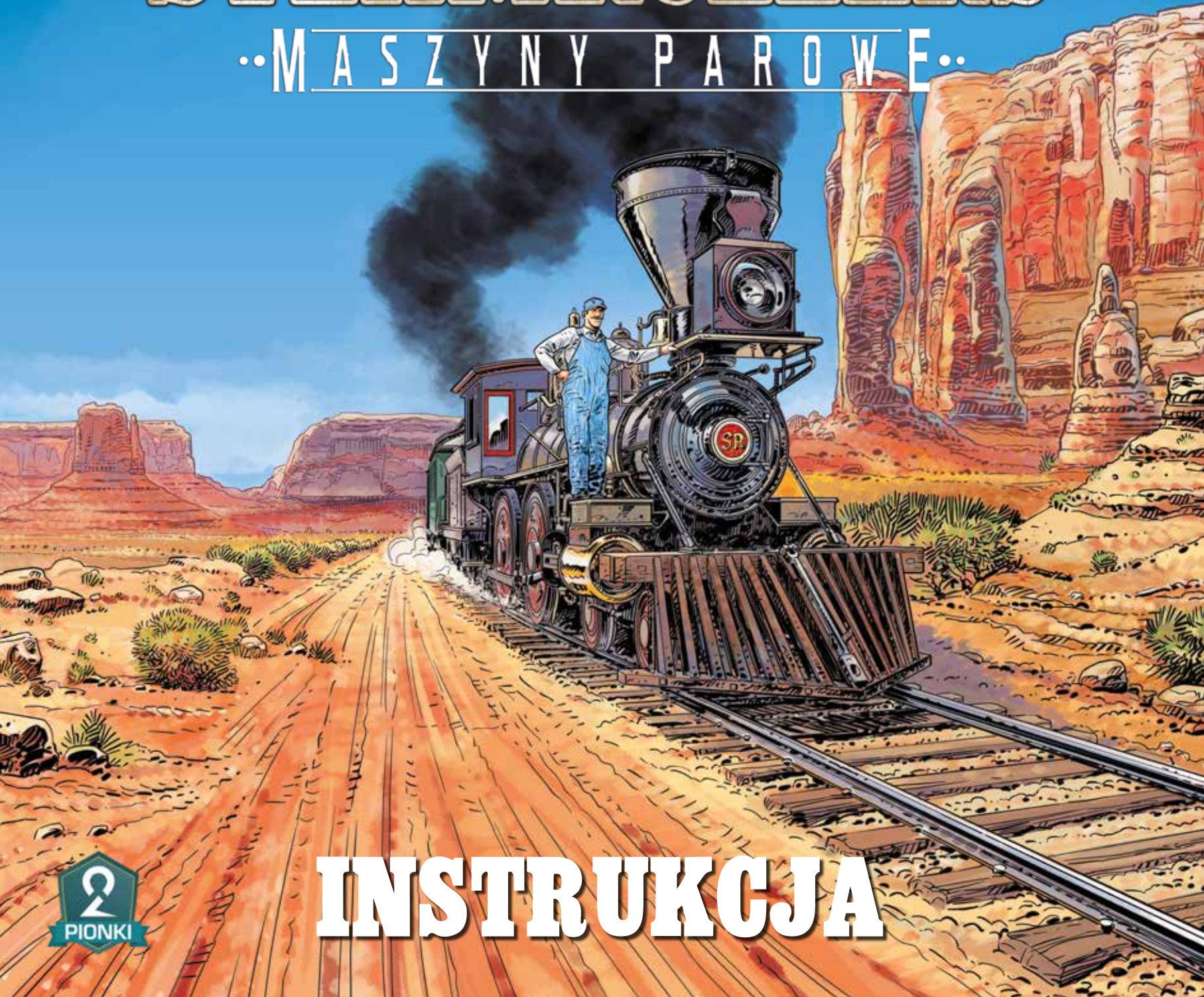


STEAMROLLERS

• M A S Z Y N Y P A R O W E •



INSTRUKCJA

STEAMROLLERS

..MASZYNY PAROWE..

