

# AGE OF STEAM - ZASADY DODATKOWYCH MAP

---

## SWITZERLAND (SZWAJCARIA)

Ta mapa jest przeznaczona dla 3 lub 4 graczy.

### *Komponenty*

Mapa Szwajcarii, niniejsze zasady.

### *Przygotowanie rozgrywki*

Umieśćcie 4 Towary w Zurychu, 3 w Basel i po 2 we wszystkich pozostałych Miastach.

### *Emisja Udziół*

W turze, w której gracz nie Emituje żadnych Udziół, może odkupić jeden Udział za \$8. Gracz nie może mieć mniej niż dwa Wyemitowane Udziały.

### *Budowa Toru*

Koszt Umieszczenia, Zastąpienia lub Przekierowania dowolnego Toru wynosi \$4. Koszt Umieszczenia lub Ulepszenia dowolnego Miasteczka wynosi \$4. Czerwone krawędzie heksów są nieprzekraczalne. Heksy z Górami również są nieprzekraczalne, na tych heksach nie można umieszczać żadnych Torów.

Występują trzy heksy specjalne: St. Gotthard, Lötschberg i Raron. Na tych heksach nie można umieszczać żadnych kafelków. Raron nie może być Zurbanizowane. Tunele, Tory i Miasteczko na tych heksach aż do 5 tury należy traktować, jakby nie istniały. Na początku 5 tury Tunele, Tory i Miasteczko pojawiają się automatycznie i mogą być używane. Nie liczą się one do Punktów Zwycięstwa.

### *Transport Towarów*

3 wielokolorowe heksy Miasta przyjmują wszystkie Towary, w tym czarne Towary. Zürich jest czarnym Miastem i akceptuje czarne Towary.

### *Zwiększenie Towarów*

Zürich otrzymuje co turę jeden dodatkowy Towar, prócz tych z wystawki Towarów.

### *Zwycięstwo*

Każdy odcinek Toru jest wart 2 Punkty Zwycięstwa, zamiast 1.

Prawa autorskie J. Bohrer, 2005, 2009. Wszelkie prawa zastrzeżone.

---

## NEW ENGLAND (NOWA ANGLIA)

Ta mapa jest przeznaczona dla 2 graczy.

### *Komponenty*

Mapa New England (Nowej Anglii), niniejsze zasady.

### *Przygotowanie rozgrywki*

Umieśćcie po 3 po kostki Towarów w każdym Mieście.

### *Emisja Udziół*

Rzućcie kostką, aby losowo wybrać gracza Białego - zostaje nim gracz z wyższym wynikiem na kości. Gracz Biały jest pierwszym graczem w turach 1, 3, 6 i 8. Gracz Czarny jest pierwszym graczem w turach 2, 4, 5 i 7.

### *Budowa Toru*

Można budować tylko Ukończone Połączenia Kolejowe. Nieukończone Odcinki Toru są niedozwolone.

### *Transport Towarów*

Każdy gracz może transportować Towary trzy razy.

### *Zwycięstwo*

Oprócz standardowych Punktów Zwycięstwa, gracze otrzymują 1 Punkt Zwycięstwa za każde swoje \$20 na koniec gry.

Prawa autorskie J. Bohrer, 2014. Wszelkie prawa zastrzeżone.



# PITTSBURGH - ZASADY I TABELA BUDOWY TORU

Ta mapa jest przeznaczona dla 3 graczy.

## Komponenty

Mapa Pittsburgha, niniejsze zasady.

## Kontekst Historyczny

Pittsburgh to duże miasto przemysłowe zbudowane w górach Allegheny. Przez Stowarzyszenie Inżynierów Budownictwa (SCE) zostało nazwane „Miastem Mostów”, gdyż nic tu nie jest płaskie ani proste! Pittsburgh ma więcej mostów i tuneli niż jakiegokolwiek inne miasto w Stanach Zjednoczonych. W Pittsburghu spotykają się trzy główne rzeki (Ohio, Allegheny i Monongahela). SCE twierdzi, że w Pittsburghu koszt budowy dróg i linii kolejowych jest 5 razy większy od średniej krajowej w USA. Jedyne długie proste odcinki torów kolejowych w Pittsburghu znajdują się na mostach lub w tunelach.

## Przygotowanie rozgrywki

Umieśćcie po 3 Towary w wszystkich Miastach.

## Akcje

Akcja Kolejność Tury została zastąpiona akcją „Dotacja Wspólnoty”.

Akcja Dotacji Wspólnoty obniża koszt budowy jednego toru z \$10 do \$7.

## Budowa Toru

Podstawowy Tor prosty kosztuje \$10. Złożony Tor, który wprowadza Tor prosty, kosztuje \$10. Prosty Tor z Zakrętem kosztuje \$3. Złożony Tor, który nie wprowadza prostego Toru, kosztuje \$4. Miasteczka kosztują \$0. Nie możesz zbudować kafelka złożonego Toru, na którym znajduje się tylko prosty Tor.

## Zwiększenie Towarów

Miasta od 1 do 6 otrzymują Towary zarówno z jasnej, jak i z ciemnej strony wystawki Towarów.

## Koniec gry

Gra kończy się po zakończeniu 8 tury.

Prawa autorskie J. Bohrer, 2007. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Age of Steam jest zarejestrowanym znakiem towarowym (Reg. No. 3,622,075) przez Johna Bohrera.

Age of Steam jest chroniony prawem autorskim (Reg. No. TX 7-243-752) dla Johna Bohrera.

## UMIESZCZANIE TORU



\$3

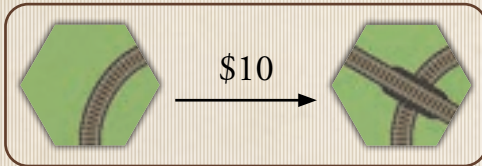


\$4



\$10

## ZASTĘPOWANIE TORU



Wszystkie inne Zastąpienia kosztują \$4.

## PRZEKIEROWANIE TORU



Wszystkie inne Przekierowania kosztują \$4.

## MIASTEczKA

Umieszczenie/Zastępowanie Toru na heksie Miasteczka kosztuje \$0.



Ten kafelek Złożonego Toru jest niedozwolony