

BARRAGE

Alpes Franceses, 17 de outubro de 1922.

Um luxuoso carro preto sobe a colina, seu motor elétrico zunindo pelo vale desabitado. Ele para em um campo ao pé de uma montanha, e o Coronel Dassler desce do banco de trás. Ele não está sozinho: Enrico Olivi e Joseph Fontaine estão esperando por ele.

O francês atira a guimba do charuto no carro com raiva. — Foutu båtard! Estamos congelando aqui, e você chega se exibindo nesse carro ridículo?

— Acalme-se, meu caro amigo. Eu vim negociar.

O Coronel dá um passo à frente, fingindo dar boas-vindas aos dois rivais. Ele então acena na direção da montanha, convidando-os a observar a multidão de mechas espalhadas pela encosta. Mechas alemãs.

— Estamos fazendo um ótimo trabalho. Vocês entendem que não estamos poupando despesas: e essa é a ideia. Acho que é hora de trabalharmos juntos. Há muita energia não aproveitada nessas montanhas, e não quero que ela caia em mãos erradas. Tudo que vocês têm que fazer é construir suas represas abaixo da minha! Vamos aumentar muito a nossa eficiência. É claro, vocês cuidarão da rede de distribuição, e nós pagaremos pelas novas instalações de alta altitude.

Joseph Fontaine permanece em silêncio. Enrico Olivi estica as pernas e desce a colina em direção à única estrada que os conecta ao resto do mundo. Ele diz com voz calma:

— As mãos erradas são as suas, meu amigo. Quer que sejamos seus lacaios, Dassler? Você deve ser mais burro do que parece. Essa reunião terminou.

Ele se vira para o Sr. Fontaine.

— Você vem comigo?

— Não, obrigado. Meu hidroplano está esperando na bacia ali embaixo, perto da nossa nova usina de energia. As baterias já devem estar totalmente carregadas.

— Bem, cavalheiros — responde o Coronel — devo concordar com nosso amigo italiano: a reunião terminou, e temo que os tolos sejam vocês. Acha que esse novo comércio de energia é APENAS negócios? Uma nova guerra acontecerá. E estou determinado a vencê-la. Não importa o custo.

Como se as palavras fossem um sinal, os motores das poderosas máquinas e mechas espalhados pelo vale são ligados, rosnando como animais.

— Devem perdoar meus modos, meine Freunde, mas... minha oferta generosa foi recusada, e estou sendo esperado em outra parte.

Ele se vira e caminha para a cabine de vidro e ferro de um teleférico. Um jovem elegante está esperando por ele, com os braços cheios de pastas e documentos.

O teleférico começa sua subida íngreme, passando por florestas e vales. "Parece um livro de Júlio Verne," pensa o Coronel: mechas poderosos e independentes perfuram a montanha e derramam toneladas de concreto, enquanto a paisagem é tingida pela energia púrpura de dúzias de bobinas de Tesla.

O assistente do Coronel começa a cuspir dados e números: — As instalações de alta altitude já estão operacionais, Herr Oberst. Nossa equipe meteorológica prevê uma primavera extremamente chuvosa. Não vamos fracassar.

Dassler olha para um ponto distante nas montanhas. As mesmas montanhas que devoraram seus homens anos atrás, massacrados por metralhadoras francesas. A Grande Guerra pode ser uma memória distante para esse louco mundo novo, encantado pela revolução energética de Tesla e a necessidade de felicidade e espetáculos de Vaudeville. Mas ele se lembra. E ele não fracassará dessa vez.

— Precisamos de dinheiro, Friedrich. Essas instalações custaram os olhos da cara, e ainda precisamos de um conduíte para conectá-las às nossas usinas encosta abaixo. E suspeito que a mulher americana vai tentar consegui-lo antes de nós.

O jovem estreita os olhos: — Então vamos precisar fechar aqueles contratos o mais rápido possível. Podemos cumprir alguns deles até o fim de novembro, o que nos dará uma certa folga. Certamente estaremos prontos para os contratos nacionais ano que vem.

Ele entrega uma pasta grossa para o Coronel: — Eu também fiz aquela pesquisa que o senhor pediu. Estes perfis são excelentes, e vamos encontrar um diretor executivo adequado para lidar com as operações do ano que vem.

O teleférico se aproxima do seu destino, uma grande bacia de água contida por uma enorme represa alemã. Energia potencial pronta para levantar o mundo ao comando do Coronel.

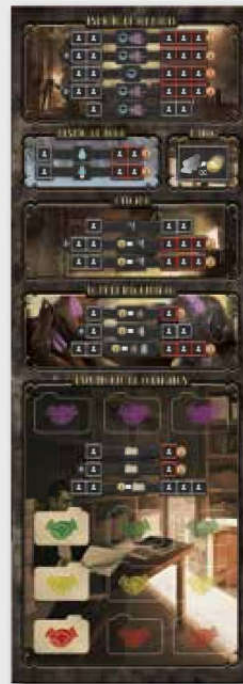
O Coronel Dassler devolve os documentos à pasta e ajeita o casaco. Está congelando.



COMPONENTES COMUNS



1 Mapa Frente e Verso



1 Tabuleiro de Administração



1 Tabuleiro de Escritório de Patentes



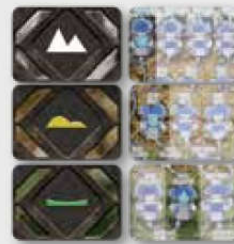
7 Fichas de Diretor Executivo + 1 Ficha de Tecnologia Especial de Anton Krylov



1 Trilha de Energia



15 Fichas de Tecnologia Avançada



10 Fichas de Preparação Inicial



45 Fichas de Contrato Privado



6 Fichas de Bônus



3 Peças de Elevação Neutra



4 Fichas de Contrato Inicial



6 Fichas de Objetivo



3 Peças de Base Neutra



6 Fichas de Contrato Nacional



30 Peças de Gota de Água



Fichas de Créditos Hidrelétricos = 24 de valor 1, 20 de valor 3, 14 de valor 5



34 Peças de Escavador = 24 de valor 1, 6 de valor 3, 4 de valor 5



26 Peças de Betoneira = 16 de valor 1, 6 de valor 3, 4 de valor 5



8 Fichas de Nascente

Escavadores e Betoneiras são chamados de Maquinários

COMPONENTES DA COMPANHIA



4 Tabuleiros da Companhia



4 Rodas de Construção

(formadas por uma base circular e um mecanismo rotativo)



20 Fichas de Autômato

No Livro de Regras dos Autômatos, vocês encontrarão todas as regras para jogar contra um ou mais jogadores Autômatos.



5 Fichas de Tecnologia Básica

para cada uma das 4 companhias



1 Ficha de Ajuda

para cada uma das 4 companhias



5 Peças de Base

para cada uma das 4 companhias



5 Peças de Elevação

para cada uma das 4 companhias



5 Peças de Conduíte

para cada uma das 4 companhias



4 Peças de Usina de Energia

para cada uma das 4 companhias



1 Marcador de

Ordem do Turno

para cada uma das 4 companhias



1 Marcador de Energia

para cada uma das 4 companhias



1 Marcador de

Pontos de Vitória

para cada uma das 4 companhias



12 Peças de Engenheiro

para cada uma das 4 companhias

OBJETIVO DO JOGO

Em Barrage, cada jogador é um de quatro CEOs que representam quatro companhias nacionais disputando para sair na frente na corrida da produção de energia. Vocês vão comprar e usar tecnologias para construir represas e usinas de energia e conectá-las construindo condutores. Isso permite que vocês usem a água que armazenarem para produzir energia e, assim, cumprir contratos. O jogador com mais Pontos de Vitória no fim da partida é o vencedor.

Você pode marcar **Pontos de Vitória (PV)** das seguintes formas:

Ao final de cada rodada

- Produzindo o maior número de Unidades de Energia na rodada.



Paulo (vermelho) é o primeiro na Trilha de Energia, por isso marca 6 PV. Vitor (verde) é o segundo, então marca 2 PV.

- Produzindo energia suficiente (pelo menos 6 Unidades de Energia) e assim ativando a pontuação da ficha de Bônus da rodada atual. Há uma ficha de Bônus para cada rodada, e cada ficha dá Pontos de Vitória por um tipo de estrutura que você tenha construído ou um tipo de elemento que possua.



Paulo (vermelho) ultrapassou o limite de 6 Unidades de Energia, então pode marcar 4 PV por cada Base que construiu, como mostrado na primeira ficha de Bônus.

Durante cada rodada

- Recebendo Renda do seu Tabuleiro da Companhia.



Nota: Você ativa a renda construindo um certo número de Estruturas.



Quando Joana (preto) constrói a segunda Base, ela imediatamente marca 3 PV. Ela também marca 3 PV em cada Fase de Renda seguinte.

- Cumprindo Contratos que dão PV como recompensa.



Com uma produção de 3 Unidades de Energia, você pode cumprir este Contrato para marcar 4 PV (e também receber 2 Créditos).

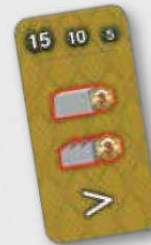
- Usando fichas de Tecnologia Avançada que dão PV de recompensa como efeito especial.



Quando estiver usando esta ficha de Tecnologia, você marcará 3 PV por cada Usina de Energia que tiver construído.

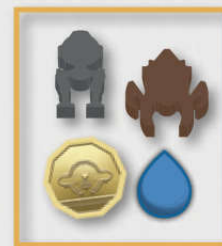
No final da partida

- Alcançando o objetivo da ficha de Objetivo. Cada Objetivo recompensa os 3 melhores jogadores de acordo com o objetivo definido.



Se você for o primeiro jogador a cumprir as exigências, marcará 15 PV. Se for o segundo, marcará 10 PV. Se for o terceiro, marcará 5 PV.

- Pelos Maquinários e Créditos restantes disponíveis na sua reserva e pelas peças de Gota D'água armazenadas nas suas Represas.



Você marcará 1 PV para cada conjunto de 5 itens entre Escavadores, Betoneiras e Créditos. Você marcará 1 PV por cada peça de Gota D'água em suas Represas.



"Há muitas maneiras de marcar Pontos de Vitória em Barrage, mas a Trilha de Energia é a mais recompensadora. Tente planejar seus movimentos de acordo com a ordem das fichas de Bônus!"

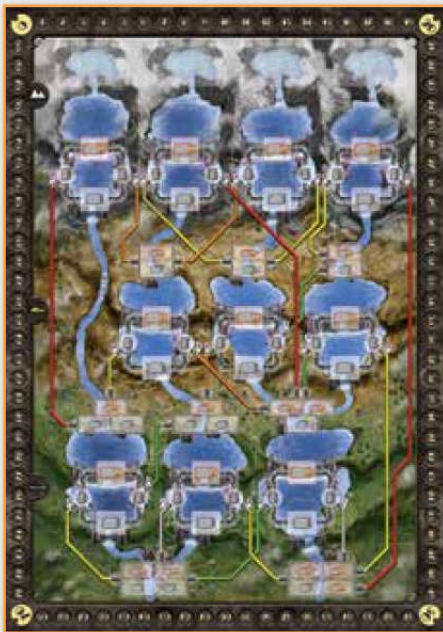
Quando marcar PV, mova seu marcador de PV na trilha de PV ao redor do mapa. Se marcar mais de 100 PV, vire seu marcador de PV para o outro lado para mostrar o símbolo correspondente.