Autor gry: Mark Gerrits



WSTĘP

Wyobraź sobie, że jesteś amerykańskim potentatem kolejowym działającym kilka lat po zakończeniu Wojny Secesyjnej (1861-1865). Synonimem tych czasów były prężne inwestycje w kielkujący przemysł kolejowy oraz budowa dróg szynowych w całych Stanach Zjednoczonych. Rzucaj kością i twórz swoją sieć połączeń, ulepszaj lokomotywę i wyprzedzaj konkurencję w zdobywaniu najbardziej opłacalnych zamówień transportowych. Bądź najszybszy i najskuteczniejszy! Zasłuż na miano magnata kolejowego!

ELEMENTY GRY

200 kart graczy, 1 woreczek, 56 towarów (10 czerwonych, 10 niebieskich, 10 zielonych, 10 żółtych, 10 szarych, 6 czarnych), 1 plansza towarów, 1 plansza poziomu gry, 1 znacznik pierwszego gracza, 7 kości (6 białych, 1 czarna), 7 kafelków Akcji, 6 kafelków Zamówień, 5 kafelków Początkowych. Zestaw nie zawiera długopisów.

Uwaga! W celu wydrukowania bardziej spersonalizowanych kart graczy należy pobrać plik znajdujący się na stronie internetowej: <http://portalgames.pl>.

CEL GRY

Zwycięzcą jest gracz, który na koniec gry zgromadzi największą liczbę punktów. Punkty zdobywa się poprzez rozbudowywanie linii kolejowych, ulepszanie lokomotyw, transport towarów i zbieranie kafelków Akcji.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Każdy gracz bierze kartę gracza oraz długopis.
 2. Na środku stołu rozłóżcie planszę towarów.
 3. Mapa składa się z 6 regionów (jeden Żółty, jeden Czerwony, jeden Zielony, jeden Niebieski i dwa Szare). W każdym regionie znajduje się jedno miasto (a), oznaczone ciemniejszym kolorem oraz ścianką kości z określoną liczbą oczek, a także jedno miasteczko (b), wyróżnione za pomocą czarnego punktu.
 4. Umieśćcie wszystkie towary w woreczku (oprócz czarnych). Dla każdego ponumerowanego miasta na planszy towarów wylosujcie towary w liczbie równej liczbie graczy +2 i połóżcie je na nim. Jeżeli kolor towaru jest taki sam jak kolor miasta, usuńcie go. W przypadku odrzucenia towaru nie wolno go zastąpić innym. Wyjątek stanowią zasady dotyczące mini dodatku - Węgiel kamienny, który został opisany poniżej.
 5. Mini dodatek - Węgiel kamienny. W każdym Mieście, w którym usunięto co najmniej jeden towar, połóżcie dokładnie jeden Węgiel kamienny (czarny towar).
 6. Wylosujcie stronę – a lub b – dla każdego kafelka Akcji i umieśćcie kafelki, obrócone wylosowaną stroną do góry, obok planszy towarów, w miejscu widocznym dla wszystkich graczy. Do końca gry nie wolno obracać kafelków na drugą stronę.
- Uwaga!** Kafelki Akcji 2 z napisem „Solo” jest przeznaczony wyłącznie do rozgrywki jednoosobowej.
7. Mini dodatek - kafelki Zamówień. Wylosujcie stronę – a lub b – dla każdego kafelka Zamówień i umieśćcie kafelki, obrócone wylosowaną stroną do góry, obok planszy towarów, w miejscu widocznym dla wszystkich graczy. Do końca gry nie wolno obracać kafelków Zamówień.
 8. Mini dodatek z kafelkami Początkowymi. Umieśćcie 5 kafelków Początkowych obok planszy towarów.
 9. Ostatni gracz, który spóźnił się na pociąg, zostaje pierwszym graczem. Bierze znacznik pierwszego gracza, czarną kostkę oraz tyle białych kości, ilu jest graczy +1. W przypadku rozgrywki, w której nie bierze udziału 5 graczy, pozostałe białe kości są odrzucane do pudełka.





