partida de 4 jogadores e 3 trens numa partida de 5 jogadores. Devolva para a caixa os trens não utilizados. Além disso, coloque seu marcador de pontuação na casa 0 da trilha de pontuação na borda do tabuleiro.

Escolha aleatoriamente um jogador inicial. Então, pegue uma quantidade de fichas de carvão conforme a ordem dos jogadores: jogador inicial, 2 carvões; 2º jogador, 2 carvões; 3º jogador, 3 carvões; 4º jogador, 3 carvões; 5º jogador, 4 carvões.

POSIÇÕES INICIAIS

Começando com o jogador à direita do jogador inicial e continuando em sentido anti-horário, os jogadores se revezam, um por vez, para posicionar cada um de seus trens em uma das 16 paradas na costa leste, até que todos os trens sejam posicionados. Cada parada na costa leste pode conter, no máximo, um trem.

SEQUÊNCIA DE JOGO

Whistle Stop é jogado em rodadas, marcadas pela trilha de turno. Quando o jogador inicial distribui fichas da trilha de turno, uma nova rodada começa.

No começo de cada turno, o jogador inicial distribui, igualmente entre os jogadores, incluindo ele mesmo, todas as fichas do próximo espaço preenchido da trilha de turno (1 ficha de apito ou 2 fichas de carvão por jogador). Então, ele realiza o restante de seu turno normalmente.

Em seu turno, você pode:

1) Gastar até 4 fichas (carvão ou apito) para movimentar seu(s) trem(ns).

2) Gastar recursos para ganhar até 2 melhorias.

Você pode fazer ambas, uma ou nenhuma das ações acima, em qualquer ordem. Você só pode movimentar seus próprios trens, nunca os de outro jogador.

À medida que gasta fichas, coloque-as no seu tabuleiro de jogador nos quatro locais numerados para manter registro de suas fichas gastas. Então, ao final de seu turno, retorne as fichas gastas para o suprimento, na área de jogo.

Para a primeira rodada, o jogador inicial tira as fichas do espaço de carvão correspondente à quantidade de jogadores.

MOVIMENTAR UM TREM UTILIZANDO UMA FICHA DE CARVÃO

Gaste uma ficha de carvão para movimentar um de seus trens ao longo dos trilhos. Termine o movimento na próxima parada da ferrovia. São consideradas paradas, as peças especiais, as paradas de recurso (círculos com cubo dentro), as paradas da costa leste (círculos pequenos vazios) e as peças finais. **Um trem não pode utilizar carvão para movimentar-se até uma parada numa coluna à leste (à direita), mas é permitido passar por uma peça numa coluna à leste, durante um movimento**.

Um trem deve seguir os trilhos da ferrovia desenhados nas peças.

Um trem não pode ser movimentado até uma parada de recurso ou uma parada da costa leste (círculos pequenos vazios) onde haja outro trem (independentemente se seu ou de um oponente). Qualquer quantidade de trens pode estar em todas as outras paradas (hexágonos grandes).

Um trem pode atravessar qualquer número de peças até alcançar a próxima parada.

Seu trem pode atravessar (mas não terminar o movimento sobre) paradas de recurso ou paradas na costa leste ocupadas por outro de seus trens, mas não pode atravessar paradas de recursos ou paradas na costa leste ocupadas por trens de seus oponentes. Seu trem não pode atravessar paradas especiais, independentemente se ocupadas ou não por outros trens seus ou dos oponentes.

Se um trem alcançar uma peça final, coloque-o, imediatamente, na trilha de recursos (ele não poderá mais ser movimentado nos trilhos após alcançar uma peça final).

MOVIMENTAR UM TREM UTILIZANDO UMA FICHA DE APITO

Gaste uma ficha de apito para movimentar um de seus trens uma ou duas paradas em qualquer direção, **podendo inclusive terminar numa peça à direita de onde iniciou o movimento**.

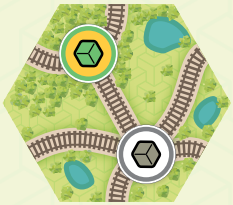
Não recolha nenhum recurso ou fichas na parada “pulada”. Você pode "pular" uma parada ocupada por outros jogadores (mas ela continua contando na quantidade de paradas que você pode mover seu trem). Se utilizar uma ficha de apito para “pular” uma peça final, ignore todos os efeitos daquela peça final também.