CONCEITOS IMPORTANTES



O Mapa do Jogo

O Mapa representa uma parte dos Alpes e está dividido horizontalmente em três áreas: **Montanhas**, **Colinas** e **Planícies** (de cima para baixo). Cada área é identificada por um fundo diferente e um símbolo específico. Existem bacias em cada uma das três áreas. Cada bacia tem espaços de construção onde os jogadores podem construir suas estruturas. Bacias são conectadas naturalmente por rios. Conduítes coloridos conectam as represas de uma bacia às usinas de energia de outra bacia.



Montanhas



Colinas



Planícies



Existem 4 bacias nas Montanhas, cada uma com dois espaços para Bases e dois espaços para Conduítes. Há 3 bacias nas Colinas, cada uma com dois espaços para Usinas de Energia, dois espaços para Bases e dois espaços para Conduítes. Há 3 bacias no topo das Planícies, cada uma com três espaços para Usinas de Energia, dois espaços para Bases e dois espaços para Conduítes. Há 2 Bacias na parte de baixo das Planícies, cada uma com quatro espaços para Usinas de Energia.

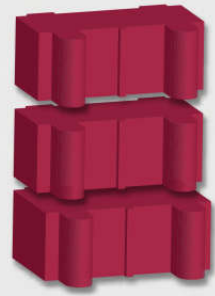


Estruturas

Os jogadores podem construir três tipos de estruturas no Mapa: **Represas**, **Conduítes** e **Usinas de Energia**.

Duas peças de estrutura diferentes são usadas para criar Represas: **Bases** e **Elevações**. Bases só podem ser construídas em espaços de construção com o ícone correspondente. Elevações só podem ser construídas sobre Bases ou outras Elevações. Uma **Represa** é,

portanto, composta de uma Base sobre a qual pode haver até duas Elevações (0, 1 ou 2). Assim, seu nível pode variar de 1 (apenas Base) a 3 (Base mais 2 Elevações). Existem dois tipos de Represa: neutras e pessoais. Represas Neutras são colocadas no começo da partida e permanecem por toda a partida: os jogadores não podem modificar as Represas Neutras. Por outro lado, Represas Pessoais são construídas pelos jogadores. Cada Represa Pessoal pertence a um jogador específico: você não pode construir uma Elevação sobre uma Base pertencente a outro jogador.



O espaço de construção da Base e seu símbolo no Mapa. Este exemplo mostra uma Represa americana de nível 3.

Conduítes e Usinas de Energia são compostos apenas por uma peça e só podem ser construídos em espaços de construção com os ícones correspondentes.



O espaço de construção para Usinas de Energia (à esquerda) e Conduítes (à direita) e seus símbolos no Mapa.



Água

Água é o recurso mais precioso no jogo. Os jogadores não são donos da água, mas tentam controlá-la. **Peças de Gota D'água** entram no jogo nas Nascentes no topo do Mapa.

Algumas peças de Gota D'água são colocadas de acordo com as indicações nas fichas de Nascente durante a Fase das Nascentes, e outras são colocadas pelos jogadores por meio de ações e outros efeitos.

A água normalmente flui seguindo o curso natural dos rios, indo encosta abaixo.

As Bacias são conectadas umas às outras por rios que servem para indicar o movimento natural da água. **Quando uma Gota D'água passa por uma bacia no final do Mapa, ela é removida.** O fluxo natural da água é interrompido pela presença de Represas.

O nível de uma Represa (o número de peças que a compõe) corresponde ao valor exato de peças de Gota D'água que ela pode armazenar. Se uma Gota D'água atingir uma Represa enquanto segue seu curso natural, ela vai parar atrás da Represa até que esta atinja sua capacidade máxima, ou seja, enquanto ela não tiver um número de peças de Gota D'água igual ao seu nível. Se a Represa já estiver cheia, as Gotas D'água passam por ela e continuam seu fluxo natural além da Represa. Peças de Gota D'água são movidas uma por vez.



Dois Gotas D'água estão fluindo para uma bacia onde há uma Represa Neutra de nível 2 que já contém uma Gota D'água (à esquerda). Essa Represa armazenará uma peça de Gota D'água, enquanto as outras passarão por ela e continuarão fluindo (à direita).

Peças de Gota D'água contidas em uma Represa não podem ser movidas até que um jogador realize uma ação de produção.



Produção

A chave do jogo é a produção de energia. Para produzir energia, você precisa de três elementos: **uma Usina de Energia, uma Represa com pelo menos uma Gota D'água e um Conduíte conectando as duas.**

Conexões

Para a produção, você deve verificar se uma Represa está conectada a uma Usina de Energia. Para fazer isso, você pode examinar as bacias contendo estruturas (os tubos cinza nas bacias ajudam, mostrando as Represas e os Conduítes conectados. Os tubos coloridos ilustrados no Mapa representam possíveis conexões que só se tornam ativas quando um jogador coloca uma peça de Conduíte no espaço de construção correspondente).

Os jogadores devem construir Conduítes para conectar as várias estruturas. Um Conduíte ativo conecta todas as Represas na bacia de origem a todas as Usinas de Energia na bacia final. Uma Represa e uma Usina de Energia na mesma bacia não são consideradas conectadas.



Neste exemplo, a Usina de Energia vermelha à direita está conectada à Represa vermelha e à Represa neutra na bacia acima e à esquerda por um Conduíte vermelho. A Usina de Energia vermelha à esquerda está conectada às mesmas Represas por um Conduíte verde.

As estruturas envolvidas na produção

- A Usina de Energia deve pertencer ao jogador que estiver realizando a ação de produção.
- A Represa que contém 1 (ou mais) peça(s) de Gota D'água deve pertencer ao jogador que está realizando a ação, ou ser neutra.
- O Conduíte conectando as duas estruturas pode pertencer a qualquer jogador. Se ele pertencer ao jogador realizando a ação, não há nenhum custo extra. Se ele pertencer a outro jogador, o jogador que estiver realizando a ação deve pagar 1 Crédito para o dono do Conduíte, enquanto este marca 1 Ponto de Vitória por cada Gota D'água que for movida pelo Conduíte.

Usina de Energia



Sua cor

Represa



Sua cor ou neutro

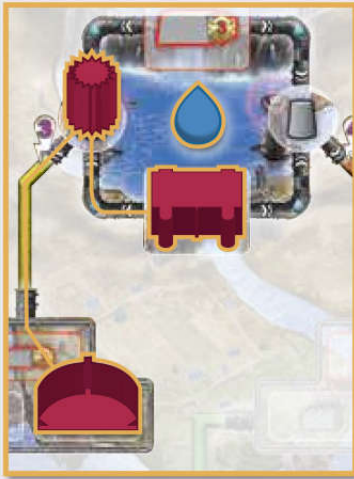
Conduíte



Sua cor ou a cor de outro jogador.

Para produzir energia, você deve mover Gotas D'água de uma Represa para uma Usina de Energia conectada. Cada Conduíte tem um valor de produção mostrado no Mapa. Cada Gota D'água viajando por um Conduíte gera uma quantidade de Unidades de Energia igual ao seu valor de produção.

Quando a produção termina, as Gotas D'água deixam a Usina de Energia usada para produção e seguem seu curso natural pelos rios, outras Bacias e possivelmente outras Represas.



A Usina de Energia vermelha drena uma Gota D'água da Represa vermelha conectada por um Conduíte vermelho de valor 3: Paulo (vermelho) produz 3 Unidades de Energia (antes de aplicar quaisquer bônus ou penalidades).



A Usina de Energia vermelha drena duas Gotas D'água de uma Represa Neutra por um Conduíte preto de valor 3: Paulo (vermelho) produz 6 Unidades de Energia e dá a Joana (preto) 2 Créditos. Joana também marca 2 PV.



"A produção de Energia é a chave em Barrage. É muito importante começar a produzir assim que possível. Conectar uma Usina de Energia a uma Represa Neutra é o jeito mais rápido, mas Represas Neutras logo mostram seu ponto fraco: todos os jogadores podem usá-las e explorar a água armazenada nelas!"

Usando Energia

Trilha de Energia

Quando você produz Unidades de Energia, elas são registradas na Trilha de Energia. Todas as Unidades de Energia produzidas em cada rodada são registradas na Trilha de Energia. Isso determina: o número de Créditos que você ganha naquela rodada, sua elegibilidade para marcar Pontos de Vitória pela ficha de Bônus e Pontos de Vitória para os jogadores que produziram mais Unidades de Energia durante a rodada atual.



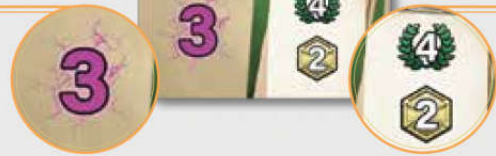
Os marcadores de energia são usados para registrar o número de Unidades de Energia produzido durante a rodada.

Contratos

Além de ser registrada na Trilha de Energia, a energia produzida pode ser usada para cumprir um Contrato. As Unidades de Energia necessárias para cumprir o Contrato são indicadas do lado esquerdo do Contrato.

Unidades de Energia necessárias para cumprir o Contrato

Recompensa imediata quando o Contrato é cumprido



Se o número de Unidades de Energia produzidas atingir ou exceder esse valor, o jogador recebe imediatamente a recompensa mostrada do lado direito do Contrato. A recompensa pode ser na forma de PV, Créditos ou Maquinários, ou uma ação especial imediata. Cada Contrato só pode ser cumprido uma vez na partida.



Nota: É possível cumprir apenas um Contrato a cada produção.

LIVRO DE REGRAS

CONCEITO

Barrage é um jogo complexo. Por isso, decidimos explicar o jogo usando regras introdutórias que deixam de fora certos componentes durante a preparação e certas mecânicas durante a partida.

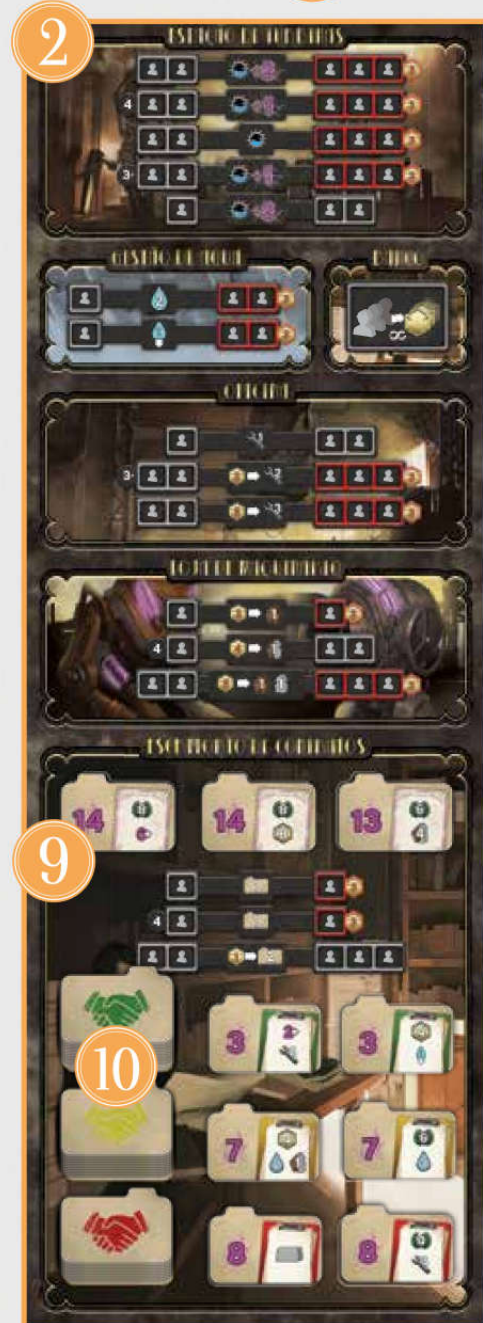
Você pode encontrar as regras avançadas para jogar o jogo completo em caixas especiais como esta.