SZCZEGÓŁOWY OPIS MINI DODATKU - KAFELKI POCZĄTKOWE

Wariant ten umożliwi każdemu graczowi rozpoczęcie gry z innym bonusem. Począwszy od ostatniego gracza i kontynuując w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera kafelek Początkowy i korzysta z jego efektu. Kafelki są później odkładane do pudełka i nie są już używane w trakcie rozgrywki.



- **Lokomotywa:** przed rozpoczęciem gry gracz może skreślić jedną z kratak znajdujących się na lokomotywie.



- **Tor:** przed rozpoczęciem gry gracz może narysować tor na jednym polu na swojej karcie gracza.



- **+2:** przed rozpoczęciem gry gracz otrzymuje dwa punkty. Zapisuje +2 w sekcji punktacja na swojej karcie gracza.



- **Kafelek Akcji:** przed rozpoczęciem gry gracz otrzymuje jeden z kafelków Akcji, który kładzie obrócony bokiem.



- **Własny ładunek:** Gracz bierze z woreczka dowolny towar (oprócz Szarego) i umieszcza go na swojej planszy na mieście 3 lub 4. Towar ten należy do niego i tylko on może go przetransportować.

MINI DODATEK - ŚREDNI I TRUDNY POZIOM GRY

Mini dodatek, dzięki któremu gracze mogą sprawić, że każda rozgrywka będzie niepowtarzalna.

Aby zwiększyć poziom trudności gry, wystarczy rzucić kością, spojrzeć na odpowiednią planszę prezentującą mapy z poziomu średniego lub trudnego (oznaczoną MEDIUM lub HARD w prawym górnym rogu) i sprawdzić, które granice powinny zostać zablokowane na czas rozgrywki. Wszyscy gracze zaznaczają stosowne granice na swoich kartach, kierując się ilustracją na wylosowanej mapce. Przez te granice nie wolno transportować towarów, a przejazdy przez te granice nie przyniosą żadnych punktów na koniec gry. Innymi słowy, granice te są jak mury, których nie da się przekroczyć.

OPIS RUNDY

- Pierwszy gracz rzuca wszystkimi kośćmi i kładzie je obok planszy, w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.
- Prostuje wszystkie swoje kafelki Akcji, które są obrócone bokiem. Wybiera jedną z białych kości, za pomocą której wykonuje jedną akcję.
- Pozostali gracze po kolei wybierają jedną kość, prostują swoje kafelki Akcji i wykonują akcję. W rozgrywce, podczas której obowiązują standardowe zasady na koniec rundy niewykorzystana zostanie jedna biała kość. Uwaga! Niektóre kafelki Akcji umożliwiają użycie większej liczby kości.
- Kości i znacznik pierwszego gracza zostają przekazane kolejnemu graczowi po lewej. Rozpoczyna się nowa runda.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, jeżeli na koniec rundy co najmniej trzy miasta na planszy towarów są puste. Natomiast jeśli powyższa sytuacja nie ma miejsca, znacznik pierwszego gracza oraz kości są przekazywane kolejnemu graczowi po lewej i rozpoczyna się kolejna runda.

OPIS AKCJI GRACZA

BUDOWANIE LINII KOLEJOWEJ

Gracz rysuje linię kolejową na jednym pustym polu na swojej karcie gracza. Biała kość wskazuje, w którym regionie gracz rysuje tor, natomiast czarna kość określa, który rodzaj toru gracz może narysować (zawsze są dwie możliwości). Na jednym polu można rysować tylko raz. Graczom nie wolno dorysowywać torów na wykorzystanych wcześniej polach – zabronione są skrzyżowania torów kolejowych oraz wszelkie węzły kolejowe. Tory gracza nie muszą tworzyć jednej połączonej sieci. Każdy gracz może na swojej mapie narysować dowolną liczbę niezależnych małych sieci. Dozwolone jest również rysowanie torów, które nie łączą się z żadnym miastem. Jednakże nie wolno nic rysować na polach miast ponumerowanych 1-6. Tor, biegnący do granicy danego miasta, stanowi połączenie z tym miastem. Wręcz odwrotnie jest w przypadku pól z miasteczkami. Na nich można rysować i miasteczko staje się częścią linii kolejowej, dopiero gdy przechodzi przez nie tor. Tor przechodzący przez pole miasteczka zawsze przecina to miasteczko.

