

Jet Set

2-6 Jogadores, a partir dos 10 anos

Levante voo em direcção à fortuna e à fama com a sua própria linha aérea internacional!

Europa está a ser inundado com inúmeras viagens e você tem a possibilidade de organizar as viagens à sua maneira! Compre os direitos de rotas estratégicas e favoráveis e utilize os seus aviões, para poder oferecer os trajectos mais procurados entre as cidades europeias. Uma linha aérea não se governa de graça, por isso comece então com os trajectos mais vantajosos de curta distância, antes de passar para os trajectos de longa distância. Quando chegar à altura das férias, deveria estar preparado com a sua linha aérea, para poder subir até ao JETSET!

CONTEÚDO

52 cartas de curta distância

(30 x 1 ponto, 20 x 3 pontos, 2 x férias)

42 cartas de longa distância

(20 x 5 pontos, 20 x 7 pontos, 2 x férias)

18 cartas de Final Flight

(voo final)

1 baralho de dinheiro

(1, 2, 5, 10 e 50)

1 livro de instruções

(está a lê-lo)

6 cartas de referência

144 aviões em seis cores

180 fichas em seis cores

1 tabuleiro de jogo

(ver a próxima página)

TABULEIRO DE JOGO

monte de cartas de longa distância

cartas de longa distância disponíveis

monte de cartas de curta distância

cartas de curta distância disponíveis

Cartas de férias, que sejam reveladas, vão para aqui.

Linha aérea – uma linha, que liga duas cidades, uma a outra. Aviões serão colocados nesta linha.

Proprietário da linha aérea – coloque aqui as fichas do proprietário da linha aérea.

nome de uma cidade

Tome nota:

Athens = Atenas

Belgrade = Belgrado

Copenhagen = Copenhaga

Lisbon = Lisboa

Milan = Milão

Munich = Munique

Rome = Roma

Seville = Sevilha

Vienna = Viena

Warsaw = Varsóvia

Observação: As cores diferentes das linhas aéreas simplesmente servem para diferenciar uma da outra, não tem outro significado.

Tabuleiro de jogo JET SET, preparado com as cartas para quatro jogadores

PREPARAÇÃO DO JOGO

Preparar as cartas do trajecto de voo

Tire duas cartas de férias do monte das cartas de curta distância (roxo) e embaralhe as restantes cartas de curta distância. Coloque, com o rosto virado para cima, uma fila de cartas de curta distância (com o valor de 1 ponto) ao lado do tabuleiro. Se cartas com um valor de 3 pontos forem reveladas, coloque então estas cartas novamente no restante baralho. O número das cartas colocadas em fila corresponde duas vezes aos jogadores que estão em jogo (por excepção: num jogo de dois jogadores serão colocadas 6 cartas em fila). Em seguida, coloque as restantes cartas de curta distância da seguinte maneira.

Tire duas cartas de férias do monte de cartas de longa distância (turquesa) e embaralhe as restantes cartas de longa distância. Coloque, com o rosto virado para cima, uma fila de cartas de longa distância ao lado do tabuleiro. O número das cartas colocadas em fila corresponde ao número dos jogadores (por excepção: num jogo de dois jogadores serão colocadas 3 cartas). Em seguida, coloque as restantes cartas de longa distância da seguinte maneira.

Formar o monte das cartas de trajecto de voo:

Quando as cartas forem colocadas visíveis e em fila, coloque então as cartas de curta distância separadas das cartas de longa distância (com o rosto virado para baixo) em dois montes e da seguinte maneira:

8 cartas (2-3 jogadores)

11 cartas (4 jogadores)

14 cartas (5 jogadores)

17 cartas (6 jogadores)

5 cartas de trajecto de voo + 1 carta de férias (embaralhado)

5 cartas (2-3 jogadores)

6 cartas (4 jogadores)

7 cartas (5 jogadores)

8 cartas (6 jogadores)

1 carta de férias

o resto deste monte

Agora falta apenas amontoar e colocar depois ao lado da respectiva fila.