Se você estiver jogando o jogo introdutório, recomendamos ignorar as regras avançadas: você pode lê-las quando estiver pronto para jogar sua primeira partida completa. Conforme for lendo as regras, você também encontrará dicas dos criadores do jogo para ajudar a planejar sua estratégia nas primeiras partidas!

PREPARAÇÃO GERAL

- 1 Coloque o **Mapa** no centro da mesa. O lado sem ícones é recomendado quando você tiver dominado o jogo.
- 2 Coloque a **Trilha de Energia** e o **Tabuleiro de Administração** ao lado do Mapa, como mostrado.
- 3 Coloque os **Maquinários** (*Escavadores e Betoneiras*) ao lado do Mapa para formar a reserva geral.
- 4 Divida os **Créditos** entre seus diferentes valores e coloque-os na reserva geral.
- 5 Coloque as **peças de Gota D'água** na reserva geral.
- 6 Embaralhe as **fichas de Nascente** e coloque aleatoriamente 4 fichas viradas para cima nos espaços designados do Mapa. Coloque o resto das fichas de volta na caixa.
- 7 Remova a ficha de Bônus mostrada na imagem da Preparação e embaralhe as outras. Coloque aleatoriamente 5 **fichas de Bônus** viradas para cima nos espaços designados da Trilha de Energia.



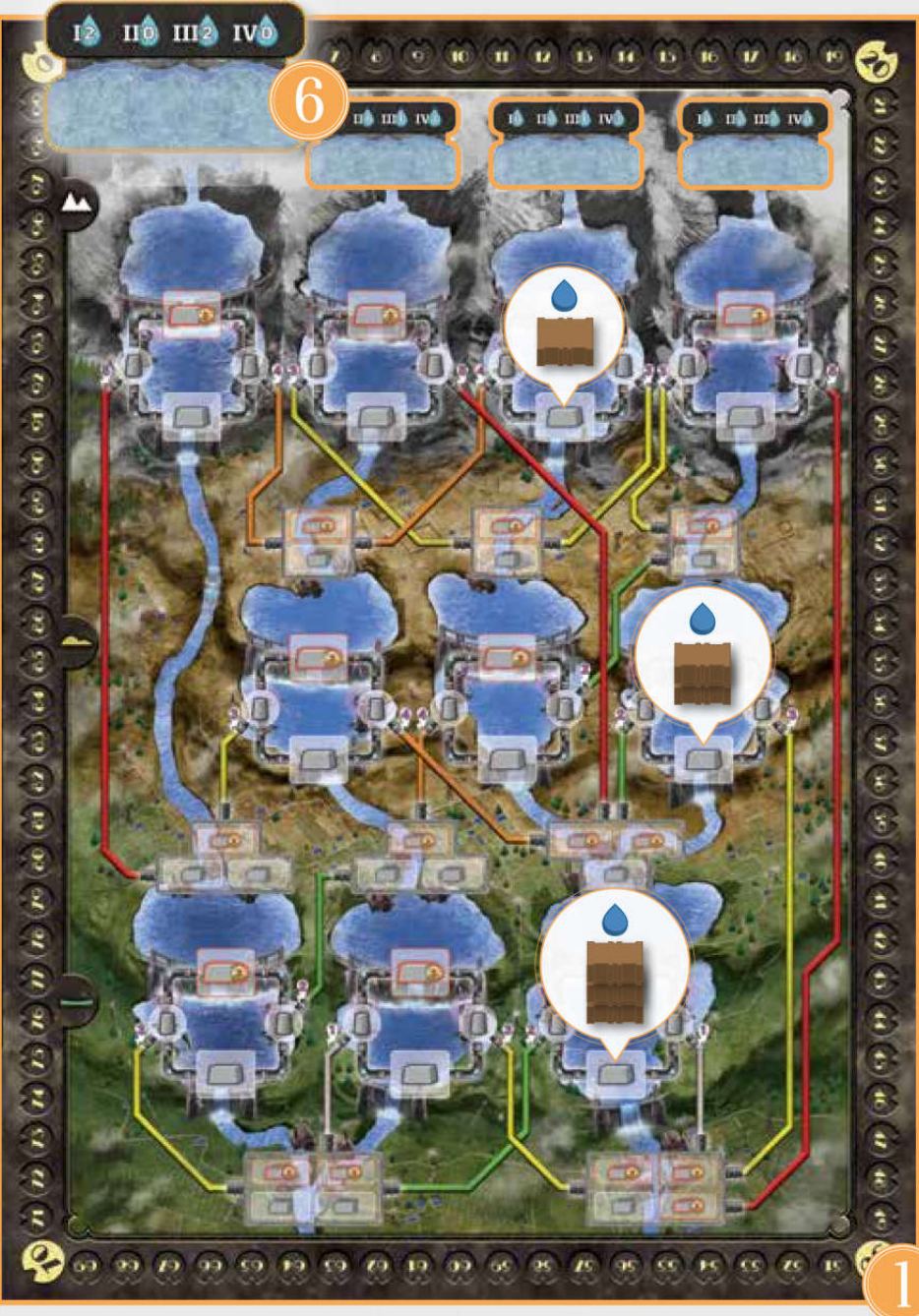
Embaralhe todas as fichas de Bônus e coloque aleatoriamente cinco delas na Trilha de Energia. Coloque o resto das fichas de volta na caixa.



- 8 Embaralhe as fichas de Objetivo e coloque aleatoriamente 1 **ficha de Objetivo** no espaço designado no fim da Trilha de Energia. Coloque o resto das fichas de volta na caixa.
- 9 Embaralhe as **fichas de Contrato Nacional**. Pegue um número de Contratos igual ao número de jogadores menos um e coloque-os virados para cima nos espaços designados no Tabuleiro de Administração. Coloque o resto das fichas de volta na caixa.
- 10 Divida as **fichas de Contrato Privado** de acordo com os versos. Embaralhe as três pilhas separadamente e coloque-as viradas para baixo no espaço designado no Tabuleiro de Administração. Pegue as duas primeiras fichas de cada pilha e coloque-as viradas para cima ao lado das respectivas pilhas.
- 11 Divida as fichas de Preparação de Represas Neutras de acordo com os versos e então compre aleatoriamente uma ficha de cada pilha. Coloque as **Represas Neutras** nos espaços de construção das bacias indicadas nas fichas escolhidas. Há sempre uma Represa de nível 1 nas Montanhas, uma Represa de nível 2 nas Colinas e uma Represa de nível 3 nas Planícies. Coloque 1 **peça de Gota D'água** atrás de cada Represa Neutra. Coloque as fichas de preparação iniciais de volta na caixa.
- 12 Deixe o tabuleiro do Escritório de Patentes e todas as fichas de Tecnologia Avançada na caixa. Você não precisará delas na partida introdutória.

*Coloque o tabuleiro do Escritório de Patentes ao lado do Mapa. Divida as **fichas de Tecnologia Avançada** de acordo com os versos e embaralhe as três pilhas separadamente. Coloque as três pilhas viradas para baixo nos espaços correspondentes à esquerda do tabuleiro do Escritório de Patentes. Pegue as três primeiras fichas da pilha "I" e coloque-as viradas para cima nos espaços designados à direita do tabuleiro.*

















♦ ♦ ♦ A imagem ilustra a preparação de uma partida de 4 jogadores. Se estiverem jogando com 3 pessoas, vocês devem colocar Engenheiros da Companhia que não está sendo usada (consultem a próxima página) em todos os espaços de ação com um símbolo "4". Se estiverem jogando em 2 pessoas, vocês devem colocar Engenheiros das Companhias que não estão sendo usadas em todos os espaços de ação com um símbolo "3+" e "4". Coloque os Engenheiros nos espaços de ação à esquerda e à direita.

PREPARAÇÃO INTRODUTÓRIA DO JOGADOR

- Para a partida introdutória, distribua os **Tabuleiros das Companhias** e as **fichas de Diretor Executivo** para os jogadores de acordo com a tabela abaixo. Coloque cada ficha de Diretor Executivo à esquerda do Tabuleiro da Companhia correspondente.
- Cada jogador recebe **todos os componentes** da cor associada ao seu Tabuleiro da Companhia e uma **Roda de Construção** que deve ser colocada ao lado do Tabuleiro da Companhia, como mostrado abaixo.

	1º Jogador	2º Jogador	3º Jogador	4º Jogador
Tabuleiro da Companhia	 EUA Marguerite Grant Vermelho	 Alemanha Oberst Dassler Preto	 Itália Enrico Olivi Verde	 França Joseph Fontaine Branco
Diretor Executivo	 Wilhelm Adler	 Jill McDowell	 Solomon P. Jordan	 Viktor Fiesler
Contrato Inicial				



Componentes:

- 5 peças de Base
- 5 peças de Elevação
- 5 peças de Conduíte
- 4 peças de Usina de Energia
- 5 fichas de Tecnologia Básica
- 1 Roda de Construção
- 12 peças de Engenheiro

Coloque as peças de estrutura (Bases, Elevações, Conduítes, Usinas de Energia) nos espaços correspondentes no Tabuleiro da Companhia. Coloque os Maquinários e Créditos iniciais na sua reserva pessoal na ficha do seu Diretor Executivo. Mantenha seus Engenheiros, fichas de Tecnologia e Contrato Inicial perto do seu Tabuleiro da Companhia.



- Cada jogador recebe **6 Créditos, 6 Escavadores e 4 Betoneiras**.
- Cada jogador recebe a **ficha de Contrato Inicial** correspondente à sua Companhia, como mostrado na tabela acima.

- 5 Coloque os **marcadores de Ordem do Turno** nos espaços designados no começo da Trilha de Energia de acordo com a ordem mostrada na tabela da pág. anterior.

Nota: Em uma partida com 3 jogadores, o 4º espaço na ordem do turno não será usado. Em uma partida com 2 jogadores, o 3º e o 4º espaços não serão usados.

- 6 Coloque os **marcadores de Energia** no espaço inicial da Trilha de Energia, com o ícone "30" virado para baixo.

- 7 Coloque os **marcadores de Pontos de Vitória** no espaço número "10" na trilha de pontuação ao redor do Mapa, com o ícone "100" virado para baixo.



Os jogadores escolhem seus **Tabuleiros da Companhia**, seus **Diretores Executivos** e seus **Contratos Iniciais**. Pegue aleatoriamente um número de Tabuleiros da Companhia igual ao número de jogadores e coloque-os no centro na mesa (Se estiver jogando uma partida com 2 ou 3 pessoas, coloque os tabuleiros que sobrem de volta na caixa). Pegue um número de fichas de Diretor Executivo igual ao número de jogadores e combine-as aleatoriamente com cada Tabuleiro da Companhia (coloque quaisquer fichas que sobrem de volta na caixa). Pegue aleatoriamente um número de fichas de Contrato Inicial igual ao número de jogadores e coloque-as viradas para cima no centro das fichas (se estiver jogando uma partida com 2 ou 3 pessoas, coloque quaisquer fichas que sobrem de volta na caixa). Escolham aleatoriamente o primeiro jogador, que vai escolher um dos Tabuleiros da Companhia disponíveis com seu Diretor Executivo associado e um Contrato Inicial disponível. Em sentido horário, todos os outros jogadores escolhem sua combinação de Tabuleiro da Companhia, Diretor Executivo e Contrato Inicial.



