

## HUNGARY (WĘGRY)

Ta mapa jest przeznaczona dla grupy od 3 do 5 graczy.

### Komponenty

Mapa Hungary (Węgier), niniejsze zasady.

### Przygotowanie rozgrywki

Umieścić po 2 Towary w każdym mieście z wyjątkiem Budapest (Budapesztu). Budapest (Budapeszt) otrzymuje 3 Towary.

Każdy gracz zaczyna z lokomotywą z „2 połączeniami”.

Gra jest o jedną turę krótsza, umieść znacznik Tury na kolejnym polu za polem „Początek”.

### Akcje

Akcja Produkcji została zmieniona - gracz dobiera z woreczka 4 kostki, wybiera 2 z nich i umieszcza je w Budapest (Budapeszcie). Pozostałe 2 kostki należy zwrócić do woreczka. Ta akcja jest wykonywana na końcu fazy Zwiększenia Towarów.

### Budowa Toru

Budowa na każdym heksie kosztuje \$3, zamiast \$2.

Żaden Tor nie może być zbudowany tak, by prowadził do lub był na jeziorze Balaton (niebieski heks i czerwona linia).

Kafel New City (Nowego Miasta) może zostać umieszczony na istniejącym kafelku Nowego Miasta, tym samym zastępując go. Zastąpiony kafelek Nowego Miasta jest usuwany z gry. Wszelkie Towary znajdujące się w usuniętym Nowym Mieście mogą zostać zatrzymane w nowym Nowym Mieście lub zwrócone do woreczka, a gracz umieszczający Nowe Miasto decyduje czy mają one zostać zachowane, zwrócone do worka, czy częściowo jedno i drugie. Wszystkie Towary na wystawce Towarów dla usuniętego Nowego Miasta wracają do woreczka.

### Transport Towarów

Kiedy Towary są transportowane przez gracza, muszą przejść przez co najmniej jedno połączenie należące do innego gracza.

Prawa Autorskie J. Bohrer, 2012. Wszelkie prawa zastrzeżone.

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

## FINLAND (FINLANDIA)

Ta mapa jest przeznaczona dla grupy od 3 do 6 graczy.

### Komponenty

Mapa Finland (Finlandii), niniejsze zasady.

### Mapa

Występują dwie strefy: Russia (Rosyjska) i Sweden (Szwedzka). Tor nie może być Zbudowany wychodząc ze strefy. Tor zbudowany do strefy obejmuje Ukończone Połączenie Kolejowe.

Ta mapa ma wiele nieprzekraczalnych krawędzi heksów, które przedstawiają ogromne jeziora i pokazane zostały jako grube czerwone linie. Tor nie może przecinać tych krawędzi.

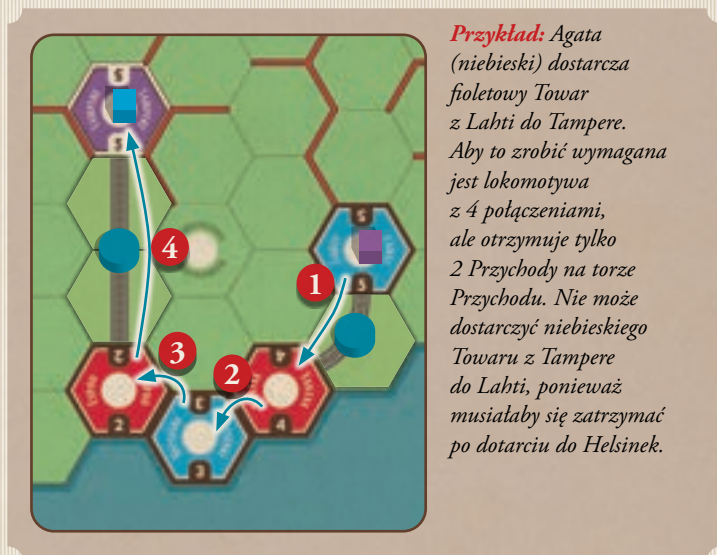
Tor publiczny występuje między Miastami Espoo i Helsinki. Kolejny Tor publiczny występuje też między Miastami Helsinki i Vantaa.

### Przygotowanie rozgrywki

Umieścić 5 Towarów w strefie Russia (Rosyjskiej). Umieścić 5 kostek na polu „4 połączenia” na torze Przychodu. Umieścić po 2 towary w każdym Mieście.