[Page 3]

Cada jogador escolhe uma cor e pega numa carta de referência, tal como nos aviões e nas fichas de jogo dessa mesma cor. Embaralhe as cartas “Final Flights” e entregue a cada jogador 2 cartas. Retire, sem as ver, as restantes cartas de “Final Flights” do jogo. Cada jogador olha para a sua carta de “Final Flights”, mas não a mostra aos outros jogadores.

A banca é colocada ao lado do jogo e um jogador será nomeado como banqueiro. O banqueiro entrega a cada jogador um valor de 30 €

O jogador, qual já visitou na sua vida o maior número de cidades que estão no mapa, inicia o jogo.

JOGAR O JOGO

O jogador actual completa, no caso de ser necessário, a fila com as cartas de trajecto de voo e executa uma dessas acções: Colocar aviões, assegurar uma carta de trajecto de voo ou cobrar rendimentos. Pontos de vitória serão reunidos através de cartas de trajecto de voo. O Jogador que ganhar o maior número de pontos vence o jogo.

A jogada:

Uma partida é constituída por duas fases: a fase de cartas de trajecto de voo e a fase de acção. Quando um jogador terminar essas duas fases, o próximo a jogar será o do seu lado esquerdo.

Fase de cartas de trajecto de voo:

Por cada fila com cartas de trajecto de voo (rosto virado para cima), conta um valor mínimo de cartas, o qual é equivalente ao número de jogadores (excepção: num jogo de 2 jogadores conta um valor mínimo de 3 cartas). Se numa das filas houver menos cartas, terá que revelar cartas do respectivo monte até ter atingido novamente o valor mínimo de cartas. Se as cartas viradas não lhe agradam, pode, durante a fase de trajecto de voo, completar pelo valor de 1 € à banca, uma das filas (cartas de curta distância ou cartas de longa distância) até ao valor máximo. Também pode pagar 2 € para completar as duas filas (indicação: o preço de 1 € é por fila e não por carta). O valor máximo de cartas por cada fila equivale ao dobro dos jogadores (p. exe: 8 cartas num jogo de 4 jogadores; excepção: num jogo de 2 jogadores conta um valor máximo de 6 cartas por fila). Neste caso não é necessário de completar a fila de cartas até ao valor máximo. O pagamento

durante da fase da carta de trajecto, acontece antes da fase de acção, e não conta assim como uma acção na jogada.

Assim que duas cartas de férias sejam reveladas, a fase de cartas de trajectos será omissa para o resto do jogo.

[Page 4]

Fase de Acção:

Durante a fase de acção os jogadores podem executar uma das seguintes acções. Três destas acções permitem, que aviões sejam colocados no mapa, ou que uma carta de trajectos seja assegurada ou que rendimentos sejam cobrados.

1 – Posicionar aviões em cima de linhas aéreas sem proprietários

Se não houver nenhuma ficha de jogo em cima do campo de propriedade das linhas aéreas (o círculo no símbolo do avião), assim pode adquirir esta linha aérea e distribuir aviões. O pagamento das linhas aéreas (ver no círculo: 4 € 5 € 6 € ou 7 €) é efectuado à banca, mais ainda 5 € por cada avião. Você tem que colocar pelo menos um avião na linha aérea, mas pode colocar o número que quiser.

Coloque uma ficha correspondente à sua cor em cima do campo de propriedade da linha aérea e coloque os aviões à sua vontade. Esta linha aérea fica sua até ao final do jogo [ver EXEMPLO 1].

2 – Colocar aviões na própria linha aérea

Se estiver na posse de pelo menos uma linha aérea, pode colocar então aviões numa ou em várias linhas aéreas. Esta é a única acção, com a qual pode colocar aviões em mais do que uma linha aérea na mesma jogada. Para poder usufruir dessa acção tem que estar na posse de todas as linhas aéreas, nas quais pretende colocar aviões. É possível de colocar numa só linha aérea vários aviões. Conte os aviões colocados e as linhas aéreas nas quais os colocou.