Os marcadores de Ordem do Turno são colocados na ordem oposta à que os jogadores escolheram. Assim, o primeiro jogador a escolher colocará seu marcador de Ordem do Turno na última posição, enquanto o último jogador a escolher colocará seu marcador na primeira posição.

Coloque as fichas de Tecnologia Coringa básicas de volta na caixa (aquelas com o símbolo "?"). Elas não serão usadas no jogo completo.

Em um jogo completo com 4 pessoas, os jogadores formaram aleatoriamente as combinações mostradas. Sofia escolhe primeiro e decide jogar com a França e com o Contrato Inicial de valor 3 mostrado. O marcador branco é colocado na última posição na Ordem do Turno. Vitor é o segundo e escolhe a Itália e o Contrato Inicial de valor 4. O marcador verde é colocado na terceira posição na Ordem do Turno. Paulo é o terceiro e escolhe os EUA e o Contrato Inicial mostrado de valor 3. O marcador vermelho é o segundo na Ordem do Turno. Joana vai jogar com a Alemanha e com o Contrato Inicial que restou. O marcador preto é o primeiro na Ordem do Turno.



Ordem do Turno



Joana
4ª Jogadora a escolher

Paulo
3ª jogador a escolher

Vitor
2ª Jogador a escolher

Sofia
1ª Jogadora a escolher

A partida é dividida em **cinco rodadas**, cada uma composta de **cinco fases**, jogadas na seguinte ordem:

- 1 Renda e Nascentes
- 2 Ações
- 3 Fluxo d'Água
- 4 Pontuação
- 5 Fim da Rodada

RENDA E NASCENTES

Essa fase pode ser jogada simultaneamente por todos os jogadores.

Todos os jogadores recebem a renda ativa nos seus Tabuleiros da Companhia.

A renda é representada pelo símbolo "I". A renda ativa é mostrada dentro dos espaços de estrutura (*há um lembrete menor acima do mesmo espaço*).

Para ativar a renda, você deve construir estruturas. Quando constrói estruturas, você deve tirá-las do seu Tabuleiro da Companhia da esquerda para a direita (*consulte a próxima página*).

Ao construir a segunda Base, Elevação e Conduíte, você vai receber a primeira renda relacionada ao elemento. Ao construir a quarta unidade da mesma estrutura, você receberá a segunda renda (*mais lucrativa que a primeira*). Ao construir a quinta unidade, você receberá a terceira renda. Os dois primeiros tipos de renda em cada linha são diferentes em cada Tabuleiro da Companhia. A terceira renda é igual para todas as companhias (7 PV).



Depois que Paulo (vermelho) construiu muitas peças de estrutura, ele ativa a renda mostrada em seu Tabuleiro da Companhia.

Usinas de Energia não geram renda. Em vez disso, elas aumentam a produção de energia. Para uma explicação detalhada desse recurso, consulte o Apêndice 2 na página 23.



"Você precisará de estruturas de tipos diferentes para produzir energia, mas se construir mais unidades da mesma estrutura você ativará renda para sua companhia, uma das chaves para a vitória!"

Coloque peças de Gota D'água nas fichas de Nascente de acordo com o número indicado na ficha da rodada atual.

Cada ficha de Nascente mostra um símbolo indicando quantas peças de Gota D'água você deve colocar naquela ficha durante as primeiras quatro rodadas (*durante a quinta e última rodada, peças de Gota D'água não serão colocadas nas Nascentes durante essa fase*).

Essas Gotas D'água começarão a fluir no Mapa durante a Fase do Fluxo d'Água (*consulte a página 19*).



Durante a primeira rodada, vocês colocarão 2 peças de Gota D'água nesta ficha de Nascente.

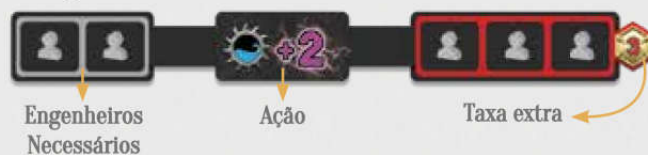
AÇÕES

Os jogadores realizam seus turnos um após o outro, seguindo a ordem de turnos indicada pelos marcadores de Ordem do Turno na Trilha de Energia.

Em seu turno, você DEVE colocar Engenheiros em UM espaço de ação livre para realizar a ação correspondente.

Cada espaço de ação requer de 1 a 3 Engenheiros (*essa requisição é ilustrada pelos ícones de Engenheiro no espaço de ação*). Cada espaço de ação é conectado a uma ação específica.

Espaços de ação com borda vermelha exigem o pagamento de 3 Créditos para colocar seus Engenheiros.



Para realizar esta ação, você deve colocar 2 Engenheiros no espaço de ação à esquerda ou 3 Engenheiros no espaço de ação à direita: nesse caso, você também deve pagar 3 Créditos.

Pegue os Engenheiros necessários da sua reserva pessoal. Se você não tiver na sua reserva o número de Engenheiros (*ou os Créditos adicionais*) requeridos pelo espaço de ação, não poderá realizar a ação correspondente. Além disso, você não pode colocar Engenheiros em um espaço de ação sem realizar a ação correspondente.

Seu turno termina quando você tiver realizado uma ação. Se for seu turno e você não tiver Engenheiros restantes na sua reserva, você deve passar.

A Fase das Ações termina quando todos os jogadores tiverem passado.

Existem diferentes tipos de ações, divididos entre os Tabuleiros da Companhia e diferentes seções do Tabuleiro de Administração.

Ação de Construção

Existem quatro espaços de ação em cada Tabuleiro da Companhia, cada um conectado a uma ação de construção. Essas ações permitem a você construir uma estrutura.

Todos os jogadores têm seus próprios espaços de ação (*eles não podem ser usados pelos outros jogadores*).

As requisições desses espaços aumentam da esquerda para a direita: quanto mais estruturas você construir durante uma rodada, mais Engenheiros vai precisar.



Para construir a primeira peça de estrutura em uma rodada, você precisa de 1 Engenheiro. Para construir a segunda peça de estrutura, você precisa de 2 Engenheiros. Para construir a terceira e quarta peças de estrutura você precisa de 3 Engenheiros. Por último, para construir a quarta peça de estrutura na mesma rodada, você deve também pagar 3 Créditos.

Para realizar uma ação de construção, você deve seguir estes passos:

- 1) **Coloque os Engenheiros necessários no primeiro espaço de ação disponível no seu tabuleiro, começando da esquerda.**

Se você colocar seus Engenheiros no espaço com contorno vermelho, você deve pagar uma taxa adicional de 3 Créditos.

- 2) **Coloque a ficha de Tecnologia relacionada à estrutura que quer construir no segmento aberto da sua Roda de Construção.**

Pegue a ficha de Tecnologia que mostra o símbolo da estrutura que quer construir (*ou o símbolo coringa*) na sua reserva. Se não tiver a ficha de Tecnologia de uma estrutura específica nem uma ficha coringa, você não poderá construir essa estrutura.

- 3) **Coloque os Maquinários que precisa usar para construir a estrutura no segmento aberto da sua Roda de construção, abaixo da ficha que acabou de colocar.**

Custos diferentes se aplicam a cada estrutura (*para uma explicação detalhada sobre os custos de construção, consulte a próxima página*). Se não tiver os Maquinários necessários, você não poderá realizar a ação de construção.

- 4) **Gire sua Roda de Construção um segmento.**

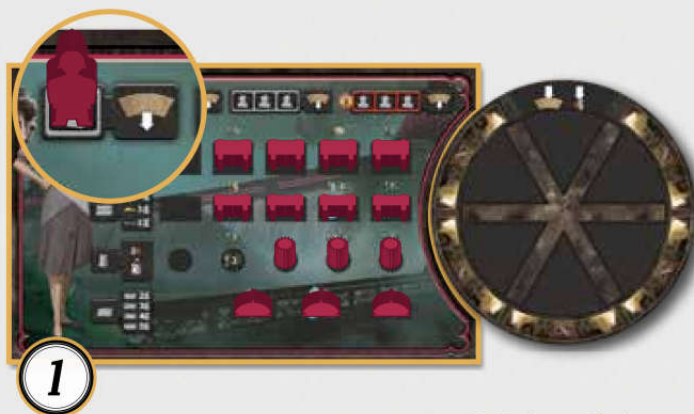
Mova a Roda de Construção no sentido horário, para que a ficha de Tecnologia e os Maquinários sejam deslocados do segmento aberto para o próximo segmento.

- 5) **Coloque a peça de estrutura no Mapa.**

Pegue a primeira estrutura da esquerda do seu Tabuleiro da Companhia e coloque-a em um espaço de construção correspondente disponível no Mapa (*se estiver construindo uma Elevação, coloque-a sobre uma das suas Represas já existentes*).

Se construir uma Usina de Energia ou uma Base em um espaço de construção com um ícone contornado em vermelho, você deve pagar 3 Créditos adicionais.

Se você descobrir um espaço de renda depois de construir, receberá imediatamente esse bônus de renda. Você o receberá de novo durante a Fase da Renda (*consulte a página 12*).



Segmento Aberto



Paulo (vermelho) quer construir uma Base na área das Colinas.

1) Essa é a primeira ação de construção de sua rodada, então ele coloca 1 Engenheiro no primeiro espaço de ação.

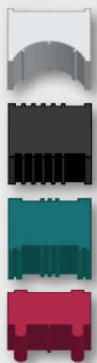
2) e 3) Ele coloca a ficha de Tecnologia da Base dentro da Roda de Construção, juntamente com os 4 Escavadores necessários para a área das Colinas.

4) Ele gira a Roda de Construção um segmento.

5) Ele pega a primeira Base à esquerda no seu Tabuleiro da Companhia e a coloca no Mapa, em um espaço de construção disponível.

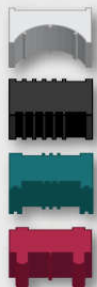
Você pode construir 4 tipos de estruturas. Cada estrutura tem uma função e um custo diferentes.

A Base



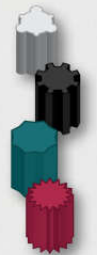
- Ela é usada para criar uma Represa que coleta e armazena a água que você precisa para a produção.
- Ela pode ser construída em qualquer espaço de construção com o ícone da Base.
- Ela custa 3 Escavadores se construída na área das Planícies, 4 se construída na área das Colinas e 5 se construída na área das Montanhas.
- Se construída em um espaço de construção com um ícone contornado em vermelho, ela custa 3 Créditos adicionais.
- Você não pode construir duas Bases da mesma cor na mesma bacia.

A Elevação



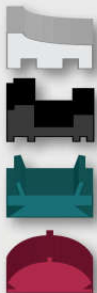
- Ela é usada para aumentar a quantidade de água que uma Represa pode conter.
- Ela é sempre construída sobre uma Base ou outra Elevação pertencente à sua cor (não há espaços de construção com o ícone de Elevação).
- Ela custa 2 Betoneiras se construída na área das Planícies, 3 se construída na área das Colinas e 4 se construída na área das Montanhas.
- Você não paga 3 Créditos adicionais se a construir sobre um espaço de construção com um ícone contornado em vermelho.
- Nunca pode haver mais de duas Elevações na mesma Base (o nível máximo de uma Represa é 3).