### Transport Towarów

Użycie każdego publicznego Toru (Espoo-Helsinki lub Helsinki-Vantaa) do transportu Towarów, kosztuje połączenie lokomotywy i nie zapewnia wzrostu Przychodu.



*Przykład: Agata (niebieski) dostarcza fioletowy Towar z Lahti do Tampere. Aby to zrobić wymagana jest lokomotywa z 4 połączeniami, ale otrzymuje tylko 2 Przychody na torze Przychodu. Nie może dostarczyć niebieskiego Towaru z Tampere do Lahti, ponieważ musiałaby się zatrzymać po dotarciu do Helsinki.*

Na początku gry strefa Russia (Rosyjska) przyjmuje wszystkie kolory Towarów. Towary mogą być normalnie transportowane ze strefy Rosyjskiej. Kiedy Towar zostanie przetransportowany do strefy Rosyjskiej, usuń jeden z Towarów ze strefy Rosyjskiej. Jeśli w strefie Rosyjskiej nie ma Towarów, to nie będzie ona już przyjmować Towarów.

Pierwszy gracz, którego znacznik znajdzie się na polu „4 połączenia” na torze Przychodu, natychmiast umieszcza 5 kostek na tym polu w strefie Sweden (Szwedzkiej). Od teraz strefa ta przyjmuje wszystkie kolory Towarów. Towary mogą być normalnie transportowane ze strefy Szwedzkiej. Kiedy Towar zostanie przetransportowany do strefy Szwedzkiej, usuń jeden z Towarów ze strefy Szwedzkiej. Jeśli w strefie Szwedzkiej nie ma Towarów, to nie będzie ona już przyjmować Towarów.

Prawa Autorskie J. Bohrer, 2009. Wszelkie prawa zastrzeżone.

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

## SWITZERLAND (SZWAJCARIA)

Ta mapa jest przeznaczona dla 3 lub 4 graczy.

### Komponenty

Mapa Szwajcarii, niniejsze zasady.

### Przygotowanie rozgrywki

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

### Emisja Udziałów

W turze, w której gracz nie Emituje żadnych Udziałów, 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

Umieścić po 3 po kostki Towarów w każdym Mieście.

### Emisja Udziałów

Rzucić 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

Umieścić po 3 Towary we wszystkich Miastach.

### Akcje

Akcja Kolejność Tury została zastąpiona akcją “Dotacja Wspólnoty”. Akcja Dotacji Wspólnoty obniża koszt budowy jednego toru z \$10 do \$7.



## DETROIT BANKRUPTCY (UPADŁOŚĆ DETROIT)

Ta mapa jest rekomendowana dla grupy od 2 do 5 graczy.

*Mapa*

Ta mapa nawiązuje do Detroit z połowy lat 2000. Zamiast grać przez określoną liczbę tur, **rozgrywka na tej mapie toczy się dopóki wszyscy gracze, oprócz jednego, ogłoszą upadłość**. Ten z graczy, który pozostał jako ostatni, zostaje zwycięzcą. Do rozgrywki wykorzystywany jest również niestandardowy Tor Przychodu i Tor Emitowanych Udziałów, które są używane do określania Przychodu i Udziałów, zamiast tych z gry podstawowej.

*Przygotowanie rozgrywki*

Umieścić po 2 kostki Towarów w każdym Mieście na mapie. **Umieścić tylko po 1 kostce Towaru na każdym Mieście i New City (Nowym Mieście) na wystawce Towarów**, resztę pozostawic pustą. Każdy gracz rozpoczyna grę z 5 Udziałami na torze Emitowanych Udziałów. **Żaden z graczy nie otrzymuje pieniędzy na początku gry**. Gracze będą musieli uporać się z tym długiem, aby zachować wypłacalność.

*Emisja Udziałów*

Na tej mapie **maksymalna liczba Udziałów to 25**. Należy pamiętać, że w fazie Wydatków gracze muszą zapłacić \$1 za każdy Wyemitowany Udział, wliczając w to 5, z którymi rozpoczynają grę.

*Akcje*

**Akcja Inżyniera**, oprócz umożliwienia graczowi wybudowania do 4 kafelków Toru, pozwala również na zbudowanie za darmo kafelka Toru o najniższym koszcie. Darmowa budowa może być jednym ze specjalnych połączeń na mapie, jeśli jest to budowa o najniższym koszcie w tej turze. **Akcja Produkcji** nie jest używana na tej mapie.

