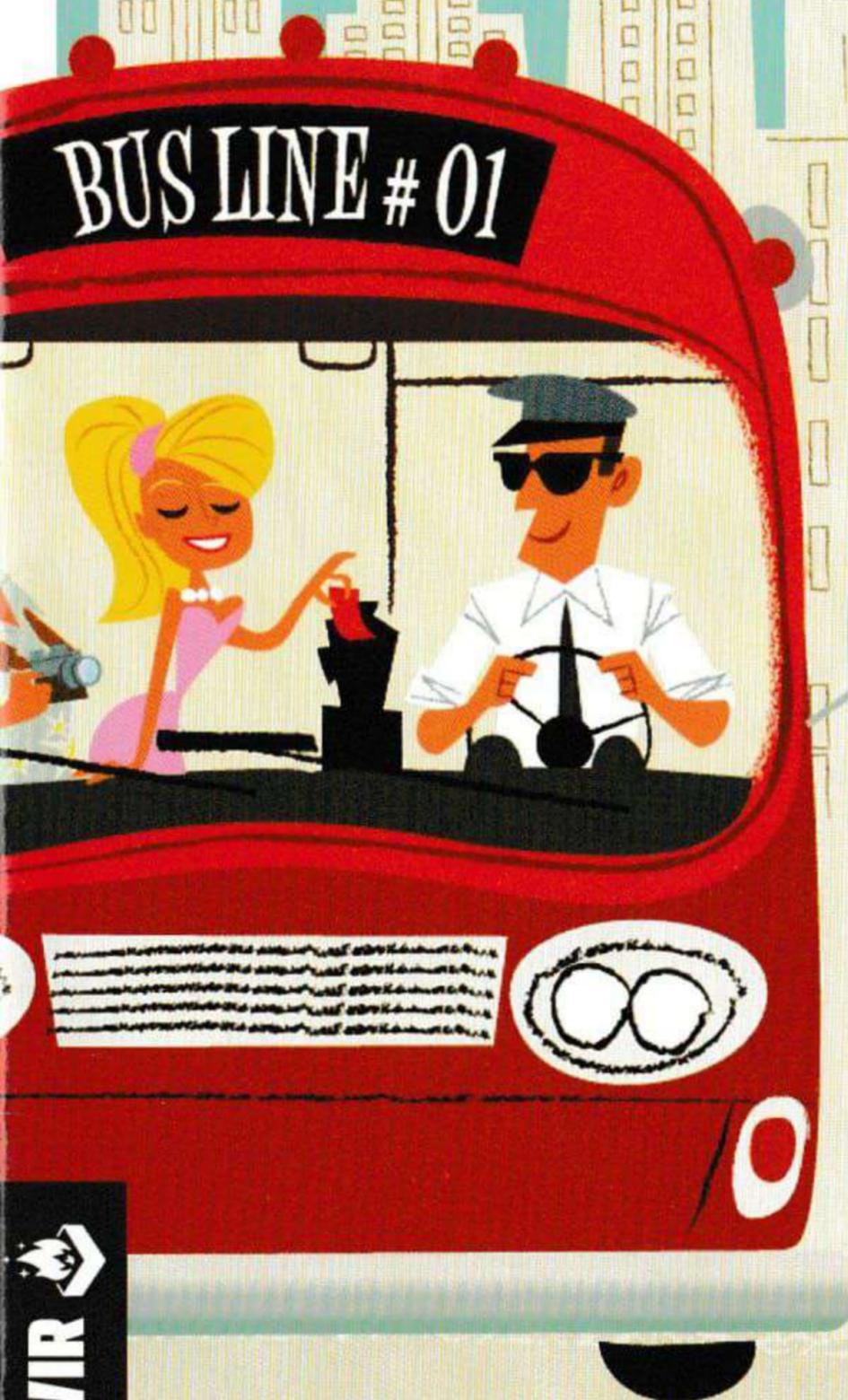


# GET ON BOARD™

## LIVRO DE REGRAS



**Ah, aí está o autocarro (ônibus)! Depressa, sai da chuva e abanca num lugar!**

**Como em qualquer viagem, estás interessado pelos outros passageiros a bordo: turistas, trabalhadores, estudantes...**

**Todos viajam juntos, apesar de cada um ter um destino diferente. Esta linha de autocarro (ônibus) é muito especial..., mas conseguirá transportar todos de modo seguro?**





