



STEAM - Wyścig do Bogactwa

SARDYNIA i UMBRIA

Dla wszystkich miłośników Steam – Wyścig do Bogactwa, Phalanx Games Polska przygotowało polskie zasady do dwóch map przeznaczonych do rozgrywek dwuosobowych.

Pierwszą mapą jest Sardynia - miejsce, gdzie gracze będą musieli spiąć w efektywny sposób transport kolejowy i promowy, by połączyć mieszkańców wyspy z włoskim portem w Neapolu.

Drugą mapą jest Umbria - piękna włoska kraina, pozbawiona jednak dobrych szlaków komunikacyjnych ze względu na przecinające ją łańcuchy górskie i rzeki.

Mapy są wykonane w formacie zgodnym z oryginalnymi mapami Steam. Nadają się bezpośrednio do druku, najlepiej w punkcie kolorowego druku cyfrowego, na kredowym papierze.

I. SARDYNIA

Sardynia jest mapą do gry Steam – Wyścig do Bogactwa, przeznaczoną do rozgrywki dla dwóch osób.

Do gry na tej mapie używa się podstawowych zasad Steam, z poniższymi zmianami:

Rozstawienie początkowe

1. Nie używa się szarych żetonów miast i popielatych kostek towarów.
2. Należy umieścić po 2 losowo wybrane kostki towarów na **8** polach Toru Zaopatrzenia w towary.
3. Należy umieścić po 2 losowo wybrane kostki towarów na każdym mieście poza Napoli (Neapol). W Napoli należy umieścić 4 losowe kostki towarów.

Rozgrywka

1. Początkowa kolejność ruchów: pierwszy gracz zostaje wybrany losowo (np. za pomocą losowania Znaczników graczy). Gracz, który nie został pierwszym graczem, otrzymuje z banku 1\$.

2. Gra trwa 7 tur.

3. Koszty budowy torów: rzeka +1\$, góry +2\$, rzeka i góry +3\$, osada +1\$.

4. Promy

- Na mapie znajdują się trzy przeprawy promowe: Olbia – Tortoli (1 połączenie), Tortoli – Napoli (2 połączenia) i Portoscuso – Napoli (2 połączenia). Połączenia promowe można budować dopiero gdy osady po ich obydwu stronach są zurbanizowane. Po wybudowaniu połączenia (połączeń), przeprawa promowa działa jak normalne połączenie (połączenia).

- Podczas tury gracz nie może zbudować więcej niż jednej przeprawy promowej. Gracz musi od razu zbudować całą przeprawę promową, tzn. nie może rozłożyć jej budowy na dwie tury.

- Koszt budowy: Każde połączenie przeprawy promowej kosztuje 6\$. Pierwszy gracz, który zbuduje połączenie z Naponi, płaci dodatkowo 3\$. Wybudowanie jednego połączenia w przeprawie promowej traktuje się jak wybudowanie jednego odcinka torów (na poczet ilości możliwych do wybudowania torów w trakcie tury). Wybudowane połączenie w przeprawie promowej gracz oznacza własnym znacznikiem gracza.

5. Sąsiadujące miasta i osady (mini połączenia)

Porto Torres i Sassari oraz Tempio Pausania i Olbia sąsiadują ze sobą, ale nie oznacza to, że gracze mogą od razu dostarczać pomiędzy nimi kostki towarów. By dostarczać towary między takimi miastami i osadami było możliwe, gracz musi zbudować pomiędzy nimi „mini połączenie”. By zbudować takie mini połączenie, gracz musi zapłacić dodatkowe 2\$ (np. koszt odcinka torów z symbolem osady, położony w Porto Torres i łączący tę osadę wyłącznie z miastem Sassari, wyniesie 4\$). Urbanizacja tak przyłączonej do miasta osady nie usuwa mini połączenia. Jeśli nie zbudowano mini połączenia przed zurbanizowaniem osady sąsiadującej z miastem, to by dostarczać towary bezpośrednio między sąsiadującymi miastami, gracz musi zbudować takie mini połączenie kosztem 2\$. Wybudowanie mini połączenia traktuje się jak wybudowanie jednego odcinka torów (na poczet ilości możliwych do wybudowania torów w trakcie tury) i gracz oznacza je własnym znacznikiem gracza.

Sardynia i zasady standardowe

Sardynia została stworzona jako mapa do gry w podstawowy wariant Steam, jednak gracze chcący spróbować gry na tej mapie w oparciu o standardowe zasady Steam, mogą zastosować poniższe alternatywne rozwiązania.

1. Gra w oparciu o zasady standardowe, ale zamiast licytacji kolejności ruchów, gracze używają zasad określania kolejności ruchów i wyboru żetonów akcji z podstawowej wersji zasad.

