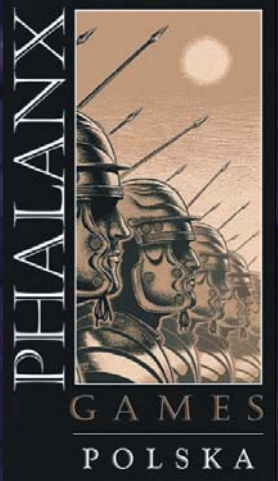


STEAM™

GRA ZAPROJEKTOWANA PRZEZ MARTINA WALLACE'A





„Połączenie transportu kołowego z czynnikami tak potężnymi jak energia pary znacząco zmieni sytuację całej ludzkości”

Thomas Jefferson

Witaj w grze *Steam* – świecie wielkich przemysłowców zwanych baronami kolei żelaznych. Kupuj ziemię nie po to, by obsiać ją zbożem, lecz by opleść ją pajęczyną stalowych torów, na których *wyrośnię* Twój majątek. Cywilizuj dzikie obszary, łącz ze sobą ludzi zamieszkujących odległe miasta i otwieraj nowe drogi handlowe, których krwiobiegiem nie będą konie, lecz coraz potężniejsze parowozy. Przemysłane inwestycje, tony stali i setki atmosfer pary pozwolą Ci dowieźć towary do najodleglejszych miejsc – i wygrać wyścig do bogactwa.

W *Steam* możesz grać na podstawie prostszych Zasad Podstawowych (Gra Podstawowa) oraz na pełnych Zasadach Standardowych (Gra Standardowa). Jeśli jesteś mniej doświadczonym graczem powinieneś zacząć od tych pierwszych, a z czasem przejść do pełnych zasad gry. Czytaj dalej – już niedługo zaczniesz układać własne linie kolejowe!

IDEA GRY

Fabulą *Steam* jest rozwój kolei żelaznej i wykonywany nią transport towarów pomiędzy miastami. By zdobyć najdalsze – najbardziej opłacalne zlecenia – gracze muszą rozbudowywać swoje tory i inwestować w jakość obsługującego je taboru. Przewożenie znajdujących się na mapie towarów pozwala na zdobywanie Punktów Dochodu (PD), lub Punktów Zwycięstwa (PZ).

ZAWARTOŚĆ GRY

Podstawowym narzędziem do gry jest plansza, która przedstawia mapę rzeźby terenu, osad i miast wybranego obszaru w czasach przedprzemysłowych oraz pomocnicze tory punktacji. Strona planszy z mapą obszaru południowo – wschodniej Kanady, oraz północno – wschodnich Stanów Zjednoczonych Ameryki sprawdza się w rozgrywce dla 3 i 4 graczy. Druga strona planszy – mapa obszaru dolnego Renu i zagłębia Ruhry jest idealna do gry dla 4 i 5 osób. W pudełku znajdują się również komponenty dla szóstego gracza, które będzie można wykorzystać w grze na mapach z rozszerzeń do *Steam*.



Mapa jest podzielona na sześcioboczne pola – heksy. Każdy heks zawiera albo równiny (zielony kolor), wzgórza (brązowy kolor), wybrzeże (kolor zielony i niebieski), albo miasto (z oznaczeniem jego nazwy i koloru). Czasami heks zawiera symbol rzeki (niebieska linia), lub osady (z oznaczeniem jej nazwy).

W trakcie gry gracze, za pomocą układanych na mapie Żetonów torów, budują linie kolejowe, którymi łączą ze sobą miasta i osady. Każdy układ torów, który łączy ze sobą dwa

	<p>136 Żetonów torów</p>	<p>1 Instrukcja do gry</p> <p>96 Kostek towarów (po 20 sztuk w kolorach: czerwonym, niebieskim, żółtym, liliowym, oraz 16 sztuk w kolorze szarym)</p>
<p>1 Dwustronna plansza do gry</p>	<p>10 Żetonów Rozwoju miasta</p>	<p>144 Znaczniki graczy (po 24 sztuki w kolorach: pomarańczowym, zielonym, drewna, białym, brązowym, czarnym)</p>
<p>8 Żetonów Nowych miast (1 czerwone, 1 żółte, 1 liliowe, 1 niebieskie i 4 szare)</p>	<p>68 Żetonów Pieniądzy (1 – miedzianki, 5 – srebrne, 10 – złote)</p>	<p>1 Znacznik Tura gry</p> <p>1 Torebka na towary</p>
<p>7 Żetonów Akcji (awersy – Gra Standardowa)</p>		



miasta (A na rysunku po prawej), miasto i osadę (B) lub dwie osady (C), nazywamy połączeniem.