O Conduíte



- Ele é usado para levar Gotas D'água de uma Represa para uma Usina de Energia durante a produção.
- Ele pode ser construído em qualquer espaço de construção com o ícone do Conduíte.
- Ele custa 2 Escavadores multiplicados pelo valor de produção do Conduíte que você está construindo (por ex., se o Conduíte tiver um valor de produção de 4, ele custa 8 Escavadores).

A Usina de Energia



- Ela é usada para ativar a produção de energia.
- Ela pode ser construída em qualquer espaço de construção com o ícone da Usina de Energia.
- Ela custa 2 Betoneiras mais 1 Betoneira extra por cada Usina de Energia que você já tenha construído.
- Se construída em um espaço de construção com um ícone contornado em vermelho, ela custa 3 Créditos adicionais.
- Você não pode construir duas Usinas de Energia da mesma cor na mesma bacia.

	Planícies	Colinas	Montanhas
Base	3 Escavadores 3	4 Escavadores 4	5 Escavadores 5
Elevação	2 Betoneiras 2	3 Betoneiras 3	4 Betoneiras 4
Usina de Energia	2 Betoneiras + 1 Betoneira x Usina(s) de Energia construída(s) previamente 1º 2 / 2º 3 / 3º 4 / 4º 5		
Conduíte	2 Escavadores x valor de produção do Conduíte 2 - 4		

O resto do custo também é mostrado nos Tabuleiros da Companhia.



"Escolher uma estrutura e onde construí-la é uma das decisões mais importantes e estratégicas em Barrage. Você pode vencer mesmo se não produzir energia nas primeiras rodadas, mas conseguir ativar a produção desde o começo da partida é geralmente a solução mais fácil. Tente conectar suas Usinas de Energia a uma Represa o mais rápido que puder!"

Maquinários, Créditos e fichas de Tecnologia

- Escavadores e Betoneiras são recursos incomuns. Quando você os usa para construir uma estrutura, eles não são "gastos" para sempre: eles são investidos por um certo tempo na Roda de Construção até ficarem disponíveis de novo após uma rotação completa. Quando você conseguir um recurso (de qualquer forma), pegue-o na reserva geral e adicione-o à sua reserva pessoal (não o coloque na Roda de Construção). Os Maquinários que você recebe ficam imediatamente disponíveis para você.
- Créditos nunca são colocados na Roda de Construção. Quando você os gastar, coloque-os de volta na reserva geral.
- Existem cinco tipos de fichas de Tecnologia, uma para construir cada uma das quatro peças de estrutura e uma ficha de Tecnologia Coringa que pode ser usada para construir qualquer uma das quatro estruturas. Todas as fichas de Tecnologia funcionam do mesmo jeito: elas ficam na Roda de Construção até voltarem para o espaço de entrada, quando ficam disponíveis de novo.

Ações de Administração

Coloque os Engenheiros necessários em um espaço de ação disponível à sua escolha no Tabuleiro de Administração, e realize imediatamente a ação correspondente àquele espaço.

O Tabuleiro de Administração é compartilhado por todos os jogadores, que disputam entre si para ocupar os espaços de ação: o primeiro jogador a colocar Engenheiros em um espaço de ação torna esse espaço indisponível para todos os outros jogadores por toda a rodada (exceto pelo Banco. Consulte a pág. 17).

Cada ação de Administração tem dois espaços onde você pode colocar seus Engenheiros, um à esquerda e um à direita do símbolo de ação: o espaço de ação à direita custa mais que o primeiro, mas dá a você uma segunda chance de realizar uma ação se o primeiro espaço já estiver ocupado. Os dois espaços de ação podem ser ocupados pelo mesmo jogador durante a mesma rodada. Algumas ações têm um custo indicado no símbolo de ação. Esse custo deve ser pago quando o Engenheiro for colocado, juntamente com qualquer taxa extra para espaços com contorno vermelho. Você deve ter todos os Créditos necessários para poder colocar seu Engenheiro em um espaço específico. **Você não pode colocar um Engenheiro em um espaço se não puder realizar a ação.**



As ações no Tabuleiro de Administração são divididas em seções diferentes para cada categoria, de modo que ações do mesmo tipo com efeitos similares estejam na mesma área do tabuleiro.

ESTAÇÃO DE TURBINAS



Esta seção permite a você ativar a produção de energia.



Sempre que vir este símbolo, você pode ativar uma produção, eventualmente aplicando o bônus ou a penalidade indicados pelo número roxo.

Para poder realizar uma ação de produção, você deve ter:

- Pelo menos uma peça de Gota D'água em uma Represa da sua cor ou uma Represa neutra;
- Uma Usina de Energia da sua cor já construída no Mapa;
- Um Conduíte (de qualquer cor) que conecte diretamente a Represa relevante à sua Usina de Energia.

Pegue quantas peças de Gota D'água quiser da Represa relevante e mova-as ao longo do Conduíte para chegar à sua Usina de Energia. Você produzirá imediatamente um número de Unidades de Energia igual ao valor de produção do Conduíte multiplicado pelo número de peças de Gota D'água que você decidiu mover.

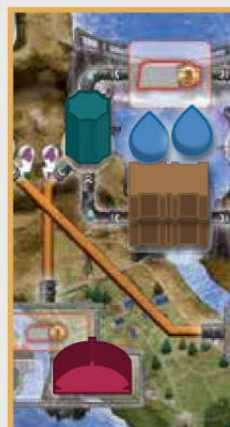
Você pode decidir mover qualquer número de peças de Gota D'água na Represa que estiver usando.

Se você estiver usando um Conduíte que pertence a outro jogador, pague a esse jogador 1 Crédito por peça de Gota D'água que você mover. Esse jogador também marcará 1 Ponto de Vitória por cada Gota D'água.



Os diversos espaços de ação de produção têm diferentes bônus de energia: quando tiver calculado o valor total da energia produzida, você deve aplicar o bônus/penalidade de produção do espaço de ação que você usou.

Você não pode realizar uma ação de produção se o número total de Unidades de Energia produzidas for menor que 1.



Paulo (vermelho) está realizando uma ação de produção com bônus de +1. Ele move 2 peças de Gota D'água de uma Represa Neutra usando um Conduíte italiano de valor 4. A quantidade de Unidades de Energia produzida é 9: 4 (valor do Conduíte) x 2 (peças de Gota D'água) + 1 (bônus do espaço de ação). Paulo precisa dar 2 Créditos a Vitor (verde), e Vitor marca 2 Pontos de Vitória.



"Se você receber uma penalidade na produção, não se preocupe. Às vezes, uma pequena produção de energia é suficiente para marcar pontos de vitória e cumprir Contratos!"

Efeitos de Produção

Mova seu marcador de Energia na Trilha de Energia um número de espaços igual ao número de Unidades de Energia produzidas.

A Trilha de Energia registra a quantidade total de energia produzida por cada jogador na rodada atual. Se você produzir mais de 30 Unidades de Energia, vire seu marcador de Energia para mostrar o "30", volte para o começo da trilha e continue marcando (*para ganho de Créditos e ativação de ficha de Bônus, considere que seu marcador está no espaço "30". Consulte a pág. 20*).



Paulo (vermelho) acaba de produzir 7 Unidades de Energia. Ele já produziu 5 Unidades de Energia com uma ação anterior. Seu marcador registra o número total de Unidades de Energia produzidas nessa rodada.

Se você tiver um Contrato na sua reserva com uma requisição de energia menor ou igual ao número de Unidades de Energia que você produziu, você pode cumprir esse Contrato.

Você pode coletar imediatamente a recompensa mostrada no Contrato e virá-lo para baixo, mas não pode cumprir esse contrato novamente nessa partida.

Você pode cumprir apenas um Contrato como resultado de uma ação de produção.

Isso significa que você não pode juntar duas ações de produção para cumprir um Contrato, e não pode cumprir dois Contratos com uma ação de produção mesmo se a quantidade de energia produzida for suficiente para cumprir os dois.



Com um valor total de produção de 7, Paulo (vermelho) poderia cumprir seus dois Contratos, mas ele deve escolher um. Ele escolhe o Contrato de valor 3 para mover seu marcador mais 2 casas na Trilha de Energia e girar sua Roda de Construção dois segmentos.

Contratos Nacionais

Se você produzir um valor de energia maior ou igual à quantidade de energia exigida por um Contrato Nacional disponível, você pode cumprir diretamente esse Contrato em vez de um dos seus Contratos.

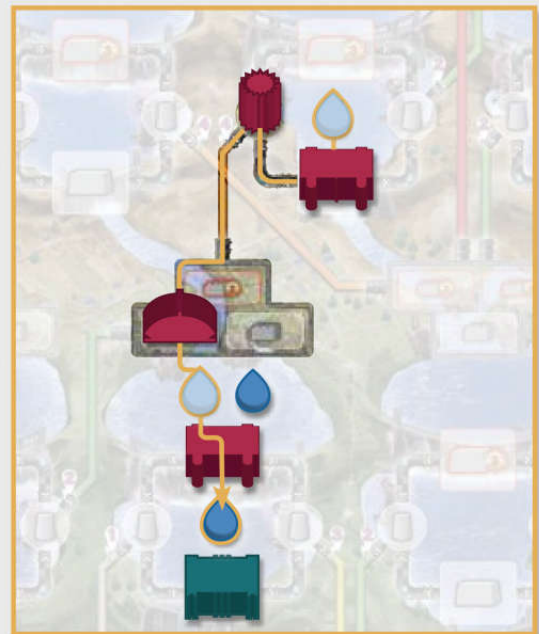
Contratos Nacionais não vão para a reserva do jogador, mas podem ser cumpridos pelo primeiro jogador que produzir o número de Unidades de Energia necessário. Pegue a ficha de Contrato Nacional e coloque-a virada para baixo na sua reserva pessoal.



O primeiro jogador que conseguir produzir 14 (ou mais) Unidades de Energia com uma única ação de produção pode decidir cumprir um dos Contratos Nacionais mostrados.

Para onde vai a água?

As Gotas D'água movidas para uma Usina de Energia graças ao efeito de uma ação de produção seguirão seu curso natural, fluindo por bacias, rios e Represas. Quando a água chega a uma Represa, ela para até que a Represa esteja cheia. Entretanto, se a Represa já estiver cheia, a água simplesmente transborda e continua seu curso para as bacias inferiores.



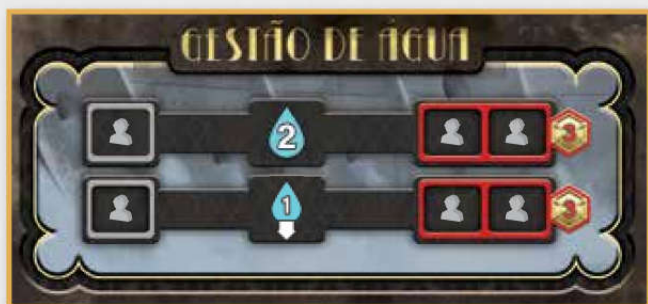
Paulo (vermelho) começa uma produção usando sua Represa nas Colinas. Ele move 1 peça de Gota D'água pelo seu Conduíte até sua Usina de Energia. Depois de ser usada para a produção, a Gota D'água continua fluindo, chegando à bacia nas Planícies. Lá, a Represa vermelha de nível 1 está cheia (ela já contém 1 peça de Gota D'água), portanto a Gota D'água continua fluindo para a próxima Represa capaz de contê-la, nesse caso uma Represa verde.



"Não é uma boa ideia produzir energia sem ter um contrato para cumprir, porém você às vezes vai fazer isso só para avançar na Trilha de Energia!"