2. Wariant Teda Alspacha: gra w oparciu o zasady standardowe, ale gracze nie licytują kolejności ruchów, zamiast tego na zmianę otrzymują pozycję pierwszego gracza, jednak muszą za nią zapłacić 5\$. Jeśli gracz A, który w tej turze ma otrzymać pozycję pierwszego gracza, nie chce lub nie może zapłacić za nią 5\$, gracz B może uzyskać tę pozycję kosztem 5\$. Jeśli gracz B nie skorzysta z tej możliwości, gracz A otrzymuje tę pozycję za darmo. Gracz, który podczas tury wybierze żeton akcji Kolejność ruchów, jako pierwszy uzyskuje w przyszłej turze prawo do zapłacenia i zdobycia pozycji pierwszego gracza, nawet jeśli możliwość tą miał otrzymać drugi gracz.

Sardynia – pomysł, wykonanie, zasady

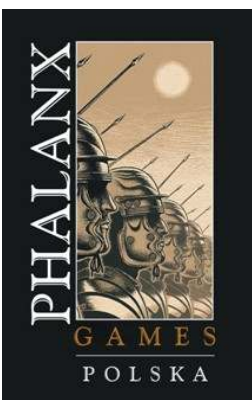
Mapę i zasady zaprojektował Thomas Wegner. Niektóre pomysły zostały zapożyczone z projektów Szkocja i Umbria, oraz z map Teda Alspaha.

Specjalne podziękowania dla

Ingrid, za pomoc w projektowaniu i testowaniu mapy.

Teda Alspaha, za jego doskonałe mapy.

Martina Wallace, za wymyślenie takiej świetnej gry.



Wersja polska

Phalanx Games Polska

www.phalanxgames.pl

Marka STEAM jest własnością Mayfair Games Inc. i Phalanx Games b.v.

II. UMBRIA

Umbria jest mapą do gry Steam – Wyścig do Bogactwa, przeznaczoną do rozgrywki dla dwóch osób.

Do gry na tej mapie używa się podstawowych zasad Steam, z poniższymi zmianami:

Rozstawienie początkowe

1. Nie używa się szarych żetonów miast i popielatych kostek towarów.
2. Należy umieścić po 2 losowo wybrane kostki towarów na **8** polach Toru Zaopatrzenia w towary.
3. Należy umieścić po 2 losowo wybrane kostki towarów na każdym mieście.

Rozgrywka

1. Początkowa kolejność ruchów: pierwszy gracz zostaje wybrany losowo (np. za pomocą losowania Znaczników graczy). Gracz, który nie został pierwszym graczem, otrzymuje z banku 1\$.
2. Gra trwa 7 tur.
3. Koszty budowy torów: rzeka +1\$, góry +2\$, rzeka i góry +3\$, osada +1\$.
5. Jeśli osada Todi zostanie zurbanizowana, można wybudować przeprawę promową pomiędzy Todi a Orvieto. Po wybudowaniu, przeprawa promowa działa jak normalne połączenie. Wybudowanie przeprawy promowej traktuje się jak wybudowanie jednego odcinka torów (na poczet ilości możliwych do wybudowania torów w trakcie tury). Wybudowanie przeprawy promowej kosztuje 6\$, gracz oznacza ją własnym znacznikiem gracza.

Umbria i zasady standardowe

Umbria została stworzona jako mapa do gry w podstawowy wariant Steam, jednak gracze chcący spróbować gry na tej mapie w oparciu o standardowe zasady Steam, mogą zastosować poniższe alternatywne rozwiązania.

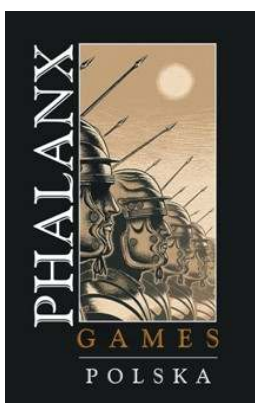
1. Gra w oparciu o zasady standardowe, ale zamiast licytacji kolejności ruchów, gracze używają zasad określania kolejności ruchów i wyboru żetonów akcji z podstawowej wersji zasad.
2. Wariant Teda Alspacha: gra w oparciu o zasady standardowe, ale gracze nie licytują kolejności ruchów, zamiast tego na zmianę otrzymują pozycję pierwszego gracza, jednak muszą za nią zapłacić 5\$. Jeśli gracz A, który w tej turze ma otrzymać pozycję pierwszego gracza, nie chce lub nie może zapłacić za nią 5\$, gracz B może uzyskać tą pozycję kosztem 5\$. Jeśli gracz B nie skorzysta z tej możliwości, gracz A otrzymuje tą pozycję za darmo. Gracz, który podczas tury wybierze żeton akcji Kolejność ruchów, jako pierwszy uzyskuje w przyszłej turze prawo do zapłacenia i zdobycia pozycji pierwszego gracza, nawet jeśli możliwość tą miał otrzymać drugi gracz.

Umbria – pomysł, wykonanie, zasady

Mapę i zasady zaprojektował **Sergio Roscini**, ich przełożenia na zasady Steam dokonał **Thomas Wegner**.

Specjalne podziękowania dla

Martina Wallace, za wymyślenie takiej świetnej gry.



Wersja polska

Phalanx Games Polska

www.phalanxgames.pl

Marka STEAM jest własnością Mayfair Games Inc. i Phalanx Games b.v.