

AGE OF STEAM[®]

DELUXE EDITION



REGRAS

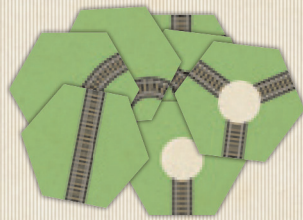
CONTEÚDO DO JOGO



3 Tabuleiros de jogo dupla-face



3 Tabuleiros de Exposição



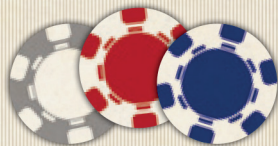
136 Peças de Trilho



8 Peças de Nova Cidade
(1 vermelho, 1 azul, 1 roxo,
1 amarelo, 4 preto)



180 Discos de Propriedade de Trilho / Discos de Jogador (6 conjuntos de 20 Discos de Propriedade de Trilho, 5 Discos de jogador e 5 discos extras para usar com expansões, nas cores de jogador azul, verde, amarelo, rosa, cinza e laranja)



Dinheiro (Fichas:
40x \$1, 40x \$5 e
10x \$25)



1 Marcador de Turno



110 Cubos de Mercadoria
(20 vermelho, 20 azul, 20 roxo, 20 amarelo, 16 preto e 14 branco)



8 Discos de Cidade (Branco)



6 Dados

1 Sacola de tecido

MONTAGEM DO JOGO

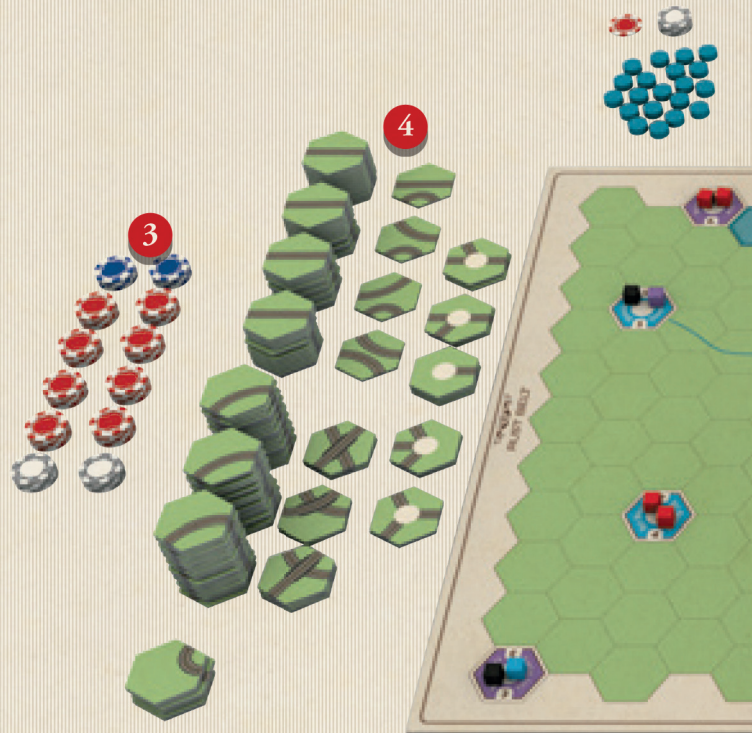
Coloque o tabuleiro no lugar **1**. Este exemplo usa o mapa do Cinturão da Ferrugem.

Coloque os seguintes itens próximos do tabuleiro de jogo:

Tabuleiros de Exposição **2**, Dinheiro **3**, Peças de Trilho **4**, Discos de Cidade **5**, Peças de Nova Cidade **6** e Dados **7**.

Coloque o Marcador de Turno no círculo "Início" no Contador de Turno **8**.

Coloque todos os Cubos de Mercadoria vermelhos, azuis, roxos, amarelos e pretos na sacola. **Os Cubos de Mercadoria brancos são usados apenas quando você estiver jogando com a expansão Sul dos E.U.A. (veja a página 11)**. Agora randomicamente pegue um cubo por vez, colocando no expositor de Mercadoria **9**. Comece colocando o primeiro cubo no quadrado superior esquerdo, o segundo à sua direita, preenchendo toda a primeira linha com cubos coletados randomicamente em cada quadrado. Quando a coluna superior estiver preenchida, preencha as linhas remanescentes até que cada quadrado contenha um cubo, para um total de 52 cubos.



Preparação do Mapa

Agora coloque os Cubos de Mercadoria iniciais no mapa.

NOTA: A montagem varia entre os mapas. Se você não estiver jogando o mapa do Cinturão da Ferrugem, verifique as regras de montagem para o mapa que você escolheu (página 10).

Randomicamente compre três Cubos de Mercadorias da sacola e coloque-os em Pittsburgh 10. Randomicamente compre três Cubos de Mercadoria das sacolas e coloque-os em Wheeling 11. Para o restante das cidades no tabuleiro de jogo, randomicamente compre e coloque dois Cubos de Mercadoria da sacola em cada cidade. Cada quadrado contenha um cubo, para um total de 52 cubos.