Przykład: miasta 1 i 3, a także żółte miasteczko są połączone linią kolejową. Miasto 1 nie jest połączone z miastem 5, niebieskie miasteczko również nie jest połączone z żadnym z tych miast.



ULEPSZANIE LOKOMOTYWY

Gracz przekreśla kratkę, która odpowiada wartości kości, którą wybrał. Moc lokomotywy określa łączna liczba skreślonych kratek, a nie najwyższa wartość kości z przekreśloną kratką. Każda skreślona kratka zwiększa moc lokomotywy o 1, przy czym jej maksymalna moc wynosi 6. Każda kratka może zostać przekreślona tylko raz. Kratki można skreślać w dowolnej kolejności! Moc lokomotywy wyznacza maksymalną liczbę miast/miasteczek, przez które można przejechać lub do których można dojechać w trakcie transportu towarów.

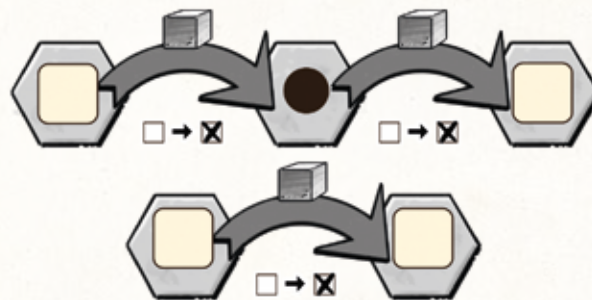
PRZEWÓZ TOWARÓW

Biała kość decyduje o tym, z którego miasta zostaną przetransportowane towary. Wybierz towar znajdujący się w tym właśnie mieście na planszy towarów. Towar musi zostać dostarczony do miasta o tym samym kolorze. Szare towary można przewieźć zarówno do miasta 3, jak i 4.

W przypadku gry z mini dodatkiem Węgiel kamienny – węgiel można dostarczać do dowolnego miasta, gdyż zastępuje on dowolny towar.

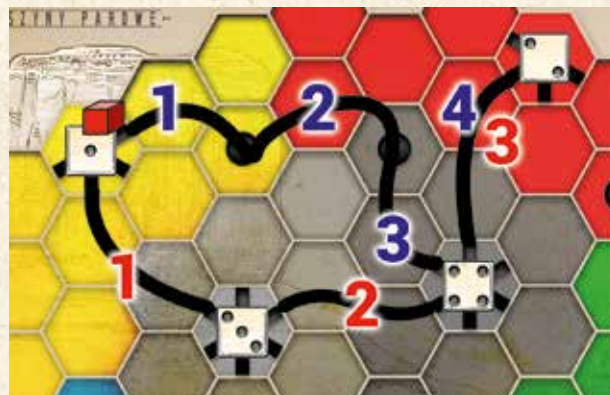
Aby móc dokonać transportu danego towaru, na planszy gracza między danymi miastami musi istnieć odpowiednia sieć połączeń kolejowych, łącząca miasto wysyłki z miastem docelowym (możliwe jest przejeżdżanie przez inne miasta oraz miasteczka).

Liczba miast i/lub miasteczek, które obejmuje transport pojedynczego towaru to odległość przewozowa. Na przykład, bezpośredni przewóz z jednego miasta do drugiego to odległość równa 1. Aby móc dostarczyć towar, moc lokomotywy musi być równa lub wyższa od tej odległości. Po dostarczeniu do miejsca docelowego, towar jest wrzucany do worka, a gracz otrzymuje tyle punktów, ile wynosiła odległość przewozowa. Gracz zapisuje punkty, skreślając stosowną liczbę kratek obok swojej mapy.