*Budowa Toru*

Istnieją specjalne połączenia między Midtown Detroit i Downtown Detroit, między Downtown Detroit i Windsor oraz między Windsor i Windsor Airport. Można je zbudować za koszt widoczny na mapie. Każde specjalne połączenie może być własnością tylko jednego gracza. Każde zbudowane specjalne połączenie liczy się jako jeden kafelek Toru.

*Transport Towarów*

Podczas transportu Towarów **co najmniej połowa połączeń musi należeć do bieżącego gracza**. Na przykład: transport z wykorzystaniem trzech połączeń musi obejmować co najmniej dwa połączenia należące do bieżącego gracza.

*Wydatki*

Wydatki obejmują liczbę Wyemitowanych Udziałów, poziom na torze Lokomotywy i numer tury. Wydatek za numer tury jest równy numerowi obecnej tury (\$1 za turę 1, \$2 za turę 2 itd.).

*Zmniejszenie Przychodu*

Zmniejszenie Przychodu może się zmieniać, tak jak pokazano to na niestandardowym torze Przychodu na mapie. Zaczyna się od -1 dla Przychodu od 6 do 10, -2 dla Przychodu od 11 do 15 i tak dalej.

*Koniec Gry*

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze z wyjątkiem jednego ogłoszą upadłość. Gracz, który nie ogłosił upadłości, wygrywa. Jeśli wszyscy gracze, którzy pozostali w grze ogłoszą w tej samej turze upadłość, wygrywa gracz, który ma najwyższy Przychód (najbliżej 0).

Prawa autorskie Chad DeShon, Strang Line Games, 2019. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zasady Age of Steam są objęte prawami autorskimi J. Bohrer 2002, 2004, 2008. Age of Steam jest zarejestrowanym znakiem towarowym (Reg. No. 3 622 075) przez Winsome Games.

## WARIANT SOLO

Gra solo w Detroit Bankruptcy (Upadłość Detroit) podlega tym samym zasadom, co zwykła rozgrywka na tej mapie, z poniższymi zmianami.

*Przygotowanie rozgrywki*

Oprócz standardowego przygotowania, umieść po 3 znaczniki Własności na każdym polu akcji **Inżyniera, Lokomotywy i Urbanizacji**.

*Akcje*

Jedynie dostępne akcje, to akcja **Inżyniera, Lokomotywy i Urbanizacji**. Każda może być wybrana tylko do 3 razy w grze. Wybierając akcję, usuń jeden znacznik z odpowiadającego jej pola akcji. Dodatkowo, **aby skorzystać z akcji, musisz wnieść opłatę na rzecz banku**. Usunięcie górnego znacznika z akcji to koszt \$3, środkowego znacznika \$2, a usunięcie dolnego znacznika kosztuje \$1.

Możesz wybrać i użyć 1 z akcji na turę. Nie można wybrać akcji, jeśli na jej polu nie ma przynajmniej jednego znacznika. Jeśli wszystkie znaczniki zostaną usunięte, nie można wykonać żadnej akcji.

*Zwiększenie Towarów*

Podczas fazy Zwiększenia Towarów, **rzuć 2 kośćmi** za każdą stronę wystawki Towarów.

*Zmniejszenie Przychodu*

W razie potrzeby zmniejszenie Przychodu wzrasta o 1 za każde 5 kroków na torze Przychodu, więc 41-45 to -8, 46-50 to -9 itd.

*Koniec Gry*

Twoim celem jest pokonanie wirtualnego gracza reprezentującego rząd, który ogłosi upadłość pod koniec 6 tury z dochodem -1. Jeśli wytrzymasz dłużej niż gracz reprezentujący rząd, wygrywasz. Jeśli remisujesz lub radzisz sobie gorzej niż gracz rządowy, spróbuj ponownie.

Jeśli pokonasz gracza reprezentującego rząd i nie ogłosisz upadłości w 6 turze, kontynuuj grę, aby zobaczyć, jak dobrze sobie poradzisz. Czy uda ci się dotrzeć do 8 tury, zanim ogłosisz upadłość? Może do tury 9? A może do tury 10? Gdy ogłosisz upadłość, zapisz numer swojej ostatniej tury oraz Przychód, a następnie porównaj je z poniższymi kryteriami.