Preparação do Jogador

Jogadores escolhem uma cor e pegam 25 discos de madeira redondos dessa cor.

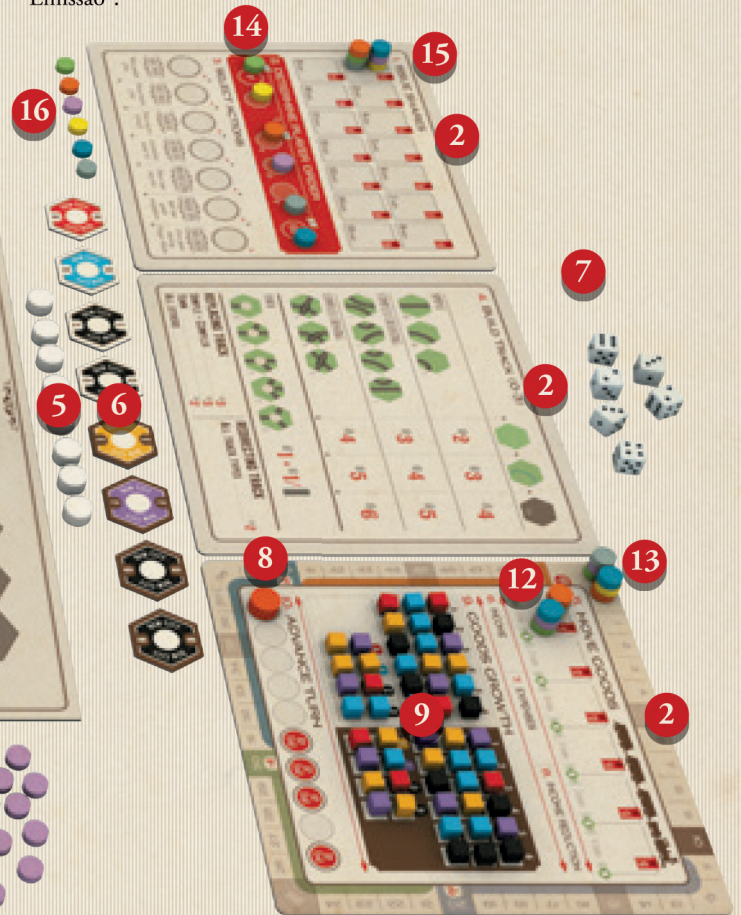
NOTA: Deixe 5 de cada discos de lado, uma vez que eles são incluídos para o uso em expansões.

Cada jogador coloca um disco no Contador de Motor, no quadrado "link 1" 12. Cada jogador coloca um disco no Contador de Recursos, no quadrado "0" 13. Cada jogador rola 3 dados, com aquele que tiver o resultado maior colocando um disco no "1º" lugar no Contador de Ordem de Jogadores 14, com o segundo mais alto colocando o disco no "2º" lugar, e assim em diante, até que cada jogador tenha seu disco no Contador de Ordem de Jogadores.

Cada jogador coloca um disco na primeira caixa (2 ações) no Contador de Ações Emitidas 15 e recebe \$10. Cada jogador coloca um quinto disco próximo do Marcador de Ações Seleccionadas 16 para usar depois, quando o jogador escolher uma Ação.

Cada jogador mantém os 20 discos remanescentes com ele. Estes são referenciados como os Discos de Propriedade de Trilhos 17.

O jogo começa com a primeira etapa da sequência de jogo, "Ações de Emissão".



TERMINANDO/ GANHANDO O JOGO

O Jogo termina quando o último turno é completado. O número de turnos depende inteiramente do número de jogadores e é marcado no Contador de Turno. Por exemplo, um jogo de 5 jogadores termina ao final do sétimo turno.



O jogador com mais pontos de vitória **GANHA** o jogo.

SEQUÊNCIA DE JOGO

- I. ISSUE SHARES (EMITIR AÇÕES)
- II. DETERMINE PLAYER ORDER (DETERMINAR ORDEM DE JOGADORES)
- III. SELECT ACTIONS (SELECIONAR AÇÕES)
- IV. BUILD TRACK (CONSTRUIR TRILHO)
- V. MOVE GOODS (MOVER MERCADORIAS)
- VI. COLECT INCOME (COLETAR RENDA)
- VII. PAY EXPENSES (PAGAR DESPESAS)
- VIII. INCOME REDUCTION (REDUÇÃO DE RENDA)
- IX. GODS GROWTH (CRESCIMENTO DE MERCADORIAS)
- X. ADVANCE TURN MARKER (AVANCE O MARCADOR DE TURNO)

NOTA: Por razões de explicação de regras e exemplos, é presumido que os jogadores estão jogando o mapa do Cinturão da Ferrugem. Quando usando outros mapas, cheque as regras específicas para aquele mapa, que vão sobrepujar estas regras base (veja página 10).