EXEMPLO 1: Verde pretende colocar 2 aviões na linha aérea entre Milão e Roma (sem proprietário). Ele paga 10 € para os 2 aviões (cada avião custa 5 €) e 6 € pela linha aérea. Ao todo são 16 €. Em seguida, ele coloca uma ficha verde no campo de propriedade da linha aérea e põe 2 aviões na linha aérea

ACÇÕES DO JOGADOR

Escolhe uma:

- 1- Colocar aviões em linhas aéreas sem proprietário
- 2- Colocar aviões nas próprias linhas aéreas
- 3- Colocar aviões em linhas aéreas de outros jogadores
- 4- Assegurar carta de trajectos de voo
- 5- Cobrir rendimentos

[Page 5]

Por cada avião colocado em jogo, a banca recebe 5 € Para além disso paga uma taxa de serviço, da qual o valor depende do número de linhas aéreas das quais usufrui:

<u>Linhas aéreas</u>	<u>Taxa de Serviço</u>
1	2 €
2	5 €
3	10 €
4	15 €
5	20 €
6	25 €
...etc.	(5 €por cada linha aérea adicional)

[ver EXEMPLO 2] A tabela com as taxas de serviços encontra-se também nas cartas de resumo.

3 – Colocar aviões na linha aérea de um outro jogador

Pode colocar aviões na linha aérea de um outro jogador. Este outro jogador não pode impedir esta acção. Pode colocar vários aviões, mas estes aviões têm que ser colocados todos na mesma linha aérea. Por cada avião colocado em jogo, a banca recebe 5 € e 5 € vão para o jogador à qual pertence a linha aérea que vai usar. Cada avião custa então 10 € dividido entre proprietário a banca. No jogo só pode haver um proprietário por cada linha aérea, mas é permitido de que os jogadores coloquem simultaneamente aviões numa só linha aérea [ver EXEMPLO 3].

EXEMPLO 2: Roxo já está na posse da linha aérea de Paris para Londres e de Londres para Dublin. O jogador coloca 2 aviões na linha aérea de Paris para Londres e 1 avião na linha aérea de Londres para Dublin. Ele paga 15 € por 3 aviões (cada avião custa

5 €) e uma taxa de serviço no valor de 5 €, por estarem distribuídos por 2 linhas aéreas (ver a tabela das taxas de serviço). Roxo tem que pagar então na totalidade 20 € à banca.

EXEMPLO 3: Roxo está na posse da linha aérea de Londres para Dublin. Laranja coloca 2 aviões nessa linha. Laranja paga 10 € à banca (5 € por cada avião) e 10 € ao jogador roxo.

[Page 6]

4 – Assegurar carta de trajecto

Nesta acção pode assegurar uma carta de curta distância ou uma carta de longa distância (com o rosto virado para cima). A condição é, que no trajecto entre o local de partida até ao local chegada, haja pelo menos um avião em cada linha aérea.

Tire um avião da sua cor de cada linha aérea desse trajecto. Devolve este avião à reserva dos aviões. Em seguida pegue na carta de trajecto de voo e ponha-a em cima da mesa à sua frente.

Se tiver agora no máximo cinco cartas de trajecto de voo, coloque então 3 fichas em cima da carta. Se tiver agora no mínimo seis cartas, coloque então 2 fichas em cima. Use as mesmas fichas, as quais também usa, quando se distingue no tabuleiro como o proprietário de uma linha aérea. As fichas em cima das cartas serão usadas quando cobrar os seus rendimentos.

O número que está no canto da carta de trajecto de voo, indica o número de pontos de vitória e ao mesmo tempo quanto vale [ver EXEMPLO 4].

Deste modo também pode assegurar-se uma carta de “Final Flights.” Mas terá que respeitar condições e consequências adicionais, as quais se encontram explicadas detalhadamente na página 9 em “altura de férias.”