Se um trem alcançar uma peça final, coloque-o, imediatamente, na trilha de recursos (ele não poderá mais ser movimentado nos trilhos após alcançar uma peça final).

JOGAR UMA PEÇA

Se o movimento levar seu trem por uma ferrovia que termina num espaço vazio, jogue uma peça de sua mão naquele espaço e siga a ferrovia até ela. Se aquela peça não tiver uma parada para terminar o movimento do seu trem, jogue uma segunda peça de sua mão e continue o movimento de seu trem até aquela peça. Se ela ainda não prover uma parada para terminar o movimento, jogue a terceira peça de sua mão para continuar o movimento. A colocação da terceira peça deve terminar o movimento de seu trem numa parada.

PEÇAS



Quando seu trem termina o movimento numa **parada de recurso** (um círculo com um cubo dentro), ganhe um recurso daquela cor. Recursos recebidos por algum dos seus trens ficam disponíveis para todos os seus trens para fins de entrega ou comércio. Três tipos de recursos (algodão, cascalho, madeira) são comuns e três tipos (gado, uísque e aço) são raros. Recursos raros aparecem com menos frequência que recursos comuns. Você pode armazenar um máximo de 10 recursos. Se tiver 10 recursos, você deve descartar um recurso para coletar um novo.

Quando seu trem termina o movimento numa **parada de Cidade**, entregue todos os recursos mostrados na peça para ganhar pontos bônus de fama e uma ficha de ação da companhia ferroviária nomeada na peça. Se não entregar todos os recursos, perca a quantidade indicada de pontos de fama e não receba nenhuma ação da companhia ferroviária.

Se não tiver nenhum ponto de fama, esta penalidade não afeta sua pontuação. Os pontos de fama não podem ficar negativos, o mínimo é zero.

Você pode visitar a mesma parada de Cidade múltiplas vezes com o mesmo ou com outro trem. Entregue os recursos para ganhar o bônus ou sofra a penalidade cada vez separadamente.

Um jogador pode ter múltiplas ações da mesma companhia.

Se não houver mais ações da companhia ferroviária de uma peça de Cidade, você ainda pode ir até lá e receber os pontos por entregar os recursos (ou perder pontos se não entregar os recursos).

Quando seu trem termina o movimento numa **parada final**, entregue os recursos mostrados na peça para ganhar os pontos bônus de fama da peça. Se não entregar os recursos, você perde a quantidade indicada de pontos de fama. Então, remova seu trem do tabuleiro e coloque-o em qualquer espaço vazio na trilha de recursos. Receba os recursos e/ou as fichas mostradas no espaço onde você colocar seu trem.

Caso haja um símbolo "?", você pode pegar 1 recurso ou ficha qualquer (Carvão, Apito, Ouro) à sua escolha.

Quando seu trem termina o movimento numa **parada de Posto de Comércio**, você pode realizar até 2 trocas, sendo:

1) Qualquer 1 recurso comum por qualquer 1 recurso comum ou por 1 ficha de apito ou por 2 fichas de carvão **ou**
2) Qualquer 1 recurso raro por quaisquer 2 recursos comuns ou qualquer 1 recurso raro.

Quando seu trem termina o movimento numa **parada de Depósito de Carvão**, receba 2 fichas de carvão.

Quando seu trem termina o movimento numa **parada de Armazém Geral**, receba 1 recurso à sua escolha.

Quando seu trem termina o movimento numa **parada de Mina de Ouro**, receba uma ficha de ouro. Ela valerá 3, 4 ou 5 pontos de fama. Olhe o valor e mantenha a ficha virada para baixo sem revelá-la aos demais jogadores até o final da partida.

Quando seu trem termina o movimento numa **parada de Fábrica de Apitos**, receba uma ficha de apito.

Quando seu trem termina o movimento numa **parada de Mercado de Ações**, ganhe a quantidade indicada de pontos de fama para cada ação de companhia que você tenha. Você deve, então, remover uma de suas ações de companhia do jogo.

TURNOS DOS JOGADORES

Ao final do seu turno, reabasteça sua mão até ter 3 peças a partir das peças viradas para cima ao lado do tabuleiro ou da pilha de compras. Compre uma peça por vez. Se você escolher comprar uma peça da pilha, você pode olhá-la antes de decidir continuar comprando da pilha ou entre as viradas para cima. Após pegar todas as suas peças, revele peças suficientes para que haja novamente um total de 3 peças viradas para cima ao lado do tabuleiro. O turno passa para o jogador à esquerda. Quando for o turno do jogador inicial novamente, ele distribui as fichas no próximo espaço na trilha de turno antes do turno dele começar.