I. ISSUE SHARES (EMITIR AÇÕES)

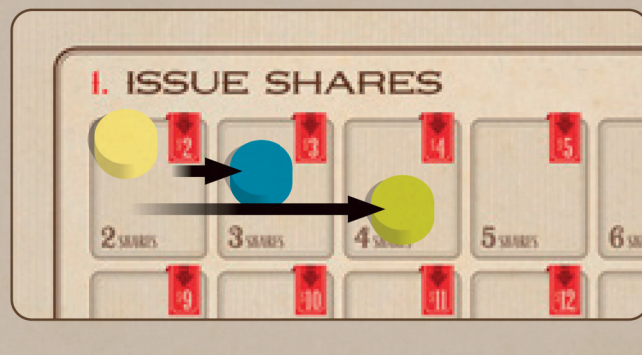
Os jogadores recebem dinheiro de duas maneiras: Uma delas é a renda recebida pela ferrovia dos jogadores, e a segunda é emitir ações da ferrovia dos jogadores. Quando uma ferrovia de jogador emite uma ação, o jogador imediatamente recebe \$5 e avança seu disco no Contador de Ações Emitidas para sua ferrovia, no Contador de Recursos.

Mais de uma ação pode ser emitida em um turno. Para cada ação emitida, o jogador recebe \$5 e avança seu disco de ferrovia 1 espaço no Contador de Ações Emitidas, dentro do Contador de Recursos. Um jogador nunca pode emitir mais ações do que o contador permite ao longo do jogo.

Ações são emitidas na Ordem de Jogadores, começando pelo primeiro jogador, depois o segundo etc.

Um jogador não precisa emitir nenhuma ação além das 2 com as quais ele começa o jogo.

Exemplo: No começo de um jogo para 3 jogadores, John (verde) emite duas ações, move seu disco para "4 emissões" e recebe \$10. Dave (azul) emite uma ação, move seu disco para "3 ações" e recebe \$5. Pete (amarelo) não emite nenhuma ação e seu disco permanece na caixa "2 emissões".



I. DETERMINE PLAYER ORDER (DETERMINAR ORDEM DE JOGADORES)

Deslize os discos no Contador de Ordem de Jogadores acima dos círculos impressos. Os jogadores agora fazem apostas para uma nova Ordem de Jogadores começando com o 1º jogador.

O 1º Jogador pode apostar \$1 ou mais para se manter nas ofertas ou ele pode sair movendo seu disco para a última posição no Contador. Se eles escolherem a ação Ordem de Turno (veja página 5), ele pode dizer "passo" uma vez que permanecer nas ofertas. Apostas de \$0 não são permitidas.

Os outros jogadores podem apostar uma quantia maior do que a do jogador anterior ou sair da aposta (a não ser que eles tenham pego a ação Ordem de Turno que permite que eles digam "passo" para se manter nas apostas pela Ordem de Turno).

As ofertas continuam até apenas um jogador se manter na aposta. O primeiro jogador a abandonar as apostas move seu disco para o último lugar no Contador de Ordem de Turno e não pagam nada, mesmo que ele tenha apostado algum valor.

Os últimos dois jogadores participando da aposta (ambos) pagam o valor integral da oferta. Todos os outros jogadores pagam suas apostas arredondando para cima.

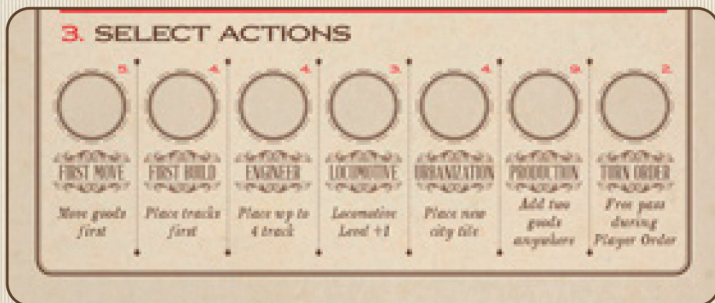


Exemplo: Pete (Amarelo) era o primeiro jogador, então ele começa as apostas. Pete aposta \$2. Dave (Azul) era o segundo jogador neste jogo de 5 jogadores, e diz “estou largando as apostas”. Seu disco é colocado no último espaço do Contador de Ordem de Turno. Ele não paga nada. Vince (Laranja) era o terceiro jogador e ele aposta agora \$3. Hudson (cinza) era o quarto jogador, e ele diz “Eu estou largando as apostas” e seu disco é colocado na quarta posição no Contador de Ordem de Turno (ignorando o quinto espaço uma vez que só existem cinco jogadores). Ele não paga nada uma vez que não apostou nada. John (Verde) era o quinto jogador e ele tinha decidido usar a ação Ordem de Turno. Ele opta por exercer a ação agora e diz “Passo”.



III. SELECT ACTIONS (SELECIONAR AÇÕES)

Sete Ações especiais são listadas no Contador de Ações. Jogadores selecionam Ações em Ordem de jogadores ao colocar seus discos no espaço do contador. Cada ação só pode ser selecionada por um jogador



Primeiro Movimento

Implementado durante a fase de **Mover Mercadoria**.