## COMPONENTES

- 1 tabuleiro de face dupla
- 1 lado Londres
- 1 lado Nova Iorque
- 50 folhas de jogador de face dupla
- 160 marcadores de percurso
- 5 peões Saída
- 5 lápis
- 12 cartas Bilhete de Autocarro (ônibus)
- 6 cartas Objetivo Comum
- 10 cartas Objetivo pessoal
- 5 cartas Londres
- 5 cartas Nova Iorque
- 1 peão Inspetor

## VISÃO GERAL E OBJETIVO

Tens 12 rodadas para criar a melhor linha de autocarro (ônibus) da cidade. Em cada ronda, revela uma nova carta com a forma do percurso que todos os jogadores devem usar. Leva os passageiros para o seu destino, evita o tráfego, e obtém o maior número possível de pontos de vitória!

## ELEMENTOS DO JOGO E PREPARAÇÃO

- Escolhe uma cor de jogador e coloca todas as peças correspondentes à tua frente: **32 marcadores de Percurso** e **1 peão Saída**.

*Os marcadores de Percurso vão ser colocados no mapa para criar a tua linha de autocarro (ônibus).*

- Recebe uma **folha de jogador** e um **lápiz**. Assegura-te que a parte superior da folha de cada jogador é diferente (o resto das folhas deve ser igual).

*Na folha de jogador registrarás quem entrou no teu autocarro (ônibus) ao longo do teu percurso e em que Locais paraste, ambos dando pontos de vitória.*

- Coloca o tabuleiro no centro da mesa. Para uma partida a 2 ou 3 jogadores, usa o lado Nova Iorque. Para partidas a 4 ou 5 jogadores, usa o lado Londres.

*O tabuleiro mostra o mapa de uma cidade com diferentes ruas. Cada cruzamento tem um destes Passageiros ( , , ou ), um destes Locais ( , ou ) ou um Semáforo Verde. Alguns Locais têm um nome sobre um fundo colorido: são chamados "Pontos Turísticos". Ao lado da cidade existem 2 espaços numerados para colocar, com a face para cima, as cartas Objetivo Comum. Há outros dois espaços, para as pilhas de Bilhetes de Autocarro (ônibus) e de descarte. O mapa de Nova Iorque mostra também, a escuro, algumas ruas onde há constantes congestionamentos.*



- Embaralha as **6 cartas Objetivo Comum** e coloca 1, ao acaso, com o lado amarelo para cima, em cada um dos **2 espaços do tabuleiro**. Devolve as cartas não utilizadas à caixa.

*As cartas Objetivo Comum indicam aos jogadores qual o número de Passageiros a apanhar, ou os Locais onde devem parar, para obter pontos de vitória.*

- Embaralha as **5 cartas Objetivo Pessoal** correspondentes ao lado do tabuleiro que estás a usar. Depois, dá **1 a cada jogador, com a face para baixo**. Devolve a(s) carta(s) restante(s) à caixa. Podes também escolher deixar estas cartas com a face para cima, para um jogo mais competitivo.

*As cartas Objetivo Pessoal permitem ganhar pontos de vitória, se a tua linha de autocarro (ônibus) ligar 3 cruzamentos específicos. Esses pontos estão indicados nos círculos a preto. Os círculos vermelhos são usados apenas para assinalar no mapa pontos de interesse especial.*

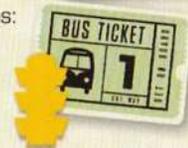
- Embaralha as **12 cartas Bilhete de Autocarro (ônibus)**, se estás a jogar na face Londres, ou apenas as cartas 1 a 6, se estás a jogar na face Nova Iorque. **Dá 2 cartas a cada jogador, com a face para baixo**. Vê as duas cartas que recebeste e coloca 1 à tua frente, com a face para baixo. Depois de todos terem uma carta à sua frente, as cartas são reveladas: **coloca o teu peão de Saída no Semáforo do cruzamento** que tem o número indicado no Bilhete de Autocarro (ônibus) que escolheste. *Este peão indica o ponto de partida da tua linha de autocarro (ônibus).*

- Recupera as **12 cartas Bilhete de Autocarro (ônibus)** e embaralha-as. Coloca este baralho, com a face para baixo, no espaço próprio do tabuleiro.

*As cartas Bilhete de Autocarro (ônibus) têm um número e uma cor. O número só é usado durante a preparação, para indicar os pontos de saída. A cor é usada durante a partida.*

- O jogador com mais idade é o primeiro Inspetor e coloca o **peão Inspetor** à sua frente.