Tura 7: Radzisz sobie lepiej niż rząd, bravo!

Tura 8: Masz ponadprzeciętne umiejętności, a Detroit docenia twoje starania.

Tura 9: Udało ci się osiągnąć poziom eksperta. Gospodarka w Detroit zaczyna wykonywać zwrot.

Tura 10: Samochody zjeżdżają z linii fabrycznej. Detroit Rock City pozdrowia cię.

Tura 11: Jedenasta!

Tura 12: Znajdujesz się w Galerii Sław gry Age of Steam. Zrób zdjęcie, opatrz datą, podpisz i chwal się tym.

Prawa autorskie Chad DeShon, Strang Line Games, 2019. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zasady Age of Steam są objęte prawami autorskimi J. Bohrer 2002, 2004, 2008. Age of Steam jest zarejestrowanym znakiem towarowym (Reg. No. 3,622,075) przez Winsome Games.

## HEAVY CARDBOARD

Ta mapa rekomendowana jest dla grupy od 4 do 6 graczy.

*Mapa*

Na tej mapie znajdują się Miasteczka i Miasta nazwane na cześć gier, które pojawiły się w podcastach Heavy Cardboard. Duże pole Heavy Cardboard w centrum mapy funkcjonuje jako pojedyncze Miasto, z wieloma możliwymi połączeniami z tym polem.

*Przygotowanie Rozgrywki*

Umieście **po jednym Towarze każdego koloru** na polu Heavy Cardboard na środku mapy (łącznie 5). Umieście po 2 Towary w każdym z pozostałych Miast.

*Akcje*

Nie można wybrać akcji **Produkcji**. Istnieje nowa akcja o nazwie **Transport Sucharów**, którą można wybrać, umieszczając znacznik w polu akcji Transportu Sucharów na mapie. Ta akcja jest wykonywana podczas fazy **Transportu Towarów**. Akcja pozwala graczowi, w ramach jednej z jego dostaw, przetransportować jedną kostkę Towaru z Miasta, z którym ma pełne połączenie, do Miasta w kolorze kostki Towaru **na otwartym terenie**. Reprezentuje to szlak handlowy dla najpotrzebniejszych towarów, prowadzący przez niezabudowany, trudny teren, pozbawiony torów.

Ta dostawa musi być dokonana przez sąsiadujące ze sobą **otwarte heksy** (bez kafelków Torów) łączące dwa Miasta, na dystansie maksymalnie 5 heksów. Heksy terenu górskiego liczą się jako 2 pola dla tego transportu. Nie należy liczyć heksu Miasta początkowego i docelowego do pól tego transportu.

Na przykład, zaczynając od Arkwright, gracz może wykonać Transportu Sucharów do Food Chain Magnate na 5 otwartych pustych heksach lub do Agricola na 2 heksach górskich i 1 pustym heksie, pod warunkiem, że na żadnym z heksów na ścieżce dostawy nie ma Torów ani innych Miasta.

Przetransportowanie kostki Towaru za pomocą tej akcji zwiększa o 2 Przychód w 1 turze i zwiększa się o 1 Przychód w każdej następnej turze do maksymalnie 6 (zgodnie z tabelą na mapie). Gracze nie mogą transportować na Maderę lub z Madery za pomocą tej akcji.

*Budowa Toru*

Duże pole Heavy Cardboard na środku mapy liczy się na potrzeby połączeń i budowy Torów jako pojedyncze Miasto. Grube linie na krawędzi pola Heavy Cardboard są nieprzekraczalne i nie można budować przecinając je. Madera ma dwa połączenia **Promowe**; jedno z Puerto Rico, a drugie z Container; które można zbudować za \$6 każde z nich. Puerto Rico lub Container muszą być Zurbanizowane lub mieć kafelek Toru Miasta, aby zbudować połączenie **Promowe**. Tylko jedna osoba może zbudować każde z połączeń **Promowych**, chociaż jeden gracz może zbudować oba, jeśli zechce. Połączenie **Promowe** liczy się jako pojedynczy kafelek podczas fazy **Budowy Toru** i jako jeden punkt do punktacji końcowej.

*Transport Towarów*

Kostki Towarów nie mogą być dostarczone **na** pole Heavy Cardboard. Kostki Towarów mogą być dostarczane z Heavy Cardboard i mogą też przez nie przechodzić, co liczy się jako połączenie dla Przychodu i poziomu lokomotywy. Madera jest miastem czerwono-niebieskim i akceptuje oba rodzaje kostek Towarów. Zarówno czerwone, jak i niebieskie kostki Towarów nie mogą przechodzić przez Maderę.