EXEMPLO 4: Verde pretende assegurar a carta de trajecto de voo (no valor de 3 pontos) de Hamburgo para Munique. O seu trajecto é: de Hamburgo para Berlim e depois para Munique. Ele tira um avião verde da linha aérea de Hamburgo para Berlim e um outro de Berlim para Munique. Ele pega na carta de trajecto de voo e põe-la, com o rosto virado para cima, à frente dele com 3 fichas em cima.

5 – Cobrar rendimentos

Como acção também pode cobrar rendimentos da banca. Cada carta de trajecto de voo sua traz rendimentos. Cartas mais novas (com fichas) trazem rendimentos mais altos do que cartas mais antigas (sem fichas).

Você recebe da banca, por cada carta de trajecto de voo com pelo menos uma ficha, 5 € e por cada carta sem fichas 2 €. Em seguida retire uma ficha de cada carta. Os pontos de vitória não têm influência nenhuma nos rendimentos [ver EXEMPLO 5].

EXEMPLO 5: Laranja cobra na acção dele rendimento. O jogador tem 6 cartas de trajecto de voo. Ele recebe 5 € por cada carta das 4 cartas com fichas e 2 € pelas restantes cartas. Ele recebe da banca 20 € + 4 € = 24 €. Ele depois retira de todas as cartas de trajecto de voo, nas quais ainda estão fichas, uma ficha.

LEMBRETE: Só pode fazer uma acção por partida. Isso significa que não é permitido de colocar aviões no mapa e assegurar na mesma jogada uma carta de trajecto de voo.

NOTA ESTRATÉGICA:

O dinheiro, no jogo “Jet Set”, é um recurso muito escasso e a única possibilidade de o adquirir é através de cartas de trajecto de voo asseguradas. Por isso é muito importante, de assegurar logo ao início do jogo uma das cartas de curta distância com um ponto de vitória. É aconselhável de assegurar até duas.

A primeira jogada deveria ser usada para tomar posse de uma linha aérea, a qual corresponde às cartas de trajecto de voo expostas, no valor de 1 ponto. A segunda jogada deveria ser usada, ou de assegurar a carta de trajecto de voo ou de tomar posse de uma outra linha aérea, a qual corresponde a uma das cartas de trajecto no valor de 1 ponto.

As duas cartas “Final Flights” e as cartas de longa distância, com o rosto virado para cima, podem servir como orientação para decidir-se por uma carta de trajecto no valor de 1 ponto. As cartas com o valor de 1 ponto não devem ser omissas, se não termina o jogo para o respectivo jogador (já após da terceira partida), por causa de rendimentos em falta.

FIM DO JOGO

Altura de férias:

Em cada monte de cartas de trajecto de voo existem duas cartas de férias. Se uma delas for revelada, ponha-a em cima da primeira casa no tabuleiro e continue a jogar. Se uma segunda carta de férias for revelada (não tem que ser do mesmo monte como a primeira), ponha-a em cima da segunda casa de férias no tabuleiro. Agora encontramos-nos em altura de férias e o fim do jogo está por perto.

Assim que a segunda carta de férias for revelada, as duas filas de cartas serão completadas até ao número máximo com cartas de trajecto de voo e as restantes cartas de trajecto serão postas de lado. Se no momento da completação for revelada mais uma outra carta de férias, esta será simplesmente ignorada e posta de lado. Durante do resto do jogo já não serão reveladas mais nenhuma cartas de trajecto de voo. A fase de cartas de trajecto será omissa a partir de agora.

Todas as acções durante da fase de acção podem continuar ser feitas. A partir de agora pode na acção 4, em vez de assegurar uma das cartas de trajecto de voo (viradas com o rosto para cima) nas duas filas, pode também assegurar uma das próprias cartas de “Final Flights” que estão na mão. Cartas de “Final Flights” serão asseguradas da mesma maneira como as cartas de trajecto de voo, ou seja, um avião de cada linha aérea será retirado (ver “assegurar carta de trajecto de voo” na página 7). Para poder assegurar uma própria carta de “Final Flights”, contem adicionalmente, as seguintes regras:

- Cartas de “Final Flights” não podem ser asseguradas, enquanto ambas cartas de férias não forem reveladas.
- A carta “Final Flight” vem da própria mão, por isso não pode ser assegurada por outro jogador.
- Na carta de “Final Flights” estão 3 cidades. Estas cidades têm que ser seguidas pela ordem que está na carta [ver EXEMPLO 6a].
- Durante do voo só se pode usar uma linha aérea por uma vez [ver EXEMPLO 6b].
- Em cima das cartas de “Final Flights” não são colocadas fichas

– Só se pode jogar uma das duas cartas de “Final Flights” da mão. Assim que um jogador jogar a sua primeira carta de “Final Flights”, terá que por a segunda de lado.