*O peão Inspetor indica a ordem do turno. O Inspetor é sempre o primeiro a jogar, seguido pelos outros jogadores, no sentido dos ponteiros do relógio. Em cada ronda, este peão passa para o jogador seguinte.*



# ESTRUTURA DE UMA PARTIDA

Uma partida de Get on Board joga-se em **12 rondas**. Cada ronda tem **4 fases**:

- 1 NOVO BILHETE DE AUTOCARRO (ÔNIBUS)
- 2 TRAÇA O PERCURSO
- 3 VERIFICA OS OBJETIVOS COMUNS
- 4 MUDA DE INSPETOR

## 1 NOVO BILHETE DE AUTOCARRO (ÔNIBUS)

O Inspetor revela a carta superior do baralho de Bilhetes de Autocarro (ônibus), e coloca-a no cimo do espaço de descarte, com a face visível.

Cada jogador traça agora uma das duas caixas com a cor correspondente, no topo da sua folha de jogador.

Esta caixa indica a forma do percurso a traçar na fase

2 TRAÇA O PERCURSO, mostrando também as formas disponíveis para as rondas restantes.

Continua para 2 TRAÇA O PERCURSO.

EXEMPLO



## 2 TRAÇA O PERCURSO

Começando pelo Inspetor, todos efetuam turnos no sentido do ponteiro do relógio, seguindo estes dois passos:

- a COLOCA MARCADORES DE PERCURSO
- b EMBARCA NO AUTOCARRO (ÔNIBUS)

### a COLOCA MARCADORES DE PERCURSO

Cria, no tabuleiro, a **forma do percurso** imposta pelo Bilhete de Autocarro (ônibus) revelado nesta ronda.

Para criar a forma tens de respeitar estas restrições:

- Cada jogador só pode colocar um marcador por rua, mas vários jogadores podem colocar os seus marcadores na mesma rua.
- O teu percurso tem de começar **onde terminaste na ronda anterior**. Na primeira ronda, começa a traçar o percurso a partir do teu peão Saída.
- Só podes colocar o **número de marcadores** indicados na tua folha de jogador.
- Os marcadores colocados nesta ronda só podem ter **tantas curvas como as mostradas** na tua folha de jogador. Apenas o número de curvas interessa, não a sua direção. Podes sempre escolher para que lado é a curva (**esquerda ou direita**). O início do percurso desta ronda pode formar uma curva em relação ao final do percurso da ronda anterior. **Esta curva não conta como uma das curvas necessárias para criar o percurso nesta ronda.**
- Não podes voltar para trás numa mesma rua.

4



## DIFERENTES FORMAS DE PERCURSO



### LINHA RETA

Tens de colocar exatamente 1, 2, ou 3 marcadores, como indicado. Se colocas 2 ou 3, têm de ser colocados em linha reta.



### 1 CURVA

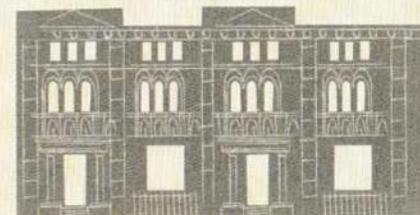
Tens de colocar exatamente 2 marcadores num ângulo de 90°.



### 2 CURVAS

Tens de colocar exatamente 3 marcadores fazendo dois ângulos de 90°. Estas curvas podem ser na mesma direção (fazendo um U) ou em direções opostas (fazendo um S).

Se a tua folha de jogador mostrar duas formas diferentes, separadas por uma barra, escolhe uma delas para usar nesta ronda.



EXEMPLO: nesta ronda, tens de colocar 3 marcadores com duas curvas. Decides colocá-las como mostrado abaixo. A curva junto ao marcador final da ronda anterior e ao primeiro marcador desta ronda não conta para as 2 curvas a fazer.



5

## CONGESTIONAMENTOS



### EVITA AO MÁXIMO OS CONGESTIONAMENTOS!

Cada vez que o teu percurso segue uma rua com um ou mais marcadores de outros jogadores, tens de traçar um número de Autocarros (ônibus) na secção Congestionamento (canto inferior esquerdo da tua folha de jogador) igual ao número de marcadores que já estavam nessa rua. Traça por ordem, começando em cima à esquerda.

Estes representam os congestionamentos ao longo do teu percurso e afetarão negativamente o teu resultado final.