Joaquim Battista

GESTÃO DE ÁGUA

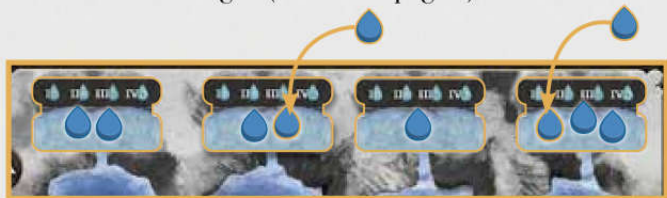


Esta seção permite a você adicionar Gotas D'água às nascentes.



Coloque 2 peças de Gota D'água em uma ou duas fichas de Nascente.

Você pode decidir em qual ficha de Nascente colocá-las e também pode dividir as Gotas D'água entre duas nascentes. Você pode até colocar apenas uma peça de Gota D'água se quiser. Essas Gotas D'água só vão descer a corrente durante a Fase do Fluxo d'Água (consulte a pág. 19).



Quando colocar 2 peças de Gota D'água, você pode decidir colocá-las em duas fichas de Nascente diferentes.



Coloque 1 peça de Gota D'água em uma ficha de Nascente. A gota que você acaba de colocar desce a corrente imediatamente, seguindo as regras do fluxo de água.

Você pode decidir em qual ficha de Nascente colocá-la.



A peça de Gota D'água colocada começa a descer o rio imediatamente.

Não há limite para o número de peças de Gota D'água que podem estar em uma ficha de Nascente.

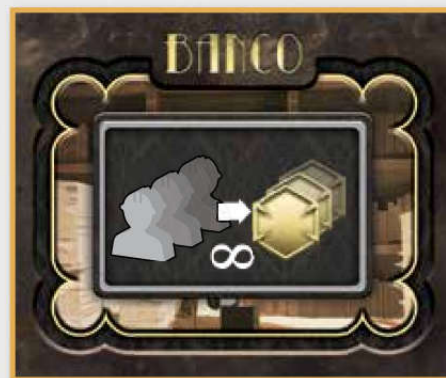


Nota: Você também pode adicionar água a nascentes como resultado de certos Contratos e como Renda. Além do mais, nascentes produzem água automaticamente durante a Fase das Nascentes.



"Tente prever onde as Gotas D'água vão fluir e escolha cuidadosamente onde vai colocá-las... você quer encher suas Represas, não as dos outros jogadores!"

BANCO



Esta seção permite a você ganhar Créditos.

Pegue um número de Créditos igual ao número de Engenheiros que você colocou neste espaço de ação.

O Banco é um espaço de ação único, que funciona de modo diferente dos outros: **você pode colocar qualquer número de Engenheiros aqui com uma única ação.** Esse também é o único espaço de ação não exclusivo. Um jogador sempre pode colocar Engenheiros no Banco, mesmo se o espaço já estiver ocupado por Engenheiros seus ou de outros jogadores.



Nota: Você também pode ganhar Créditos como resultado de certos Contratos, como Renda e na Fase de Pontuação.

OFICINA



Esta seção permite a você girar a Roda de Construção para acelerar o retorno das fichas de Tecnologia e Maquinários.

Gire sua Roda de Construção o número de segmentos mostrados no símbolo de ação.

Se houver um custo mostrado no símbolo de ação, pague esse custo. Depois de cada giro da roda (cada segmento), você deve pegar de volta imediatamente quaisquer Maquinários ou fichas de Tecnologia que tenham voltado ao segmento aberto.

ESCRITÓRIO DE CONTRATOS



Vitor (verde) está realizando sua ação da Oficina: ele paga 2 Créditos para girar a roda dois segmentos. O resultado é mostrado na segunda imagem. Ele recebe de volta as fichas de Tecnologia e os Maquinários investidos quando eles voltarem para o segmento aberto da roda.



Nota: Você também pode girar a Roda de Construção como resultado de certos Contratos e como Renda.

LOJA DE MAQUINÁRIOS



Esta seção permite a você comprar Maquinários.

Pague o número de Créditos indicado do lado esquerdo do símbolo da ação e receba os Maquinários indicados do lado direito.

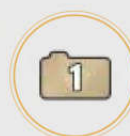
Pegue os Maquinários da reserva geral e coloque-os na sua reserva pessoal na sua ficha de Diretor Executivo.



Nota: Você também pode receber Maquinários como efeito de certos Contratos e como Renda.



Esta seção permite a você adquirir as fichas de Contrato disponíveis.



Pegue UM Contrato Privado disponível de graça.



Pague 1 Crédito e pegue DOIS Contratos Privados disponíveis.

Você pode escolher quais Contratos pegar, mas apenas entre os virados para cima. Você não pode pegar Contratos Nacionais. Coloque-os virados para cima na sua reserva pessoal, ao lado do seu tabuleiro.

As fichas de Contrato escolhidas são substituídas pela ficha no topo da pilha correspondente (de modo que haja sempre 2 contratos disponíveis em cada nível), mas apenas no final do seu turno.

Você não pode ter mais de 3 Contratos virados para cima na sua reserva pessoal.

Se, depois de realizar essa ação, você tiver mais de três Contratos à sua frente, você deve descartá-los imediatamente até ter apenas três. Você pode escolher quais Contratos descartar.

Contratos já cumpridos (virados para baixo) não contam.

ESCRITÓRIO DE PATENTES



Esta seção permite a você adquirir fichas de Tecnologia Avançada.

Pague 5 Créditos e pegue a ficha de Tecnologia Avançada correspondente.

Há três espaços de ação, cada um associado a uma ficha. Pegue a ficha e adicione-a à sua reserva pessoal: ela ficará disponível imediatamente durante esta rodada. Fichas de Tecnologia Avançada permitem a você construir estruturas da mesma forma que as fichas de Tecnologia Comum, mas têm um efeito especial adicional que é ativado apenas quando são usadas.

As fichas escolhidas são substituídas apenas no fim da rodada (consulte a pág. 21).


Para uma explicação detalhada sobre todas as fichas de Tecnologia Avançada, consulte o Apêndice 4 na pág. 25.

FLUXO D'ÁGUA

Após a Fase das Ações, quando todos os jogadores tiverem colocado todos os seus Engenheiros, começa a Fase do Fluxo D'água.

Todas as Gotas D'água nas fichas de Nascente descem a corrente de acordo com as regras normais, seguindo rios e bacias.

Gotas D'água se movem uma por vez, enchendo as Represas para onde fluem. Quando uma Represa está cheia (o número de peças de Gota D'água é igual à capacidade máxima da Represa, ou seja, seu nível) a próxima Gota D'água passa por ela. A Fase do Fluxo D'água termina quando todas as Gotas D'água tiverem sido colocadas ou removidas, se tiverem atingido a bacia inferior.



"A água começa a fluir das nascentes. É por isso que represas em maior altitude, embora mais caras, recebem água antes das que estão mais abaixo!"



As Gotas 1 e 2 começam a descer a corrente. Elas atingem a Represa de nível 1 nas Montanhas, que já está no máximo da capacidade. As duas gotas transbordam e continuam seu movimento. Então, elas atingem a Represa de nível 3 nas Planícies, que pode armazenar mais uma gota. A Gota 1 é capturada pela Represa. A Gota 2 transborda (agora a represa está na capacidade máxima) e finalmente atinge o fim do mapa, onde se perde.

As Gotas 3, 4 e 5 começam a fluir. A Gota 3 é capturada imediatamente pela Represa de nível 2 nas Montanhas, enchendo-a. As Gotas 4 e 5 continuam fluindo. Então, a Gota 4 é capturada pela Represa no topo das Colinas, enchendo-a. A Gota 5 transborda e é capturada pela Represa Neutra de nível 2 mais abaixo.

PONTUAÇÃO

O primeiro jogador na Trilha de Energia marca 6 Pontos de Vitória. O segundo marca 2 Pontos de Vitória.

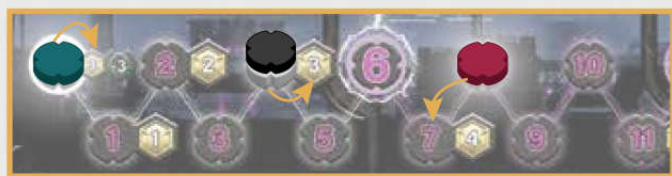
Esse bônus é concedido apenas a jogadores que tiverem produzido pelo menos 1 Unidade de Energia. Em caso de empate na primeira posição, somem os dois bônus (6 e 2 PV) e os dividam igualmente entre todos os jogadores empatados, arredondando para cima. Nenhum outro jogador recebe o bônus pelo segundo lugar. Em caso de empate na segunda posição, todos os jogadores empatados recebem 1 PV.



Paulo (vermelho) está na liderança na Trilha de Energia, então marca 6 pontos. Joana (preto) e Sofia (branco) compartilham a mesma posição, então dividem os dois PV dados ao segundo jogador na trilha (1 PV cada).

Ganhe Créditos de acordo com sua posição na Trilha de Energia.

Pegue o número de Créditos indicado pelo espaço da Trilha de Energia que seu marcador atingiu ou ultrapassou. Se seu marcador estiver no espaço "0", você recebe 3 Créditos, mas perde 3 Pontos de Vitória (como mostrado no espaço "0").



Paulo (vermelho) ganha 4 Créditos, Joana (preto) e Sofia (branco) ganham 3 Créditos. Vitor (verde) também ganha 3 Créditos, mas perde 3 PV.

Marque Pontos de Vitórias graças à ficha de Bônus da rodada atual.

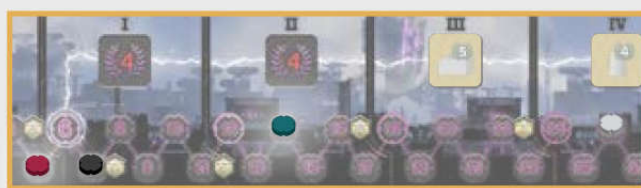
A Trilha de Energia é dividida em cinco seções numeradas, uma para cada rodada da partida. A ficha de Bônus da rodada atual é a visível mais à esquerda. Para uma explicação detalhada sobre todas as fichas de Bônus, consulte o Apêndice 5 na pág. 26.

Recompensa Completa: Se seu Marcador de Energia estiver na seção relacionada à rodada atual (*ou maior*), você ativará a pontuação da ficha de Bônus.

Recompensa Reduzida: Se seu Marcador de Energia estiver em uma seção anterior à da rodada atual, você ativará a pontuação da ficha de Bônus, mas deve reduzir a recompensa da ficha de Bônus em 4 PV para cada seção atrás que estiver.

Os jogadores nunca perdem PV na pontuação da ficha de Bônus. Se a redução que você sofrer por estar atrás da seção atual for maior do que a recompensa que receberia da ficha de Bônus, você simplesmente não marca PV.

Sem recompensa: Se seu Marcador de Energia estiver antes do espaço do número "6" na Trilha de Energia, você não ativará a pontuação da ficha de Bônus.



É o fim da terceira rodada.

Sofia (branco) recebe a recompensa completa: ela construiu 2 Usinas de Energia, então marca 10 PV (5 PV por cada Usina).

Vitor (verde) recebe uma recompensa reduzida: ele construiu 3 Usinas de Energia, então marca 11 PV (5 PV por cada Usina menos 4 PV por estar uma seção atrás).

Joana (preto) recebe uma recompensa reduzida: ela construiu 1 Usina de Energia, então não marca PV (5 PV por cada Usina, menos 8 PV por estar duas seções atrás).

Paulo (vermelho) não recebe recompensa, mesmo tendo construído 3 Usinas de Energia, porque produziu menos de 6 Unidades de Energia na última rodada.