Na última rodada da partida, você pode pular o reabastecimento da mão.

NENHUM MOVIMENTO POSSÍVEL

Se não puder ou não quiser movimentar um trem em seu turno, receba uma ficha de apito e abra mão de qualquer movimento neste turno. Você ainda pode realizar melhorias se desejar.

EXEMPLOS DE MOVIMENTAÇÃO

O jogador azul pode, utilizando um carvão, mover seu trem (**1**) da Mina de Ouro até a parada **C**, passando pelas estações **A** e **B** *(seus próprios trens são ignorados)*.

Ele não poderia seguir até a parada **F** *(passando por **D** e **E**)* porque terminaria o movimento à leste *(o que não é permitido usando um carvão)*, nem até **H** porque não poderia passar pelo trem laranja em **G**.

O jogador azul pode mover o mesmo trem, dessa vez utilizando um apito, de volta para a Mina de Ouro, passando por **A** e **B** *(ignora seus próprios trens)*, fazendo a primeira parada do apito em **G**, ignorando o trem laranja *(a primeira parada do apito pode ser em qualquer estação simples no caminho, ignorando seu efeito ou ocupantes)*, e seguindo por **E** e **D** *(ignora seus próprios trens)*. Ao chegar de volta na Mina de Ouro ela é ativada novamente. Ele também poderia fazer este movimento se o trem laranja não estivesse em **G**, mas se qualquer um de seus próprios trens estivesse em outra posição, este movimento não seria possível.

Ainda utilizando um apito, o jogador azul poderia levar seu trem até **H** ou **F**.

COMPRANDO UMA MELHORIA

Você pode comprar até 2 melhorias a qualquer momento durante seu turno.

Para comprar uma melhoria da reserva, gaste os recursos mostrados no topo da peça, então pegue a melhoria e coloque-a à sua frente.

Para comprar uma peça de melhoria de outro jogador, gaste os recursos mostrados no topo da peça, então pague um recurso raro (vermelho, verde ou azul) à sua escolha para o jogador que possui aquela melhoria. Pegue a melhoria e coloque-a à sua frente. O número dentro da estrela no topo da peça, representa os pontos de fama que você ganha se possuir esta melhoria ao final da partida.

Não existe limite para a quantidade de melhorias que você pode ter ao longo da partida.

MELHORIAS

Muitas melhorias permitem a você gastar carvão para realizar ações especiais. Você só pode gastar até 4 fichas em seu turno, embora você possa gastar todas as 4 fichas para realizar ações especiais. É permitido gastar um apito no lugar de um carvão para realizar uma ação especial.

Gaste uma ficha de carvão para ganhar 2 fichas de carvão.

Gaste uma ficha de carvão para fazer 2 trocas seguindo as mesmas regras de troca do Posto de Comércio.

Gaste uma ficha de carvão para receber uma ficha de ouro virada para baixo.

Outro jogador deve pagar-lhe 1 recurso à escolha dele para sair de uma parada onde você tenha um ou mais trens. Se o jogador não puder pagar, o trem dele não pode ser movimentado. Se um jogador utilizar um apito e o trem que possui o pedágio for a parada "pulada" naquele movimento, ele não precisa pagar para o dono do pedágio.

Ao reabastecer sua mão, você pode escolher as peças que quiser da pilha de compras. Coloque as peças em sua mão e reembaralhe a pilha.

Gaste uma ficha de carvão para marcar 4 pontos de fama para cada 3 ações de quaisquer companhias ferroviárias que possuir.

Nenhum outro jogador pode movimentar um trem até uma parada onde você tenha um trem. Se o trem de outro jogador já estiver numa parada quando você comprar o Sinal Bloqueador, o trem daquele jogador pode permanecer. Um jogador poderá passar por um trem que possua um sinal bloqueador caso utilize um apito e o trem que possui o sinal bloqueador for a parada "pulada" naquele movimento.

Gaste uma ficha de carvão para utilizar novamente uma parada onde seu trem esteja sem sair dela. Isto inclui paradas especiais e entregas.

Gaste uma ficha de carvão para trocar uma de suas ações por qualquer ação disponível de uma peça de Cidade já posicionada. Remova sua ação trocada do jogo. Você não pode trocar pela ação de uma Cidade que ainda não esteja no tabuleiro.