Esta ação permite que este jogador seja o primeiro a mover mercadorias em ambos os turnos de movimentação de Mercadoria, independente da Ordem de Jogadores.

Primeira Construção

Implementado durante a fase de **Construção de Trilho**.

Esta ação permite ao jogador ser o primeiro a construir trilhos independente da Ordem de Jogadores.

Engenharia

Implementado durante a fase de **Construção de Trilho**.

Esta ação permite ao jogador construir 4 peças de trilho ao invés das 3 convencionais.

Locomotiva

Implementado **imediatamente**.

Esta ação permite que o jogador mova imediatamente seu disco de ligação com o Contador de Motor em até uma ligação. O limite máximo de ligações ainda é 6.

Urbanização

Implementado durante a fase de **Construção de Trilho**.

Esta ação permite que o jogador coloque uma das peças de Nova Cidade em uma Cidade antes de construir seu trilho.

Produção

Implementado durante a fase de **Crescimento de Mercadoria**.

No começo da fase de Crescimento de Mercadoria, esta ação permite que o jogador randomicamente compre 2 cubos de Mercadoria da sacola e os coloque em qualquer 2 caixas vazias do Contador de Mercadorias – Um cubo por caixa.

Note que esta ação não tem sentido no primeiro turno do jogo uma vez que não existem caixas vazias.

Ordem de Turno (Passar)

Implementado durante a fase de **Determinar Ordem de Jogadores**.

Esta ação permite que o jogador diga “passo” uma vez para manter seu posicionamento nas apostas sem precisar fazer uma aposta durante a próxima fase de Determinar Ordem de Jogadores.

IV. BUILD TRACKS (CONSTRUÇÃO DE TRILHO)

O Tabuleiro

O tabuleiro é um mapa hexagonal. As peças em formato de hexágonos de trilhos são colocadas neste mapa para criar trilhos, construindo ligações de ferrovia unindo as Cidades e Vilas do mapa. Alguns hexágonos no mapa mostram montanhas e rios que aumentam o custo de colocar uma peça de trilho. Os Grandes Lagos não tem hexágonos e peças de trilho não podem ser colocadas neles.

As Peças de Trilho

As Peças de Trilho possuem linhas indicando o trilho. A maioria das peças de trilho possui uma seção simples de trilhos retos ou curvos.



Alguns trilhos são mais complexos, representando 2 seções independentes de trilho, ou cruzando.



Ou simplesmente coexistindo na peça.



Algumas Peças de Trilho mostram uma cidade impressa nelas. Estas peças de Cidade Dedicada de Trilho podem ser colocadas apenas em hexágonos com uma Cidade, como Milwaukee.



Quando um trilho simples ou complexo é colocado em um hexágono de cidade, um contador de Cidade (disco de madeira branca) é colocado no centro da Peça de Trilho. Cidades conectam todos os trilhos da peça àquela cidade.



8 peças de Nova Cidade também são providenciadas. Uma Nova Cidade é colocada pelo jogador que escolher a ação Urbanização. Uma peça de Nova Cidade deve ser colocada apenas em um hexágono com uma Cidade.



CONSTRUINDO TRILHOS

Trilhos são construídos na Ordem de Jogadores. Um jogador pode colocar (ou substituir) até 3 peças de trilho. Um jogador que escolha a ação Engenheiro pode colocar até 4 peças de trilho. Um jogador que escolha a ação Primeira Construção pode construir na frente do 1º jogador. Construir trilhos consiste em colocar uma Peça de Trilho ou substituir uma Peça de Trilho existente.

A primeira peça de Trilho que qualquer jogador constrói no começo de um jogo deve ser adjacente a uma Cidade, e uma das pontas do trilho deve conectar-se à cidade. Embora hexágonos de Cidade não mostrem nenhum trilho, eles são considerados conectados em cada lado do hexágono.

Todos os trilhos construídos posteriormente por um jogador devem se conectar a uma cidade através dos trilhos daquele jogador.

Tanto peças de trilho simples quanto complexas podem ser colocadas em um hexágono de cidade. Uma peça de Trilho colocada em uma Cidade deve ser uma peça de Cidade Dedicada de Trilho ou a Peça de Trilho deve ter um disco de cidade colocado em cima dela.

Por favor, note que uma ferrovia não é obrigatória para que todos estes trilhos estejam conectados juntos: ligações separadas, desconectadas entre as Cidades são possíveis.

RESTRIÇÕES

Uma peça de Trilho não pode ser construída para fora do espaço delimitado, seja para fora do tabuleiro ou para dentro dos Grandes Lagos.

Uma peça de Trilho não pode ser construída para se conectar diretamente com o trilho de outro jogador.

Uma peça de Trilho não pode ser construída em um hexágono de Cidade.