Na początku gry każde miasto otrzymuje pewną ilość Kostek towarów (zwanych dalej towarami). Reprezentują one kontrakty przewozowe, które można zawrzeć w tym mieście. Gracze przewożą towary wzdłuż linii kolejowych, otrzymując za to Punkty Dochodu lub Punkty Zwycięstwa. Towar danego koloru może być dostarczony wyłącznie do miasta w odpowiadającym mu kolorze. Dzięki dodatkowym akcjom, podejmowanym przez graczy, każde z wydrukowanych na mapie miast może raz w trakcie gry otrzymać dodatkowe towary. Miasta szarego koloru nie występują od razu na mapie, ale mogą się na niej pojawić dzięki Żetonom Nowych miast.



Obok miast na mapie znajdują się także osady, które można łączyć torami z innymi osadami i miastami. Osada nie daje ani nie odbiera towarów, może jednak stać się miastem (z własnymi towarami i możliwością ich odbierania) dzięki procesowi urbanizacji.

Żeton Nowego miasta może zastąpić leżący na mapie Żeton torów z osadą lub zostać położony bezpośrednio na wydrukowanej na mapie osadzie. Każde Nowe miasto otwiera dodatkowe możliwości do dostarczania towarów oraz dodaje do gry dodatkowe Kostki towarów.



Gracze mogą zarabiać pieniądze pod koniec każdej Tury gry, jednak zazwyczaj muszą kredytować

swoje działania (budowę torów, ulepszenie taboru) na bieżąco, za pomocą krótkoterminowych kredytów, które obniżają ich Dochód.

Na planszy, dookoła mapy, jest wydrukowany tor Punktów Zwycięstwa. Gracze zaznaczają na nim swój aktualny poziom PZ. Grę wygrywa gracz, który posiada największą PZ w chwili jej zakończenia.

Uwaga: Wzgórza w *Steam* reprezentują zarówno wysokie góry jak i niższe wzgórza. Są one traktowane identycznie w aspekcie grafiki na mapie i ich wpływu na grę.



Tor Punktów Zwycięstwa

Tor Zaopatrzenia w towary

Efekty Żetonów akcji

Tor Kolejności ruchów

Tor Tur gry

Tor Dochodu

Tor Zaopatrzenia w towary

Tor Parowozów

Mapa Kanada/USA



Projekt gry: Martin Wallace
Grafika: John Austin (ilustracja na pudełku, tło w instrukcji), Jared Blando (mapy, żetony torów i miast), Craig Hamilton (żetony akcji, pieniądze), Chris Moeller (miasta, osady, mapy)
Rozwój zasad gry: Alex Yeager, Pete Fenlon, Coleman Charlton
Projekt graficzny: Pete Fenlon, Morgan Dontanville
Produkcja: Pete Fenlon, Coleman Charlton, Larry Roznai
Podziękowania: Peter Bromley, Dan Decker, Morgan Dontanville, Susan Helper, Nick Johnson, Ron Oddy, John McBrady, Kim McBrady, Marty McDonnell, Bridget Roznai, Larry Roznai, Loren Roznai, Guido Teuber, Roger Whitney, Bill Wordelmann, Elaine Wordelmann.
Testerzy: Chris Boote, Simon Bracegirdle, Chris Dearlove, Richard Dewsbury, Jerry Elsmore, Martin Hair, James Hamilton, Jim Jewell, Ed Kubiak, Thomas McGreevy, Don Oddy, Andy Ogden, Nik Olah, Stewart Pilling, Richard Spilsbury, Tom Pellitieri, John Stroh i Dale Yu. Także gracze z klubów: Toledo and Ann Gaming Groups, Stabcon, Midcon, Baycon, Beer and Pretzels i Beyond Monopoly.
Tłumaczenie instrukcji na język polski: Michał Ozon
Skład komputerowy polskiej wersji instrukcji: Krzysztof Klemiński

Copyright C 2009 Mayfair Games, Inc. i Martin Wallace. Nazwa „Steam” oraz znak towarowy „Real Steam Brand” są własnością Mayfair Games, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie lub digitalizowanie bez pisemnej zgody PGP Sp. z o.o. zabronione.

Wersja polska: Phalanx Games Polska
www.phalanxgames.pl