Gracz nie musi wybierać najkrótszej drogi. Wręcz przeciwnie, wskazane jest opracowywanie jak najdłuższej, którą może pokonać dana lokomotywa. Należy jednak pamiętać, że nie wolno dwa razy przejeżdżać przez to samo miasto. Pętla są zabronione.

Przykład: Należy dostarczyć czerwony towar z miasta 1 do czerwonego miasta 2. Do wyboru są dwie drogi: jedna o odległości przewozowej 3 (czerwone cyfry – przejeżdżanie przez miasta 3 i 4) oraz druga o odległości 4 (niebieskie cyfry – przejeżdżanie przez dwa miasteczka i miasto 4).



MINI DODATEK - KAFELKI ZAMÓWIENI



Pozwala graczom zdobywać dodatkowe punkty pod warunkiem, że pierwsi przewożą określony zestaw towarów. Po dostarczeniu towaru gracz nie odrzuca go do woreczka, ale kładzie obok swojej karty gracza.

Raz w swojej turze gracz może wymienić przewiezione towary na jeden z dostępnych kafelków Zamówień. Wymiany można także dokonywać w trakcie tury, podczas której gracz nie zdecydował się na transport towarów. Gracz odrzuca odpowiednie towary do woreczka i bierze odpowiedni kafelek Zamówienia. Węgiel kamienny działa jak dzoker i zastępuje dowolny towar w trakcie takiej wymiany. Należy jednak pamiętać, że można użyć maksymalnie jednego Węgla kamiennego w celu realizacji całego Zamówienia. Przy podliczaniu punktów na koniec gry każde zrealizowane zamówienie dostarcza graczowi tyle punktów zwycięstwa, ile wskazuje cyfra znajdująca się na tym kafełku. Kafelki Zamówień, które zostały ukończone przez danego gracza stają się jego własnością i nie są dostępne dla innych graczy.

KAFELKI AKCJI

Gracz bierze kafelek Akcji z wartością kości, odpowiadającą liczbie oczek na wybranej przez niego białej kości. Kafelek można wziąć z ogólnodostępnej puli lub zabrać go innemu graczowi pod warunkiem, że nie jest obrócony bokiem. Natychmiast po wzięciu kafełka, należy go obrócić bokiem. W kolejnej rundzie zaraz przed wyborem białej kości, kafelek trzeba wyprostować, dzięki czemu gracz będzie mógł co najmniej raz z tego kafełka skorzystać, zanim inny gracz będzie miał prawo go zabrać. W ramach akcji gracz może „zabrać” własny kafelek, być może go obrócić bokiem. Dla rozpatrywania efektów kafełka Akcji, nie ma znaczenia czy jest on obrócony, czy wyprostowany - ma to znaczenie jedynie podczas akcji zabierania kafełka innym graczom.

W grze są dwa rodzaje kafełków Akcji. Kafelki oznaczone błyskawicą są jednorazowe i należy je odłożyć do ogólnodostępnej puli zaraz po rozpatrzeniu ich efektu. Innymi słowy gracz może je przechowywać do momentu zabrania przez innego z graczy lub rozpatrzenia jego efektu. Kafelki z symbolem nieskończoności (przewrócona ósemka) są własnością gracza i gracz ich nie traci, chyba że zostaną zabrane. Gracz nie może się ich pozbyć z własnej inicjatywy.



1a/b: Gracz może zmienić wynik na swojej białej kości na dowolną wartość.



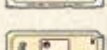
2a: Gracz może wziąć dwie białe kości i dzięki każdej z nich wykonać jedną odrębną akcję. W takiej sytuacji na koniec rundy nie pozostanie żadna niez użytą biała kość.



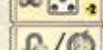
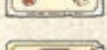
2b: Kafelek ten zagrywa się zaraz po tym, jak inny gracz wybierze swoją białą kość. Ten gracz musi oddać ci właśnie wybraną kość i wybrać inną. Pozostali gracze nie mogą odebrać ci tej kości, a ty musisz z niej skorzystać w swojej turze, (co oznacza, że kafelek należy zagrać zanim wybierzesz kość z puli).



3a: W ramach przewozu towarów gracz może użyć białej kości, aby określić miasto docelowe a nie miasto wysyłki.