LIGAÇÕES DE FERROVIAS COMPLETADAS E LIGAÇÕES INCOMPLETAS

Um grupo de peças de Trilho que conecte uma Cidade ou Vila a outra Cidade ou Vila compreende uma Ligação Completa de Ferrovia. Um grupo de peças de trilho pode não conectar diretamente uma Cidade ou Vila por si só.

Uma peça de Trilho ou grupo de peças de Trilho que não conectam a uma Cidade ou Vila para outra Cidade ou Vila é uma Seção de Trilho Incompleta.

PROPRIEDADE DE TRILHOS

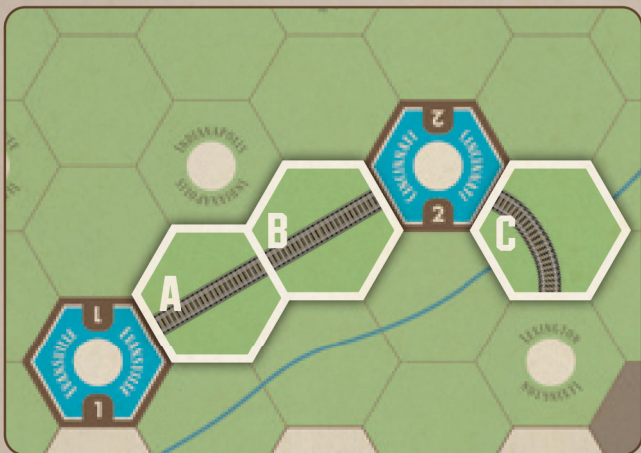
Um trilho é de propriedade do jogador que está construindo e um disco de Propriedade de Trilho deve ser colocado em cada Ligação Completa de Ferrovia ou Seção de Trilho Incompleta para que o jogador possa tomar sua propriedade.

Se uma Seção de Trilho incompleta não for estendida pelo jogador durante seu turno, adicionando mais uma peça de Trilho, então seu disco de Propriedade de Trilho é removido e a Seção de Trilho incompleta fica sem dono. Se outro jogador estender essa seção sem dono ele pode solicitar a propriedade colocando um de seus próprios Discos de Propriedade de Trilho. Redirecionamentos (ver página 7) por si só não são uma extensão.

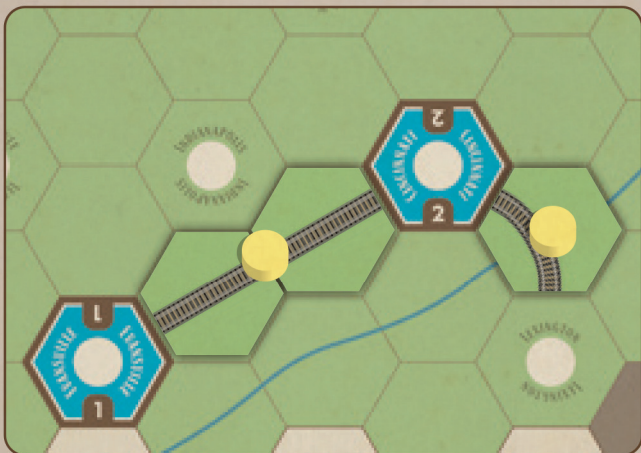
Quando uma Seção de Trilho Incompleta se estende para uma Cidade ou Vila, este trilho se torna uma Ligação Completa de Ferrovia. O disco de Propriedade de Trilho na ligação denota a propriedade.

Ligações Completas de Ferrovia não precisam ser estendidas para manter a propriedade do jogador, uma vez que são permanentes.

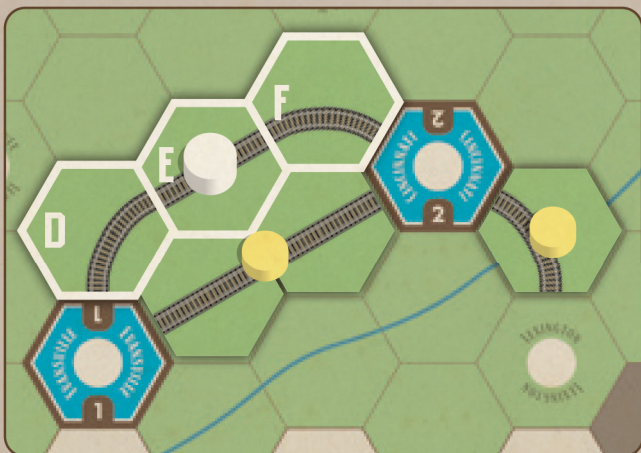
Exemplo: Para sua fase de Construção de Trilho, Pete (Amarelo) coloca o trilho A por \$2, trilho B por \$2 e trilho C por \$3 (Veja custos de Construção de Trilhos nas páginas 8 e 12). O trilho C custa um dólar extra porque é a primeira peça de trilho colocada em um hexágono de terreno de rio. Pete paga \$7 para construir seus trilhos.



