

AGE OF STEAM - ZASADY DODATKOWYCH MAP

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

Umieśćcie po 2 kostki Towarów w każdym Mieście na mapie. **Umieśćcie tylko po 1 kostce Towaru na każdym Mieście i New City (Nowym Mieście) na wystawce Towarów**, resztę pozostawcie 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, **rzuc 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, brawo!

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 pozdrawia 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.

AGE OF STEAM - ZASADY DODATKOWYCH MAP

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

Umieśćcie **po jednym Towarze każdego koloru** na polu Heavy Cardboard na środku mapy (łącznie 5). Umieśćcie 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 pół 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 Miast.

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.

Dziękujemy Chadowi DeShonowi, Kevinowi McCurdy'emu i Heavy Cardboard za zgodę na wykorzystanie map Upadłość Detroit i Heavy Cardboard. Cieszymy się, że możemy świętować zarówno Age of Steam Con jak i HeavyCon.

Więcej informacji znajdziesz na
www.ageofsteamcon.com
i www.heavycardboard.com