Se um jogador jogou a sua carta de “Final Flights”, assim já não tem nenhuma acção até ao final do jogo. Em vez de executar uma acção, o jogador coloca durante da sua jogada um avião em cima da sua carta de “Final Flights.” Cada avião em cima dessa carta dá um bónus de 2 pontos de vitória.

[Page 9]

EXEMPLO 6: Vermelho assegura a sua carta de “Final Flights”: de Milão para Dublin e depois para Bordéus.

Trajecto a: *Dublin - Londres - Paris - Bordéus - Madrid - Milão*

ERRADO: Neste trajecto as cidades não estão a ser seguidas segundo à carta: de Milão para Dublin e depois para Bordéus

Trajecto b: *Milão - Paris – Londres - Dublin - Londres - Paris - Bordéus.*

ERRADO: Neste trajecto serão usados duas das linhas aéreas por duas vezes: Londres - Dublin e Paris - Londres

Trajecto c: *Milão - Paris - Amesterdão - Dublin - Londres - Paris - Bordéus.*

CERTO! O trajecto começa em Milão, através de Dublin e termina em Bordéus. Tome nota de que, pode passar duas vezes pela mesma cidade, mas só se usar linhas aéreas diferentes.

[Page 10]

Fim do jogo:

O jogo termina quando ocorrer um destes acontecimentos:

– Todos os jogadores jogaram a sua carta de “Final Flights.”

– Um jogador colocou um quinto avião em cima da sua carta de “Final Flights.”

Contar os pontos e ganhar:

Os pontos de vitória de um jogador resultam de todos pontos, os quais estão nas cartas de trajecto de voo. Nas cartas com curta distância ou longa distância estão os pontos de vitória impressos. Uma carta de trajecto de destino vale 10 pontos e cada avião que está em cima dela vale 2 pontos [ver EXEMPLO 7].

O jogador com o maior número de pontos de vitória ganha. Se houver um empate, ganha o jogador com o capital maior.

EXEMPLO 7: Vermelho tem 2 aviões em cima da sua carta de “Final Flight”, por isso esta vale 14 pontos (10 pontos mais 2 por avião). Para além disso ele ainda tem 4 cartas de trajecto de voo no valor de 1 ponto de vitória, 2 cartas no valor de 5 e 3 cartas no valor de 7 pontos. Na totalidade ele tem então $14 + 4 + 10 + 21 = 49$ pontos.

[Page 11]

AGRADECIMENTOS

Autor: Kris Gould
Ilustrações: Mike Raabe
Editora: Kristina Raabe
Web Design: Keith van Kirk
Tradução portuguesa: Andrea Jacinto
Produção de Jogo: Ludo Fact GmbH

Testadores de jogo:

Dan Roberts
Paula Shoudy-Roberts
Steven Roberts
T. Brian Wagner
Doug Decker
Michael Garman
Ed Schultz
Elsa Schultz
Peter Schultz
Melody Schultz
Nikki Schultz
Jonathan Franklin
Christopher Rao
Nathan Beeler
Raymond Burke
Cecily Burke
Diane Scirica
Dale Romney
Adam Romney
Grant Romney

... e muitos, muitos outros jogadores de “The Gathering of Friends.”

Gostaríamos de deixar aqui um agradecimento muito especial ao Alan Moon, que nos deu uma oportunidade tão maravilhosa, de podermos testar o jogo!

Jet Set é um produto de:

www.wattsalpoag.com

[Page 12]