Descartem a ficha de Bônus da rodada atual.

Removam a ficha de Bônus mais à esquerda da partida. Isso revelará um símbolo de -4 PV para lembrar da redução de PV por estar atrás na Trilha de Energia quando se calcula a recompensa da ficha de Bônus. Se você remover a última ficha de Bônus, a partida termina (*consulte Fim da Partida na próxima página*).



FIM DA RODADA

Atualizem a ordem dos turnos, mudando a posição dos marcadores de Ordem do Turno.

O jogador que produziu menos energia na rodada atual se torna o primeiro jogador, e assim por diante. Se houver um empate na quantidade de energia produzida por dois jogadores, então invertam a ordem de jogo da rodada anterior.



Vitor (verde) produziu menos energia, então vai primeiro na próxima rodada. Paulo (vermelho) produziu mais, então pula para a última posição. Os outros jogadores produziram a mesma quantidade de energia, então trocam de posição na trilha da Ordem do Turno.

Movam todos os marcadores de Energia de volta para o espaço número "0" na Trilha de Energia.

Todos os jogadores colocam seus Engenheiros nos espaços de ação de volta nas suas reservas pessoais.

Quaisquer fichas de Tecnologia Avançada que estiverem no tabuleiro do Escritório de Patentes devem ser descartadas, sendo colocadas de volta na caixa.



Pegue três novas fichas de Tecnologia Avançada e coloque-as viradas para cima nos espaços designados. Primeiro, pegue as fichas da pilha "I". Quando ela se esgotar, pegue as da pilha "II" e, por fim, da pilha "III".

NB

Nota: A Fase de Fim da Rodada não será jogada durante a última rodada.

FIM DA PARTIDA

A partida termina depois da Fase de Pontuação da quinta rodada. Então, acontece a pontuação final.

Ganhe Pontos de Vitória de acordo com a ficha de Objetivo.

Cada ficha de Objetivo indica uma certa condição. Determinem a classificação dos jogadores de acordo com essa condição. O primeiro jogador marca 15 Pontos de Vitória, o segundo marca 10 PV e o terceiro marca 5 PV. Em caso de empate, dividam igualmente os Pontos de Vitória dos respectivos empates entre os jogadores (*arredondem para cima se necessário*).

Para uma explicação detalhada sobre todas as fichas de Objetivo, consulte o Apêndice 6 na pág. 27.

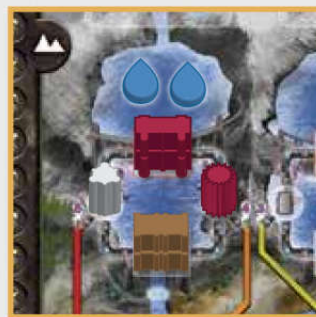
Marque Pontos de Vitória pelos recursos que você tem sobrando na sua reserva pessoal.

Some os recursos (*Escavadores, Betoneiras, Crédito*). Marque 1 Ponto de Vitória para cada 5 itens de qualquer tipo. Quaisquer recursos ainda na Roda de Construção não são contados.



Joana (preto) tem 3 Betoneiras, 5 Escavadores e 7 Créditos disponíveis na sua reserva pessoal no final da partida, totalizando 15 recursos (ela não conta as 3 Betoneiras e os 4 Escavadores ainda bloqueados na sua Roda de Construção). Ela marca um total de 3 PV.

Marque 1 Ponto de Vitória para cada peça de Gota D'água armazenada em suas Reservas Pessoais.



Paulo (vermelho) tem 2 peças de Gota D'água em suas Reservas. Cada uma delas vale 1 PV, somando 2 PV.

O jogador com mais Pontos de Vitória vence.

Em caso de empate, o jogador que produziu mais Unidades de Energia na última rodada é o vencedor (*a última rodada termina antes da fase de Fim da Rodada, então a posição de cada jogador na Trilha de Energia deve ser preservada*).

APÊNDICES

Apêndice I: Símbolos Básicos



Ganhe o número indicado de Créditos. Pegue-os da reserva geral.



Pague o número indicado de Créditos. Coloque-os de volta na reserva geral.



Marque o número indicado de Pontos de Vitória. Mova seu marcador de PV de acordo.



Receba o número indicado de Escavadores. Pegue-os da reserva geral.



Receba o número indicado de Betoneiras. Pegue-as da reserva geral.



Receba o número indicado de Maquinários. Você pode escolher livremente quais receber. Pegue-os da reserva pessoal.



Mova seu marcador de Energia na Trilha de Energia o número de casas indicado. Você não pode usar essas Unidades de Energia para cumprir Contratos.



Mova seu marcador de Energia na Trilha de Energia o número de casas indicado. Você pode usar essa quantidade de Unidades de Energia para cumprir Contratos.



Coloque o número indicado de peças de Gota D'água em fichas de Nascente à sua escolha. Essas Gotas D'água vão fluir durante a Fase do Fluxo D'água.



Coloque o número indicado de peças de Gota D'água em fichas de Nascente à sua escolha. Essas Gotas D'água fluem imediatamente.



Coloque uma das suas Bases em um espaço de construção livre no Mapa. Pegue a Base mais à esquerda do seu Tabuleiro da Companhia.



Coloque uma das suas Elevações sobre uma das suas Represas (máx. de 2 Elevações por Represa). Pegue a Elevação mais à esquerda do seu Tabuleiro da Companhia.



Coloque um dos seus Conduítes em um espaço de construção livre no Mapa. Pegue o Conduíte mais à esquerda do seu Tabuleiro da Companhia.



Coloque uma das suas Usinas de Energia em um espaço de construção livre no Mapa. Pegue a Usina de Energia mais à esquerda do seu Tabuleiro da Companhia.



Coloque uma estrutura à sua escolha. Pegue a peça mais à esquerda do seu Tabuleiro da Companhia.



Coloque o número indicado de Betoneiras no segmento aberto da sua Roda de Construção. Pegue-as da sua reserva pessoal.



Coloque o número indicado de Escavadores no segmento aberto da sua Roda de Construção. Pegue-os da sua reserva pessoal.



Coloque uma ficha de Tecnologia à sua escolha no segmento aberto da sua Roda de Construção.



O valor do Conduíte. Cada peça de Gota D'água que se move por este Conduíte durante a produção gera o número indicado de Unidades de Energia.



Construa uma Represa com valor de produção 2 (ou menos). Você não precisa posicionar peças de Engenheiros para inserir a ficha de Tecnologia ou o Maquinário.

Apêndice 2: Tabuleiros da Companhia

Cada Tabuleiro da Companhia tem diferentes combinações de renda. Eles também têm uma habilidade de produção especial única que é ativada apenas quando você constrói sua terceira Usina de Energia. Além disso, quando constrói sua segunda

Usina de Energia, você ativa um bônus permanente de +1 nas suas produções. Quando constrói sua quarta Usina de Energia, você ganha um bônus adicional de +2 nas suas produções, totalizando um bônus de +3.



EUA
Marguerite
Grant
Vermelho



Em qualquer fase da rodada, se uma Gota D'água fluir naturalmente por uma das suas Usinas de Energia, mova seu marcador de Energia 1 casa.

Se a Gota D'água se mover para sua Usina por um Conduíte devido a uma ação de produção que você ou outro jogador que tenha uma Usina de Energia na mesma bacia esteja realizando, esta habilidade especial não é ativada.



Na situação ilustrada, Paulo (vermelho) já produziu 4 Unidades de Energia na rodada atual. Vitor (verde) está realizando uma produção com sua Usina de Energia verde, usando 2 peças de Gota D'água. Essas Gotas fluirão ao longo do rio e passarão pela Usina de Energia vermelha. O marcador vermelho avançará 2 casas na Trilha de Energia. Se, durante a Fase do Fluxo d'Água, mais Gotas D'água fluírem na bacia esquerda, a Represa branca não poderá coletá-las e elas passarão pela Usina de Energia Vermelha, ativando também sua habilidade especial.



Itália
Enrico
Olivi
Verde



Após você realizar uma ação de produção, mova seu marcador de Energia mais 3 casas na Trilha de Energia (Como sempre, você não pode usar essa energia para cumprir um Contrato).



Alemanha
Oberst
Dassler
Preto



Depois que tiver realizado uma ação de produção, você pode realizar uma segunda ação de produção usando outra Usina de Energia.

Você não deve aplicar o bônus/penalidade do símbolo de ação nem o bônus do seu Tabuleiro da Companhia, ou seja, as Unidades de Energia produzidas com a segunda ação são apenas aquelas geradas pelas peças de Gota D'água multiplicadas pelo valor do Conduíte. As produções são separadas, então você não pode somar os resultados delas para cumprir um único Contrato (por outro lado, você pode cumprir um Contrato com cada produção).



Na situação ilustrada, Joana (preto) pode realizar uma ação de produção movendo 2 peças de Gota D'água armazenadas na sua Represa de nível 2 (à esquerda) para sua Usina de Energia nas Colinas (acima): ela produzirá 4 Unidades de Energia +1 (bônus da segunda Usina de Energia construída) +2 (bônus do espaço de ação). Então, ela pode realizar imediatamente uma segunda produção usando a outra Usina de Energia mostrada. Ela moverá 3 peças de Gota D'água da sua Represa de nível 3 (1 armazenada anteriormente +2 armazenadas depois da primeira produção) através de um Conduíte branco (pagando 3 Créditos) para produzir 6 Unidades de Energia, sem nenhum bônus.



França
Joseph
Fontaine
Branco



Você pode cumprir todos os Contratos (incluindo os Contratos Nacionais) produzindo 3 Unidades de Energia a menos que as requeridas pelo Contrato.

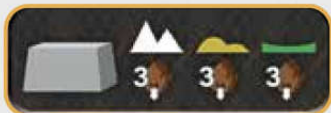


Apêndice 3: Fichas de Diretor Executivo

Cada Diretor Executivo tem uma habilidade especial que dá a você poderes únicos. Combinadas com as habilidades especiais da Companhia, elas proporcionam uma grande variedade de jogo.



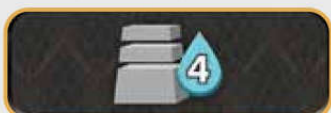
WILHELM ADLER



Suas Bases sempre custam 3 Escavadores, não importa em que área do Mapa você as construa. Seus custos de Elevação dependem da área do Mapa, de acordo com a regra básica.



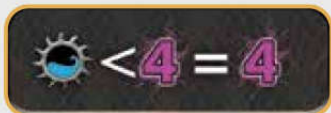
GRAZIANO DEL MONTE



Suas Represas de nível 3 podem armazenar até 4 peças de Gota D'água. Suas Represas de nível 1 e 2 podem armazenar 1 ou 2 peças de Gota D'água, respectivamente, de acordo com as regras básicas.



VIKTOR FIESLER



Quando produzir menos de 4 Unidades de Energia com uma ação de produção, você produzirá 4 Unidades de Energia em vez disso. Multiplique o total de peças de Gota D'água pelo valor do Conduíte que você está usando: se o total for 3 ou menos, você deve considerar o total como 4. Então, você deve aplicar quaisquer bônus/penalidades do símbolo de ação e quaisquer bônus do seu Tabuleiro da Companhia.



JILL MCDOWELL



Você pode construir seus Conduítes usando Betoneiras em vez de Escavadores. Se você usar esta habilidade, o Conduíte custa 1 Betoneira multiplicada pelo valor de produção do Conduíte. Você não pode misturar os dois Maquinários para pagar por um Conduíte.