3b: W ramach przewozu towarów odległość przewozowa wzrasta o +1 lub +2, jak gdyby transport obejmował swoim zakresem jedno lub dwa miasta/ miasteczka więcej. Uwaga! Lokomotywa gracza nadal musi dysponować odpowiednią mocą pozwalającą na wykonanie takiego przewozu!



4a: W ramach przewozu towarów gracz może pokonać nieograniczoną odległość. Jednakże nadal obowiązuje zasada, że towar nie może przejechać dwukrotnie przez to samo miasto.

4b: Moc lokomotywy gracza wzrasta o 1, tak długo jak jest on jego właścicielem tego kafełka.

5a: Gracz może zmodyfikować wynik na białej kości o 1 (nieodzwolone jest zmienianie wartości kości na 7 oraz 0, a także „resetowanie kości”, czyli zamienianie 6 na 1 i vice versa).

5b: Gracz może przerzucić białą kość albo obrócić na przeciwną ściankę. Uzyskany wynik jest ostateczny.

6a/b: Gracz może zignorować wynik czarnej kości i narysować dowolny rodzaj toru (dostępne są 3 rodzaje).

ZAKOŃCZENIE GRY I PODLICZANIE PUNKTÓW

Koniec gry następuje w momencie, gdy na koniec rundy w przynajmniej trzech miastach na planszy towarów nie ma żadnych towarów.

- Gracze obliczają liczbę punktów, które zdobyli za przewóz towarów.
- Gracze sumują liczbę punktów, które należą im się za sieć kolejową. Każde zakończone połączenie pomiędzy dwoma miastami jest warte jeden punkt. Dodatkowo, każde miasteczko, przez które przechodzi TA droga kolejowa, również daje jeden punkt.
- Gracze otrzymują 1/2/3 dodatkowe punkty, jeżeli zwiększyli moc lokomotywy do odpowiednio 4/5/6. Przy sprawdzaniu mocy lokomotywy bierze się pod uwagę jedynie przekreślone kratki, a nie uwzględnia się bonusu wynikającego z kafełka 4a/b.
- Na końcu gracze obliczają liczbę punktów zwycięstwa, które otrzymują dzięki posiadanym kafełkom Akcji i Zamówień.

Gracz, który zgromadził najwięcej punktów wygrywa. W przypadku remisu, gracz mający lokomotywę cechującą się większą mocą, zwycięża. Jeżeli nadal jest remis, gracz z najbardziej rozwiniętą siecią kolejową, tzn. lepiej punktującą, jest zwycięzcą. W przypadku dalszego remisu, gracze dzielą się wygraną.

Przykład: Marzena zdobyła 13 punktów, przewożąc towary. Jej sieć kolejowa daje 9 punktów (zbudowano 4 połączenia między miastami i linia kolejowa przechodzi przez 5 miasteczek). Marzena ma lokomotywę o mocy 5, co przekłada się na dodatkowe 2 punkty. Przy ustalaniu wyniku należy uwzględnić -2 punkty za kafełki Akcji. Wynik końcowy to zatem 22 punkty (13+9+2-2).





GRA JEDNOOSOBOWA

Rozgrywka jednoosobowa oznacza zmierzenie się z Ewą, sztuczną inteligencją SteamRollers. Ewa ma własną kartę gracza, ale zamiast rysować tory na polach, przekreśla pola i w ten sposób zaznacza swój poziom wpływu w sześciu regionach.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Grę rozkłada się według standardowych zasad, uwzględniając poniższe zmiany:

- po wylosowaniu towarów, ustaw je w rzędzie w dowolnej kolejności na każdym mieście (popatrz na przykład).
- korzystając z mini dodatku wprowadzającego średni (plansza oznaczona MEDIUM w prawym górnym rogu) lub wysoki (podobnie plansza oznaczona HARD) poziom trudności, zaznacz granice tylko na swojej mapce.
- dołóż do gry kafelki Akcji 2 (z napisem „Solo”), przeznaczony do rozgrywki jednoosobowej, a odrzuć podstawowy kafelek Akcji 2.