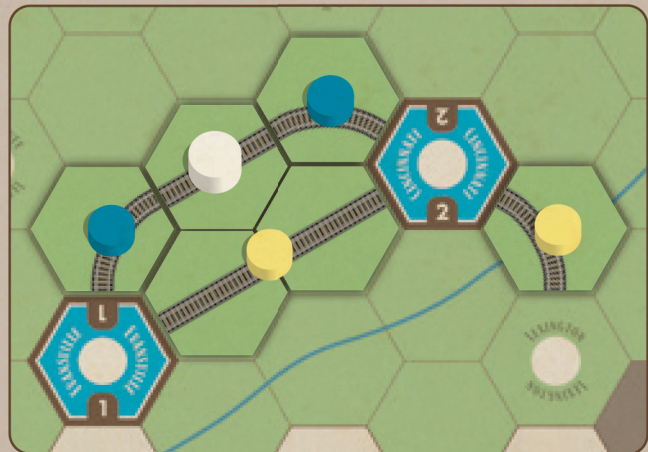
Pete coloca seu disco amarelo de Propriedade de Trilho em seu trilho. O caminho entre Evansville e Cincinnati de Pete é uma **Ligação Completa de Ferrovia**. O caminho de Cincinnati para Lexington de Pete é uma **Seção de Trilho Incompleta**.



Dave (azul) constrói o trilho D por \$2, constrói um trilho que entra e sai de Indianápolis (E, usando um trilho reto e colocando um disco de Cidade nele) por \$3 e o trilho F por \$2.



Dave coloca seu disco azul de Propriedade de Trilho em seus trilhos. O caminho de Dave de Evansville e Indianápolis é uma **Ligação Completa de Ferrovia**, assim como seu caminho entre Cincinnati e Indianápolis.



TROCANDO TRILHOS

Um jogador pode trocar uma peça de Trilho por outra para cruzar, coexistir, redirecionar ou entrar em uma cidade. Ignore qualquer elemento de terreno quando estiver trocando peças de Trilho, eles não aumentam de custo. Um jogador nunca pode modificar um trilho existente que pertença a outro jogador, apesar de poder trocar a peça se mantiver o trilho do outro jogador existindo. A nova peça deve se conectar com o trilho existente do outro jogador.

Cruzamento

Um jogador pode trocar um trilho simples com uma peça de Cruzamento de trilhos. Peças de Cruzamento de Trilhos tem duas seções independentes de trilho com uma ponte. A peça deve ser colocada de maneira que mantenha o trilho existente e o novo caminho deve se conectar aos trilhos existentes do jogador que está posicionando ou a uma cidade.

Coexistência

Um jogador pode trocar um trilho simples com uma peça de Trilhos coexistentes. Trilhos coexistentes possuem duas seções independentes de trilho e não possuem pontes. A peça deve ser colocada de maneira que o novo trilho se conecte a um trilho do jogador que está colocando a peça ou uma Cidade.

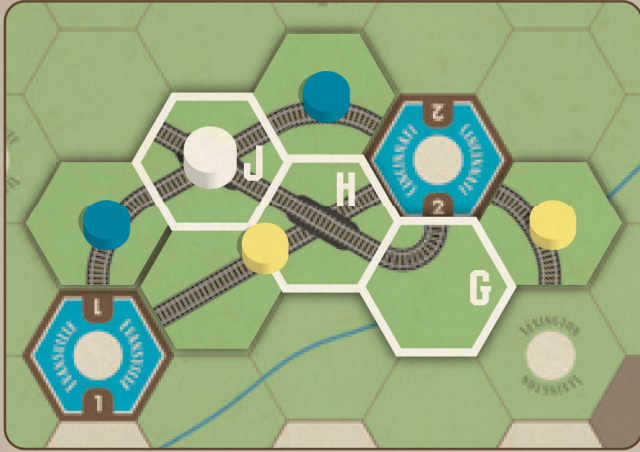
Redirecionamento

Um jogador pode redirecionar uma peça de Trilho ao final de uma Seção de Trilho Incompleta com uma peça diferente se ele tiver Propriedade do trilho ou se ele não tiver dono. Trilhos complexos devem ser redirecionados para que os caminhos existentes de outros jogadores sejam mantidos. Redirecionamento é utilizado de maneira mais comum por jogadores que tiveram seus trilhos “bloqueados” ou “se tornaram difíceis” por outro jogador. Trilhos em uma cidade não podem ser redirecionados, mas normalmente podem ser melhorados para permitir mais conexões.