Gaste uma ficha de carvão para receber 1 recurso de qualquer tipo (comum ou raro).

Você pode, imediatamente, aumentar seu tamanho máximo de mão para até 5 peças. Com uma mão maior, você pode jogar até 4 ou 5 peças para movimentar um trem no tabuleiro. Como antes, o trem deve terminar seu movimento numa parada até a 5ª peça no máximo. Se outro jogador comprar de você a Caldeira Adicional, você deve, imediatamente, descartar de sua mão para o fundo da pilha virada para baixo, até ficar com 3 peças.

Você não recebe penalidades de final de jogo por qualquer peça de Cidade ou peça especial em sua mão.

Gaste uma ficha de carvão para receber uma ficha de apito.

FINAL DO JOGO

A partida termina ao final da última rodada ou ao final da rodada durante a qual um jogador tira seu último trem do tabuleiro. Lembre-se que na última rodada, independentemente de como a partida termina, os jogadores podem pular o reabastecimento de suas mãos com novas peças.

PONTUAÇÃO

Para cada companhia ferroviária, o jogador com mais ações daquela companhia marca 15 pontos de fama. Em caso de empate, o jogador com o menor número da ação dentre os empatados é o detentor majoritário das ações.

Marque pontos por quaisquer melhorias que você tenha.

Marque os pontos de fama mostrados em cada ficha de ouro que você tenha.

Marque 1 ponto de fama para cada recurso comum não utilizado que você possua.

Marque 3 pontos de fama para cada recurso raro não utilizado que você possua.

Marque 1 ponto de fama para cada uma das fichas que você tenha.

Perca 10 pontos para cada peça especial em sua mão.

O jogador com a maior pontuação vence.

EMPATES

Em caso de empate de pontos, o jogador com a maior quantidade total de ações de companhia vence.

PERGUNTAS FREQUENTES

Posso passar por mais de um de meus próprios trens, caso eles estejam em paradas adjacentes e consecutivas?

Sim, e só lhe custará 1 carvão! Se você usar um apito, você também pode fazer isto ou você pode passar sobre quaisquer outras paradas e até mais de uma única, caso seus próprios trens estejam em paradas consecutivas.

Posso passar por mais de um trem dos oponentes caso eles estejam em paradas adjacentes e consecutivas quando usar um apito?

Não. Apitos apenas permitem que você se mova por duas paradas (você "pula" uma parada qualquer, independente se ela possui ou não um trem).

Posso utilizar um apito para sair e voltar para a mesma parada onde eu estava, pelo mesmo caminho?

Não. Não é permitido utilizar um apito para ir até uma parada e mover-se "para trás" pelo mesmo caminho que você acaba de utilizar, em uma espécie de movimento de ida e volta.

Qual a diferença entre um apito e um carvão?

Um apito lhe permite fazer **um** ou **dois** movimentos de carvão consecutivos, ignorando a parada intermediária (e lhe permite terminar em uma peça à leste de onde você iniciou seu movimento).

SOBRE O AUTOR

Scott Caputo é autor de *Volüspa* e *Kachina* e é membro da *League of Gamemakers*. Ele vive em San Francisco com sua esposa e filhos.

SOBRE O DESENVOLVEDOR

Ted Alspach já desenvolveu vários jogos, incluindo *New York Slice*, *Ultimate Werewolf* e *Favor of the Pharaoh*. Ele também é o autor de *Werewords*, *Suburbia*, *The Palace of Mad King Ludwig*, *Castles of Mad King Ludwig* e *One Night Ultimate Werewolf*.

SOBRE A ARTISTA

Stephanie Gustafson já criou arte e desenho gráfico para diversos jogos, incluindo *The Palace of Mad King Ludwig*, *Colony*, *America* e *New York Slice*.

CRÉDITOS

Tradução: Gabriel C. Schweitzer / **Revisão:** Romir G. E. Paulino, Lucas Andrade e Eduardo Cella
Edição e Produção: Eduardo Cella / **Diagramação:** Gilberto Martimiano Jr.

PAPERGAMES

Versão Brasileira
© 2019 PaperGames.
Todos os direitos reservados.

béziergames THE NEW CLASSICS

Versão Original
© 2017 Bezier Games, Inc.
www.beziergames.com

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: **www.papergames.com.br** - Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0 – edição brasileira