2a: Przerzuc białą kość Ewy przed fazą 1 jej tury.



2b: Ewa nie może usunąć kostki towaru podczas fazy 4. Zamiast tego skreśla puste pole położone w tym regionie.



- W rozgrywce jednoosobowej dostępny jest jedynie mini dodatek podwyższający poziom trudności gry na średni i trudny. Nie można skorzystać z innych mini dodatków tj. Węgla kamiennego, kafelków Początkowych oraz kafelków Zamówień.
- W celu określenia startowego poziomu wpływu Ewy na mapie zdecyduj się na dany poziom trudności i rzuć stosowną liczbą kości. Skreśl jedno puste pole w regionie/regionach, któremu odpowiada wartość każdej z wyrzuconych kości (liczba oczek wskazuje numer regionu).

RÓŻNE POZIOMY TRUDNOŚCI ROZGRYWKI Z EWĄ:

Pracownik kolejowy – 1 kość

Konduktor – 2 kości

Maszynista – 3 kości

Inżynier – 4 kości

Inwestor – 5 kości

Magnat kolejowy – 6 kości

TURA GRACZA

W każdej turze rzucasz trzema białymi kośćmi oraz jedną czarną kością. Wybierz dwie białe kości i wykonaj dzięki każdej z nich jedną akcję. Ewa użyje ostatniej białej kości, aby wykonać swoją akcję. Jedynym odstępstwem od standardowych reguł jest to, że wykonujesz dwie akcje. Czarna kość jest rzucana tylko raz i przy każdej z dwóch akcji uwzględnia się tę samą wartość czarnej kości. Podczas dostarczania towarów nie przejmują się kolejnością kostek towarów położonych na danym mieście. Masz prawo wybrać jakikolwiek towar, którego kolor odpowiada kolorowi miasta docelowego.

Uwaga! W trakcie swojej tury możesz użyć kafelek Akcji oznaczony symbolem nieskończoności tylko w jednej z dwóch akcji.

TURA EWY

Ewa korzysta z kości, której nie wybrałaś. Jej tura odbywa się zgodnie z poniższą kolejnością:

1. Ewa przekreśla puste pole w regionie, którego wartość odpowiada wartości wyrzuconej kości. Przy ustalaniu poziomu wpływu Ewy liczy się łączna liczba wszystkich przekreślonych pól w danym regionie, a nie to, które pola zostały przekreślone. Ewa ma prawo przekreślać pola z miasteczkami, ale nie może przekreślać pól z miastami. W sytuacji gdy Ewa nie może przekreślić pola w danym regionie, ponieważ wszystkie możliwe zostały wcześniej przekreślone, wygrywa grę.
2. Jeżeli masz kafelek Akcji, nieobrócony bokiem, na którym cyfra odpowiada wartości kości Ewy, tracisz go i kładziesz obok planszy towarów.
3. Jeżeli miasto, które wskazuje liczba oczek na kości Ewy, jest puste, Ewa przerzuca kość i rozpoczyna swoją turę od początku. Dzięki temu możliwe jest, że Ewa przekreśli pola w różnych regionach, a nawet kilka pól w tym samym regionie.
4. Jeśli w regionie, który wskazuje wyrzucona przez Ewę kość są co najmniej 3 skreślone pola, odrzuca ona z odpowiedniego miasta skrajną kostkę towaru, czyli tę położoną najbardziej po prawej i zdobywa tyle punktów, ile pól jest przekreślonych w tym regionie.

ZAKOŃCZENIE GRY JEDNOOSOBOWEJ I PODLICZANIE KOŃCOWE PUNKTÓW

Zgodnie ze standardowymi zasadami gra kończy się, jeżeli trzy miasta są puste. Zarówno gracz, jak i Ewa przeprowadzają swoje tury do końca. Ewa jak zawsze wykonuje swoje akcje jako ostatnia. Punkty gracza są podliczane w tradycyjny sposób.