### Zwiększenie Towarów

Heavy Cardboard nie otrzymuje kostek Towarów tak jak inne Miasta. Zamiast tego, jeżeli na początku fazy Zwiększenia Towarów w Mieście Heavy Cardboard nie ma żadnych Towarów, otrzymuje ono jedną kostkę Towarów każdego koloru (łącznie 5).

Prawa autorskie Kevin McCurdy, Strang Line Games 2018. Wszelkie prawa zastrzeżone.

# AGE OF STEAM - ZASADY DODATKOWYCH MAP

## FRANCE (FRANCJA)

Ta mapa jest przeznaczona dla grupy od 3 do 6 graczy.

*Komponenty*

Mapa Francji, niniejsze zasady.

*Przygotowanie rozgrywki*

Umieść po 2 kostki Towarów w każdym Mieście z wyjątkiem Paris (Paryża), Lyon (Lyonu) i Nice (Nicei). Nice otrzymuje 1 kostkę Towaru, Lyon 3 kostki Towarów, a Paris 8 kostek Towarów.

*Akcje*

Akcja Inżyniera uległa zmianie - umożliwia teraz graczowi umieszczenie Torów na heksach z trudnym terenem, oznaczonych brązowym lub czarnym kolorem. Pozwala również graczowi w wymianę Toru na heksach z trudnym terenem.

Akcja Produkcji została rozszerzona. Gracze mogą wykonać standardową akcję Produkcji albo wybrać Miasto, a następnie wylosować z woreczka kostkę Towaru i umieścić ją w tym Mieście.

Akcja Urbanizacji została zmodyfikowana. Podczas pierwszej tury 2 graczy może wybrać akcję Urbanizacji. Gracz, który wybiera akcję Urbanizacji, może tylko umieścić/zamienić 2 Tory, oprócz umieszczenia kafelka New City (Nowego Miasta).

*Budowa Toru*

Budowa na brązowych heksach (trudny teren) kosztuje \$2. Budowa na czarnych heksach (bardzo trudny teren) kosztuje \$4. Nie można umieścić (lub zastąpić) Toru na heksie z żadnym z trudnych terenów, chyba że gracz wybrał akcję Inżyniera.

*Transport Towarów*

Paris (Paryż) jest czterokolorowym Miastem. Towary niebieskie, czerwone, żółte i fioletowe muszą zatrzymać się w Paris (Paryżu).

*Zwiększenie Towarów*

Paris (Paryż) to Miasta od 1 do 6 po ciemnej stronie wystawki Towarów.

*Pokrycie Wydatków*

Jeśli Przychód gracza ma zostać zmniejszony poniżej zera, jest on po prostu zmniejszany do zera. Gracze nie mogą zbankrutować i zostać wyeliminowani.

Prawa Autorskie J. Bohrer, 2004. Wszelkie prawa zastrzeżone.

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

## POLAND (POLSKA)

Ta mapa jest przeznaczona dla grupy od 3 do 6 graczy.

*Komponenty*

Mapa Poland (Polaki), niniejsza zasady.

*Przygotowanie rozgrywki*

Umieście po 3 Towary w Warsaw (Warszawie), Wrocławiu i Gdańsku. Umieście po 2 towary w każdym innym Mieście.

*Budowa Toru*

Budowa na heksach z ciemnymi górami na dole mapy kosztuje \$6. Budowa na heksach mokradel w prawym górnym rogu mapy kosztuje \$4.

Jeśli w Miasteczku nie ma Toru, a gracz wybuduje w tym Miasteczku Tory, Przychód połączenia kolejowego tego gracza natychmiast wzrasta o \$1.

*Akcje*

Akcja Produkcji uległa zmianie - gracz może wyciągnąć kostkę Towaru z woreczka i umieścić ją w dowolnym Miasteczku.

*Zwiększenie Towarów*

Przed rzutem kostką znajdź w woreczku czarną kostkę i umieść ją w Warsaw (Warszawie). Jeśli w woreczku nie ma czarnej kostki, nie się nie dzieje.

Prawa autorskie J. Bohrer, 2010. Wszelkie prawa zastrzeżone.

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