## NOVA IORQUE



### CERTAS ESTRADAS ESTÃO SEMPRE CONGESTIONADAS

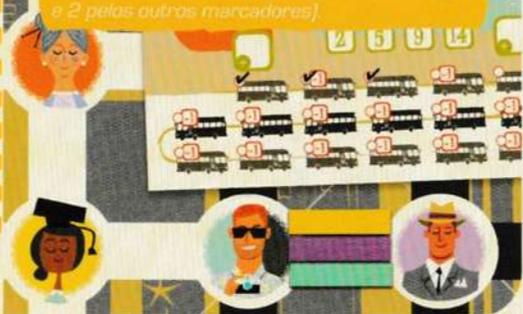
Cada vez que o teu percurso segue uma zona de tráfego, ou seja uma estrada a preto, traça **1 Autocarro (ônibus) extra** na secção Congestionamento na tua folha de jogador.

EXEMPLO: terminas o turno num Semáforo Verde, portanto colocas 1 marcador extra!



6

EXEMPLO: colocas 1 marcador numa zona de tráfego que tem já marcadores de 2 outros jogadores. Assim, traças 3 Autocarros (ônibus) na tua folha de jogador (1 pela zona de tráfego e 2 pelas outros marcadores).



## SEMÁFORO VERDE

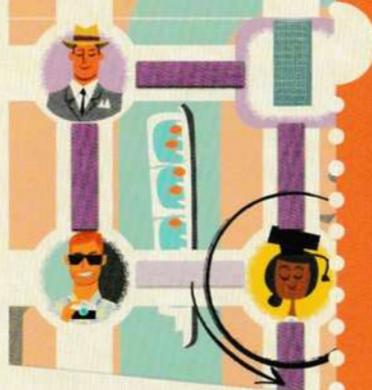


### REDUZ O TEU TEMPO DE TRAJETO COM OS SEMÁFOROS VERDES!

Se o teu percurso desta ronda termina num cruzamento com Semáforo Verde, prolonga o teu percurso colocando **um marcador adicional** (em qualquer direcção), de acordo com as regras habituais. Se, com o novo marcador, terminas noutra Semáforo Verde, então coloca mais outro marcador. Os Semáforos Verde sob os peões de Saída são tratados como Semáforos Verde normais.

Se ficares sem marcadores, usa um substituto adequado e continua a jogar.

EXEMPLO: o teu percurso conduzi-te a um cruzamento onde já passaste. Decides adicionar uma curva ao percurso, traçando um espaço na Zona de Curvas da tua folha de jogador. Conseguiste evitar este cruzamento, e a eliminação.



7

## PROIBIDO FAZER DESVIOS

### UMA LINHA DE AUTOCARRO (ÔNIBUS) QUE VOLTA AO MESMO LOCAL NÃO É EFICIENTE!

Se o teu percurso chega ao mesmo cruzamento pela segunda vez, termina imediatamente o teu turno. És eliminado do jogo e não marcas quaisquer pontos de vitória no final. Deixa os teus marcadores no tabuleiro.

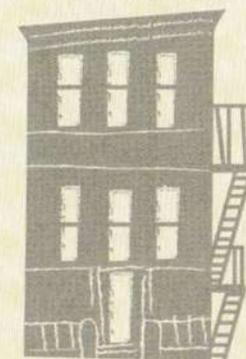
## RETAS E CURVAS

Se a forma para esta ronda não te permite colocar o número de marcadores necessário, ou não te permite otimizar a estratégia, podes aumentar ou diminuir o número de curvas requeridas.

Para isso, traça o espaço mais à esquerda na tua **Zona de curvas** (fundo vermelho, no topo direito da tua folha de jogador). Por cada espaço que traçares, **podes transformar uma curva em linha reta ou uma linha reta em curva**. Isto não altera o número de marcadores que deves colocar. Este número não pode ser modificado.

Podes traçar um máximo de 5 espaços desta Zona. **Se já traçaste todos os espaços e é impossível completares a forma definida**, porque o teu percurso saíria do mapa (mas não porque chegarias pela segunda vez a uma mesma intersecção), trata a forma como se fosse uma linha reta de um único marcador.

EXEMPLO: o teu percurso chega a um cruzamento por onde já passaste. És eliminado.



Depois de colocares todos os teus marcadores, segue para o passo **b** EMBARCAR NO AUTOCARRO (ÔNIBUS).