Podliczanie końcowe punktów Ewy odbywa się w następujący sposób:

- podliczane są punkty, które Ewa dostaje za dostawy towarów w fazie 4;
- Ewa zawsze otrzymuje 3 punkty za lokomotywę (zakłada się, że dysponuje lokomotywą o maksymalnej mocy równej 6);
- w przypadku punktów za linię kolejową Ewa sumuje liczbę przekreślonych pól w dwóch regionach, w których przekreśliła najwięcej pól. Ewa zawsze otrzymuje punkty za dwa regiony, zatem w przypadku remisów, rozpatruje się tylko dwa regiony.
- następnie sumuje się punkty za kafelki Akcji, które zostały przy planszy towarów. Uwzględnia się jedynie kafelki z wartościami dodatnimi, a ignoruje ujemne, czyli kafelki o wartości -2.

Wygrywasz, jeżeli zgromadzisz więcej punktów niż Ewa.

W przypadku remisu przegrywasz.

Tekst polski: Anna Dudek-Polewka

Korekta: Robert Deninis, Grzegorz Polewka, Łukasz Żelasko

Dziękujemy za pomoc: Robert Deninis, Grzegorz Polewka, Łukasz Żelasko

Skład wersji polskiej: Maciej Mutwil

© FLATLINED GAMES 2015-2017

© 2018 PORTAL GAMES

Wszelkie prawa zastrzeżone.

PORTAL GAMES

ul. Św. Urbana 15

44-100 Gliwice

tel./fax +48 32 334 85 38

portal@portalgames.pl

www.portalgames.pl

www.2pionki.pl

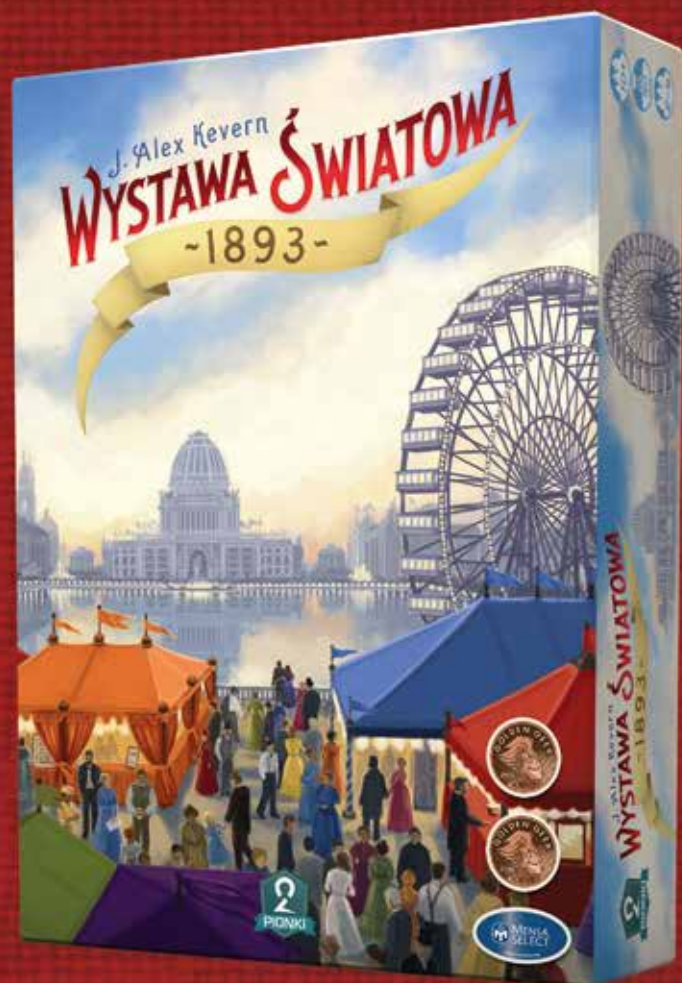
www.facebook.com/2Pionki



Gra, instrukcja, ani ich fragmenty nie mogą być reprodukowane w jakiegokolwiek postaci bez pisemnej zgody Wydawcy.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl.





**NIECH ŚWIAT
DOWIE SIĘ
O TWOIM DZIELE!**