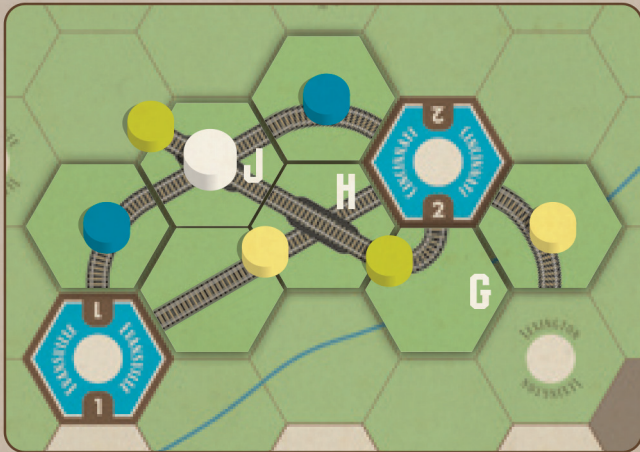
ENTRANDO EM UMA CIDADE

Um jogador pode trocar uma peça de Trilho em uma cidade com outra peça de Trilho. A peça deve ser colocada de forma a manter o trilho existente.

Exemplo: John (Verde) constrói o trilho G por \$3 (Em um hexágono de terreno de rio), constrói o trilho de cruzamento H por \$3 e dentro e fora de Indianápolis (J), usando uma peça complexa de Cruzamento de Trilho e colocando um disco de Cidade nela) por \$3.



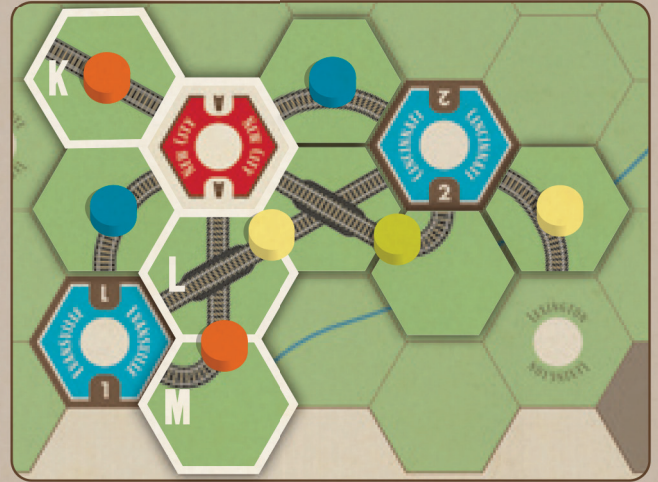
John coloca seu disco verde de Propriedade de Trilho. O trilho entre Indianápolis e Cincinnati é uma Ligação Completa de Ferrovia. O trilho para fora de Indianápolis é uma Seção Incompleta de Trilhos.



COLOCANDO PEÇAS EM UMA NOVA CIDADE

Em sua fase de Construção de Trilho, o jogador que escolhe a ação Urbanização pode colocar uma nova cidade em qualquer hexágono de vila. O posicionamento é gratuito e o jogador ainda pode construir 3 trilhos. Remova qualquer peça de Trilho colocado anteriormente no hexágono, se houver algum. Novas Cidades não podem ser colocadas em cima de Novas Cidades.

Exemplo: Vince (Laranja) escolhe a Ação de Urbanização e troca a vila de Indianápolis com uma peça de Nova Cidade. A Seção Incompleta de Trilhos de John é neutralizada e seu disco de Propriedade de Trilho é removido. Vince coloca então o trilho K por \$2, troca o trilho L por \$3 e coloca o trilho M por \$3. Vince coloca seu disco laranja de Propriedade de Trilho em seus trilhos.



CUSTO DE CONSTRUÇÃO DE TRILHOS

Colocação

Colocar uma peça de trilho simples custa \$2. Se o hexágono em que ela está sendo colocado for um rio, então o custo será \$3. Se o hexágono em que a peça for colocada for uma montanha, então o custo é \$4.

Colocar uma peça de trilho complexo de Coexistência custa \$3. Se o hexágono em que ela está sendo colocado for um rio, então o custo será \$4. Se o hexágono em que a peça for colocada for uma montanha, então o custo é \$5.

Colocar uma peça de trilho complexo de Cruzamento custa \$4. Se o hexágono em que ela está sendo colocado for um rio, então o custo será \$5. Se o hexágono em que a peça for colocada for uma montanha, então o custo é \$6.

Note que os custos adicionais citados acima incorrem apenas quando a primeira peça é colocada no terreno, e não quando ela é substituída ou redirecionada.

Colocar uma peça de Trilho em uma Vila custa \$1 pela vila e \$1 para cada trilho na vila. A peça de Cidade mais barata é a de Cidade Dedicada, com apenas uma saída, que custa \$2. A cidade mais cara é o trilho complexo com um disco de cidade em cima. Isto custaria \$5.

Substituindo

Substituir uma peça de trilho simples com uma peça de trilho complexa de cruzamento sempre custará \$3. Substituir uma peça de Trilho em uma cidade custa \$3, não importa quantas conexões ela tenha. Todas as outras substituições custam \$2.

Redirecionamento

Redirecionar qualquer peça de trilho custa \$2.

