



STEAM - Wyścig do Bogactwa

SYCYLIA I MALTA

Sycylia i Malta jest mapą do gry Steam – Wyścig do Bogactwa, przeznaczoną do rozgrywki dla dwóch osób w oparciu o podstawowe zasady gry.

Mapa jest wykonana w formacie zgodnym z oryginalnymi mapami Steam. Nadaje się bezpośrednio do druku, najlepiej w punkcie kolorowego druku cyfrowego, na kredowym papierze.

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

Rozstawienie początkowe

1. Nie używa się fioletowych żetonów miast i fioletowych kostek towarów.
2. Należy usunąć z gry 1 szary żeton miasta.
3. Do woreczka na kostki towarów należy włożyć jedynie po 16 kostek towarów w kolorach: czerwonym, niebieskim, żółtym i szarym.
4. Należy umieścić po 2 losowo wybrane kostki towarów na 10 polach Toru Zaopatrzenia w towary.
5. Należy umieścić po 2 losowo wybrane kostki towarów na każdym mieście.

Rozgrywka

1. Kolejność ruchów: Na początku gry losowo określa się pierwszego gracza.
2. Pierwszy gracz zaczyna bez gotówki, drugi gracz zaczyna grę z 1\$.
3. Gra trwa 7 tur.
4. Koszty budowy torów: rzeka +1\$, góry +2\$, rzeka i góry +3\$, osada +1\$, wulkan Etna +6\$.
5. Promy

- Na mapie znajdują się przeprawy promowe. Połączenia promowe można budować dopiero gdy osady po ich obydwu stronach są zurbanizowane. Po wybudowaniu połączenia, przeprawa promowa działa jak normalne połączenie.

- Gracz podczas tury nie może wybudować więcej niż 1 połączenie przeprawy promowej.

- Koszt budowy: połączenie przeprawy promowej kosztuje 6\$. 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.

6. Sąsiadujące miasta i osady (mini połączenia)

Osady Valetta (Malta) i Mdina (Malta) można normalnie urbanizować. Sąsiadują one ze sobą, ale nie oznacza to, że gracze mogą od razu dostarczać pomiędzy nimi kostki towarów. By dostarczenie towarów między nimi było możliwe, gracz musi zbudować pomiędzy nimi „mini połączenie”. By zbudować takie mini połączenie, gracz musi zapłacić dodatkowo 2\$ (np. koszt odcinka torów z symbolem osady, położony w Mdina i łączący tę osadę wyłącznie ze zurbanizowaną już Valetta, wyniesie 4\$). Urbanizacja tak przyłączonej do miasta osady nie usuwa mini połączenia. Jeśli nie zbudowano mini połączenia przed zurbanizowaniem obydwu osad, 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.

7. Urbanizacja

Szare miasta można budować wyłącznie na terenie Republiki Malty (wyspy Gozo i Malta, czyli osady Victoria, Valetta i Mdina). Wolno też budować na terenie Republiki Malty miasta w innych kolorach.

8. Dostarczanie towarów

Szare kostki towarów są szczególnie cenne. Dostarczenie 1 szarej kostki towaru daje 1,5 punktu dochodu bądź zwycięstwa (zaokrąglając w dół) za każde połączenie, przez które zostanie dostarczona. Jeśli szare kostki znajdują się w szarym mieście można przewozić je do innego szarego miasta, zarówno przez terytorium Sycylii, jak i Malty.

Przykład: Marta dostarczyła do szarego miasta szarą kostkę towarów po trasie liczącej 5 połączeń. Marta kontroluje 3 z tych połączeń, a Tomek 2. Marta otrzymuje więc 4 punkty (3x1,5 zaokrąglone w dół daje 4), a Tomek 3 punkty (2x1,5 daje 3).

Sycylia i Malta i zasady standardowe

Sycylia i Malta 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.

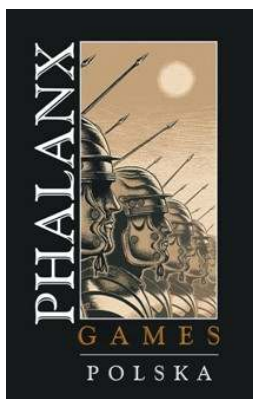
Sycylia i Malta – pomysł, wykonanie, zasady

Mapę i zasady zaprojektował **Thomas Wegner**. Grafika jest inspirowana mapami Teda Alspach.

Szczególne podziękowania należą się Ingrid, za testowanie mapy i dyskusje nad jej projektem.

Dziękuję również Tedowi Alspach za jego świetne mapy i Martinowi Wallace za wymyślenie tej doskonałej gry.

Mapa i zasady Sycylia i Malta © Thomas Wegner 2009. Wszystkie prawa zastrzeżone.



Wersja polska

Phalanx Games Polska

www.phalanxgames.pl

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