## b EMBARCAR NO AUTOCARRO (ÔNIBUS)

Por **cada** Passageiro ou Local que alcances com os teus marcadores, durante a fase **2 TRAÇA O PERCURSO** desta ronda, aplica os seguintes efeitos, descritos nas páginas 8, 9 e 10.

Alguns cruzamentos têm 2 Personagens. Se chegares a um destes cruzamentos aplica os efeitos a ambas as Personagens.



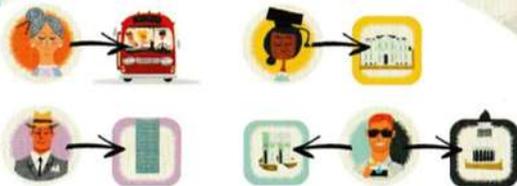
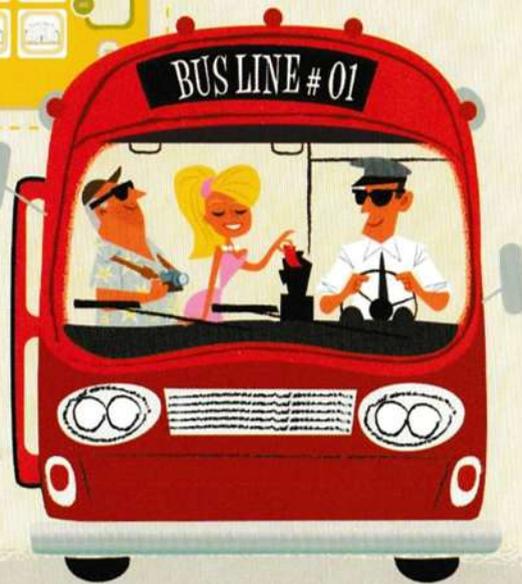
- 1 Traça imediatamente o espaço superior disponível na tua folha de jogador. Se todos os espaços correspondentes estão traçados, nada acontece.



2 Traça imediatamente um dos espaços correspondentes na tua folha de jogador. Se todos esses espaços estiverem traçados, nada acontece.

**Cuidado!** O 3 da linha inferior só pode ser traçado com o bônus, que oferece estágios a certos Estudantes.

EXEMPLO: chegas a , portanto traças 1 espaço .



Traça imediatamente o ou espaço mais à esquerda na linha superior sem um Autocarro (ônibus) Estacionado (sem número no espaço mais à direita). Se todos os espaços dessa linha estiverem traçados ou se todas as linhas tiverem Autocarros (ônibus) Estacionados, nada acontece.



- Observa o último (se chegaste a um ou (se chegaste a um ou que traçaste na linha superior sem Autocarro (ônibus) Estacionado (sem número no espaço mais à direita).

Depois, verifica os números indicados na base da mesma coluna. **Escreve esse número de pontos de vitória no espaço mais à direita** desta linha para indicar que tem um Autocarro (ônibus) Estacionado.

- dá também um **Bônus de Passageiro**, em função do símbolo na base da coluna correspondente, quando estacionas o seu Autocarro (ônibus). **Traça o Passageiro indicado** seguindo as regras normais. Se traças o 1 desta forma, traça um dos espaços na terceira linha: **são estagiários e só podem ser traçados através destes bônus.**

- Depois risca quaisquer espaços ou dessa linha que não tenham sido traçados antes do Autocarro (ônibus) estacionar. Usa a linha seguinte da próxima vez que tiveres de traçar um espaço de um destes tipos.

- Se não tinhas traçado qualquer ou na tua linha superior antes do Autocarro (ônibus) estacionar, **nada** acontece.

EXEMPLO:

- 1 Chegas a um com 2 traçados na tua linha atual.
- 2 Escreve um 4 no espaço mais à direita desta linha, depois traça o próximo disponível.
- 3 De seguida risca o último na linha para indicar que o Autocarro (ônibus) estacionou.



Depois chegas a um com 3 traçados na linha atual.

- 1 Traça um dos 3 espaços correspondentes a esse tipo de edifício.
- 2 Escreve um 9 no espaço mais à direita desta linha.
- 3 Risca o último para mostrar que o Autocarro (ônibus) estacionou.