SOLOMON P. JORDAN



Sempre que construir uma estrutura, você pode pagar 3 Créditos em vez de um Maquinário necessário. Você pode usar essa habilidade quantas vezes quiser, até mesmo pagando tudo em Créditos. Coloque os Créditos na reserva geral, não na Roda de Construção.



ANTON KRYLOV



Pegue a ficha de Tecnologia especial mostrada no começo da partida. Quando você usar esta ficha de Tecnologia, você pode copiar outra ficha de Tecnologia à sua escolha na sua Roda de Construção. Esta ficha especial copia o efeito da construção principal e o efeito especial da ficha copiada.



MAHIRI SEKIBO



Você tem uma habilidade especial pessoal que pode ativar colocando 1 Engenheiro no espaço de ação desta ficha. Se você usá-la uma segunda vez durante a mesma rodada, deve também pagar 3 Créditos. Quando ativá-la, você pode copiar a habilidade especial de outro Diretor Executivo.

Efeito se você copiar Anton Krylov: você pode copiar outra ficha de Tecnologia na sua Roda de Construção. Para fazer isso, você não precisa colocar nenhuma ficha na Roda de Construção. Você ainda tem que colocar o número necessário de Maquinários.

Efeito se você copiar Graziano Del Monte: suas Represas de nível 3 podem coletar até 4 peças de Gota D'água pela duração do turno atual e enquanto as 4 peças de Gota D'água permanecerem na Represa.



Apêndice 4: Fichas de Tecnologia Avançada

As fichas de Tecnologia Avançada funcionam do mesmo jeito que as fichas de Tecnologia Básica: elas são colocadas na sua Roda de Construção quando você realiza uma ação de construção para construir estruturas. Você pode pegar uma ficha de Tecnologia Avançada realizando as ações do Escritório de Patentes (*consulte a pág. 19*).

A partir desse momento, a Tecnologia Avançada se torna parte do seu conjunto de tecnologias pelo resto da partida. Cada ficha de Tecnologia Avançada também tem um efeito especial que é ativado quando você a usa em uma ação de construção.

 Imagem	Tipo de Construção	Efeito Especial
	Base	Quando você usar esta ficha, coloque uma peça de Gota D'água em todas as suas Represas vazias. Não coloque peças de Gota D'água em Represas que já tenham pelo menos uma Gota D'água. Não coloque peças de Gota D'água em Represas Neutras.
	Elevação	Quando você usar esta ficha, gire sua Roda de Construção 1 segmento para cada Elevação que tiver construído. Conte também a Elevação que você acaba de construir usando esta ficha.
	Conduíte	Quando você usar esta ficha, ganhe um número de Créditos igual ao valor de produção do Conduíte que você acabou de construir multiplicado por 2.
	Usina de Energia	Quando você usar esta ficha, você não precisa colocar Engenheiros em um espaço de ação de construção do seu Tabuleiro da Companhia. (Como você não está usando Engenheiros para realizar essa ação, ela pode ser sua última ação da rodada, mesmo se ficar sem Engenheiros.)
	Qualquer um à sua escolha	Quando você usar esta ficha para construir uma estrutura, não tem que pagar 3 Créditos se colocar a estrutura em um espaço de construção com um ícone contornado em vermelho. (Se você colocou seus Engenheiros no espaço de ação contornado em vermelho, ainda deve pagar os 3 Créditos).

 Imagem	Tipo de Construção	Efeito Especial
	Base	Quando você usar esta ficha, produza um número de Unidades de Energia igual ao número de Bases que você construiu. Conte também a Base que você acabou de construir. A energia produzida é registrada na Trilha de Energia e pode ser usada para cumprir um Contrato.
	Elevação	Quando você usar esta ficha, coloque peças de Gota D'água na Represa onde você acaba de construir esta Elevação para preenchê-la até sua capacidade máxima. Pegue as peças de Gota D'água diretamente da reserva geral.
	Conduíte	Quando você usar esta ficha para construir um Conduíte que custa 6 ou mais Escavadores (pois seu valor de produção é 3 ou mais), seu custo se torna 5 Escavadores. (Se o custo for de 5 ou menos, ele permanece igual).
	Usina de Energia	Quando você usar esta ficha, pode realizar uma ação de produção com um bônus de +2. A produção pode ser realizada usando qualquer uma das suas Usinas de Energia. Ela deve ser realizada imediatamente e não tem custo extra.
	Qualquer um à sua escolha	Quando você usar esta ficha para construir uma estrutura, pode usar Escavadores em vez de Betoneiras e vice-versa, em qualquer combinação.



Imagem	Tipo de Construção	Efeito Especial
	Base	Quando você usar esta ficha, não precisa colocar Engenheiros em um espaço de ação de construção do seu Tabuleiro da Companhia. Além disso, você não precisa colocar os Escavadores requisitados na sua Roda de Construção. (Como você não está usando Engenheiros para realizar a ação, esta pode ser sua última ação na rodada mesmo se ficar sem Engenheiros).
	Elevação	Quando você usar esta ficha, marque 3 Pontos de Vitória para cada uma das suas Represas que tenham pelo menos uma Elevação (todas as suas represas de nível 2 e 3).
	Conduíte	Quando você usar esta ficha, produza um número de Unidades de Energia igual ao valor do Conduíte que você acabou de construir multiplicado por 2. A energia produzida é registrada na Trilha de Energia e pode ser usada para cumprir um Contrato.
	Usina de Energia	Quando você usar esta ficha, marque 3 Pontos de Vitória para cada Usina de Energia que você construiu. Conte também a Usina de Energia que você acabou de construir usando essa ficha.
	Qualquer um à sua escolha	Quando você usar esta ficha, marque 3 Pontos de Vitória para cada ficha de Tecnologia Avançada que tiver adquirido até agora. Conte todas as fichas de Tecnologia Avançada na sua reserva pessoal e na sua Roda de Construção.



Apêndice 5: Fichas de Bônus

As Fichas de Bônus são ativadas durante a Fase de Pontuação apenas por aqueles jogadores que produziram pelo menos 6 Unidades de Energia durante a rodada atual (*consulte a pág. 20*), mas é difícil receber uma recompensa completa!



Marque 2 Pontos de Vitória para cada Contrato que tiver cumprido. Conte todas as fichas de Contrato (de qualquer tipo) que você tem viradas para baixo na sua reserva pessoal.



Marque 5 Pontos de Vitória para cada Usina de Energia que tiver construído.



Marque 4 Pontos de Vitória para cada Base que tiver construído.



Marque 4 Pontos de Vitória para cada Conduíte que tiver construído.



Marque 4 Pontos de Vitória para cada Elevação que tiver construído.



Marque 4 Pontos de Vitória por cada ficha de Tecnologia Avançada que tiver adquirido. Conte todas as fichas de Tecnologia Avançada na sua reserva pessoal e na sua Roda de Construção. Fichas de Tecnologia Básica não contam.



Apêndice 6: Fichas de Objetivo

Fichas de Objetivo dão Pontos de Vitória no final da partida (*consulte a pág. 21*) aos jogadores que construíram mais elementos correspondentes às exigências da ficha. As exigências das Fichas de Objetivo sugerem como construir suas estruturas no Mapa.

Para determinar quais jogadores recebem as recompensas, contem apenas os elementos correspondentes às exigências. Para cada Objetivo, o primeiro jogador ganha 15 PV, o segundo ganha 10 PV e o terceiro ganha 5 PV.



Todas as Bases e Usinas de Energia que tiver construído em espaços de construção com ícone contornado em vermelho.



Todas as suas Bases conectadas por um Conduíte da sua cor a uma Usina de Energia da sua cor. Se houver duas Bases conectadas à mesma Usina de Energia, as duas contam.

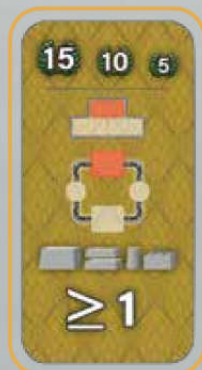


Todas as peças de estrutura (de qualquer tipo) na área do Mapa (Montanhas, Colinas ou Planícies) onde você construiu mais peças de estrutura.

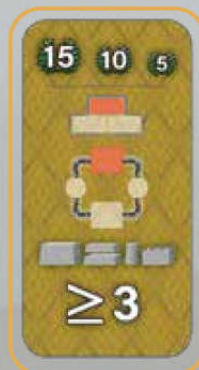


Todas as peças de estrutura (de qualquer tipo) na área do Mapa (Montanhas, Colinas ou Planícies) onde você construiu menos peças de estrutura.

As próximas duas fichas requerem construção em bacias diferentes. Nesse caso, conte todas as bacias onde tiver construído o número exigido de estruturas.



Todas as bacias onde você tiver construído pelo menos uma estrutura de qualquer tipo. O máximo é 12 (uma estrutura em cada uma das 12 bacias).



Todas as bacias onde você tiver construído pelo menos três estruturas de qualquer tipo. O máximo é 5 (três estruturas em cinco bacias. As duas bacias no fundo das Planícies não contam, porque você só pode colocar 1 Usina de Energia nelas).



CRÉDITOS



Design do jogo: Tommaso Battista e Simone Luciani
Desenvolvimento dos Autômatos: Tommaso Battista
Ilustrações: Antonio De Luca, Roman Kuteynikov e Mauro Alocci
Gráficos: Ruslan Audia
Edição do Livro de Regras: Elisabetta Micucci
Livro de Regras em inglês: Laura Dadson Bubola e Rosita Martini
Editores: Riccardo Rodolfi e Giuliano Acquati
Tradução: Eduardo Kraszczuk
Revisão: Deborah Brock e Kévila Cordas
Diagramação: Danilo Sardinha e Felipe Godinho

Agradecimentos Especiais: Quero agradecer a todos que jogaram o jogo desde o princípio, especialmente Maria Chiara Calvani, Davide Paterna, Laura Calderoni, Marta Luis, Giacomo Capaldi, Tiziano Contorno (o rei), Renzo Bernardini, todos os amigos do Libetta coworking, Lara "o jogo do esgoto!", Davide Pellacani, Davide Malvestuto e todos os playtesters da primeira edição da AiG de Roma e da IdeaG de Turin. Não posso agradecer o suficiente a Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Gabriele Ausiello, Marco Pranzo e Nestore Mangone: Aprendi muito sobre jogos (entre outras coisas) trabalhando e me divertindo com eles. Simone Luciani por todas as "maçãs" que ele me deu. Eu gostaria de agradecer a Carlo Trifogli, Luca Leoncavallo, Giuliano Girlando e os amigos da Tivoli pelo "empurrão final"; Gaetano Cellizza e Francesca Giusti pelo seu preciso "teste de jogo" do modo Autômatos. Eu gostaria de dedicar Barrage (com todos os esforços feitos para criá-lo) a Italo "IDO" Dell'Orsina (o homem que parou a água com água). Quero agradecer a Tommaso por acreditar nesta longa jornada, Samantha por estar presente também dessa vez, Ido Traini, os Rolling Gamers, Claudio Ciccalè, Daniel Marinangeli, aos caras da Torre Nera di Osimo, Franco Mari e os jogadores de Jesi, todos na Spazio Ludico. Agradecimentos especiais a Sandro Grilli, Luciano Neroni, Giuseppe D'avella e Alfredo Vallorani que jogaram, jogaram e jogaram Barrage. A Cranio Creations gostaria de agradecer todos os apoiadores do projeto no Kickstarter. Esse jogo não seria o mesmo sem o seu apoio.