Há duas cartas Objetivo Comum que requerem que pares no 3 ou 3. Se um destes Objetivos está em jogo, regista o teu progresso traçando um espaço cada vez que visitares o Local correspondente, haja ou não Turistas no teu Autocarro (ônibus). **Esta zona não tem outra utilidade para além de te recordar onde já estiveste.**

- ★ Times Square ★
- ★ Piccadilly Circus ★
- ★ Columbia ★
- ★ King's College ★
- ★ Guggenheim ★
- ★ Buckingham Palace ★
- ★ Wall Street ★
- ★ City of London ★

Em cada mapa, há quatro Locais (um de cada tipo) que representam Locais Turísticos que vale a pena visitar. Cada um tem um nome com estrelas e um fundo colorido.

Assim que chegas a um destes Locais, escreve, no espaço com estrela, o número de Passageiros da cor correspondente que já traçaste.

Há dois espaços para Turistas: azul-claro para o Local Turístico  e azul-escuro para o Local Turístico . O espaço com o símbolo  é apenas usado durante a pontuação final (ver página 12).



EXEMPLO: chegas a Columbia com 4 espaços  já traçados, pelo que escreves 4 no espaço estrelado amarelo.



EXEMPLO: chegas a Times Square com 2 espaços  á traçados, pelo que escreves 2 no espaço estrelado azul-claro. Mais tarde, chegas ao Guggenheim com 5 espaços  já traçados, pelo que escreves 5 no espaço estrelado azul-escuro.



Assim que tiveres acabado de traçar o teu percurso para esta ronda e tiveres traçado todos os espaços correspondentes na tua folha de jogador, continua para **3 VERIFICA OS OBJETIVOS COMUNS**.



### 3 VERIFICA OS OBJETIVOS COMUNS

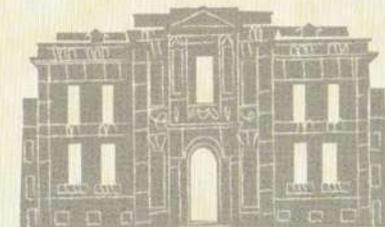
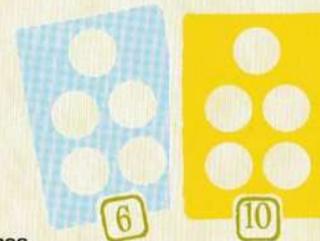
Verifica se completaste algum Objetivo Comum nesta ronda, respeitando as seguintes condições:

**Cada Objetivo pode ser completado por vários jogadores, mas apenas uma vez por cada jogador.**

Se um ou mais jogadores completam um Objetivo amarelo na mesma ronda, **anotam 10 PV** na zona de bónus da sua folha de jogador. **Depois viram a carta Objetivo** para o seu lado azul.

Se um ou mais jogadores completarem um Objetivo azul, **anotam 6 PV** na zona de bónus da sua folha de jogador. A carta Objetivo mantém-se no seu lado azul.

Depois continua para **4 MUDA DE INSPECTOR**.



### 4 MUDA DE INSPECTOR



Se finalizaste a 12.ª ronda (e o baralho de Bilhetes de Autocarro (ônibus) está vazio), passa ao **FINAL DO JOGO**.

Caso contrário, **passa o peão Inspetor** ao próximo jogador, no sentido do ponteiro do relógio, e inicia uma nova ronda.



## CRÉDITOS

Autor: Saashi  
 Ilustrador: Monsieur Z  
 Gestor de Projeto: Xavier Taverne  
 Designer Gráfico: Vincent Mougnot  
 Editor de Regras: Xavier Taverne  
 Tradução: Miguel Conceição, para The Geeky Pen  
 Layout: CeciRC



EXEMPLO: o teu 5.ª  entrou no teu autocarro (ônibus) neste turno. Como o Objetivo foi completado por outro jogador numa ronda anterior, que escreves apenas 6 PV na tua folha de jogador.



Devir Livraria, Lda. Pólo Industrial, Brejos de Carreiros, Escritório 2, Olhos de Água 2950-554 Palmela. devir.pt@devir.com. Tel: (351) 212 139 440 - Devir Livraria Lda. Rua Chamatu, 197-A, Vila Formosa, CEP 03359-095 São Paulo - SP. CNPJ 07.883.647/0001-26. sae@devir.com.br. Telefone (11) 2924-6918



© 2018 de Saashi & Saashi  
 © 2021 de IELLO. IELLO, Get On Board e sus logotipos respectivos son marcas comerciales de IELLO SARL.  
 Reservados todos los derechos.  
 IELLO - 9, avenue des Érables, lot. 341 54180 Heillecourt, Francia