V. MOVE GOODS (MOVER MERCADORIAS)

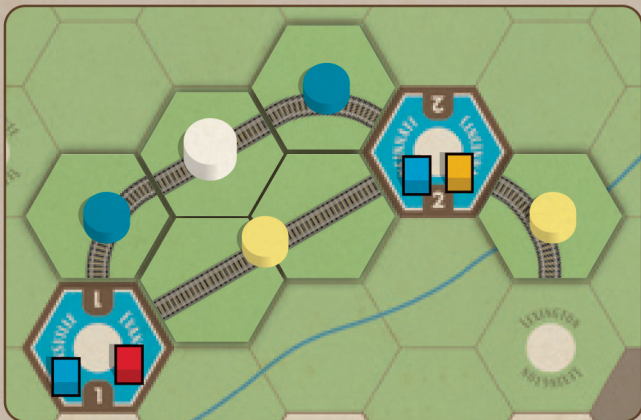
Na Ordem dos Jogadores, cada jogador pode mover um cubo de Mercadoria e depois completar um segundo turno de movimento com uma Mercadoria novamente na Ordem dos Jogadores. Se um jogador escolheu a ação Primeiro Movimento, ele pode mover um cubo de Mercadoria antes do 1º jogador em cada um dos dois turnos ao invés de fazer isso em sua ordem normal. As mercadorias devem ser movimentadas em Ligações Completas de Ferrovia para que os cubos terminem a movimentação em uma Cidade da mesma cor da Mercadoria, e elas podem visitar cada cidade ou vila apenas uma vez. Assim que elas entram em uma cidade da mesma cor da mercadoria elas devem parar o movimento. Mercadorias não podem ser movimentadas mais do que o número de ligações permitidas no disco do jogador no Contador de Motor. Uma vez que as Mercadorias tiverem terminado de se movimentar, o cubo é devolvido para a sacola de Mercadorias não utilizadas.



Cada Ligação Completa de Ferrovia na qual a mercadoria passa aumenta o rendimento do proprietário da ligação em 1 no Contador de Renda. Isso deve ser anotado imediatamente ao movimentar o disco de jogador. Note que a renda de uma ferrovia é marcada em um único contador e o rendimento anterior é carregado para os turnos seguintes. Além disso, note também que um jogador pode usar a ferrovia de outro jogador, o que significa que o proprietário daquela ligação ganha o aumento em seu Contador de Renda. A única maneira de uma ferrovia perder rendimento é com insolvência (veja Pagando Despesas, ao lado) ou por atrito de mercado (Veja Redução de Renda, ao lado).

Em uma das duas oportunidades de movimentar mercadorias, o jogador pode optar por mover seu disco no Contador de Motor em uma ligação. O número máximo de ligações ainda é 6.

Exemplo: Pete (Amarelo) é o 1º jogador, mas Dave (Azul) escolheu a ação de Primeira Movimentação, então Dave move a mercadoria primeiro. Ao invés de mover mercadorias, Dave escolhe no lugar avançar seu disco em uma ligação no Contador de Motor, de 1 para 2 ligações. O Pete vai a seguir e move um cubo de mercadoria azul de Evansville até Cincinnati em sua Ligação Completa de Ferrovia. Seu disco no Contador de Renda aumenta em 1.



No segundo nível de Movimentar Mercadoria, Dave move o cubo azul em Cincinnati por duas ligações, a primeira de Cincinnati para Indianapolis, e o segundo de Indianapolis para Evansville. Seu disco no Contador de Renda aumenta em 2. Pete agora não tem Mercadorias para mover e não quer aumentar seu disco no Contador de Motor, então ele opta por não fazer nada.

VI. COLLECT INCOME (COLETAR RENDA)

Os Jogadores agora recebem a renda marcada por seu disco no Contador de Renda.

VII. PAY EXPENSES (PAGANDO DESPESAS)

Os jogadores devem agora pagar suas despesas. As despesas são \$1 para cada ação que eles emitiram (mostrado no Contador de Ações Emitidas) mais \$1 para cada ligação que suas locomotivas podem atravessar (mostrado no Contador de Motor).

Cada jogador deve pagar despesas com seu dinheiro. Se eles ainda estiverem em débito depois de usar todo seu dinheiro eles devem reduzir sua renda em um dólar para cada dólar que eles devem. Isso deve ser registrado imediatamente no Contador de Renda ao mover o disco do jogador. Se ele ficar com menos de \$0 como renda, ele é eliminado do jogo (insolvência). Remova todos os seus discos de Propriedade de Trilho em qualquer Seção Incompleta de Trilhos. Eles não serão pagos quando um jogador mover mercadorias em suas Ligações Completas de Ferrovia. Remova todos os discos dos displays.

VIII. INCOME REDUCTION (REDUÇÃO DE RENDA)

Se a renda da ferrovia de um jogador é **mais de 49**, sua renda é **reduzida por 10**.

Se a renda da ferrovia de um jogador é **entre 41-49**, sua renda é **reduzida por 8**.

Se a renda da ferrovia de um jogador é **entre 31-40**, sua renda é **reduzida por 6**.

Se a renda da ferrovia de um jogador é **entre 21-30**, sua renda é **reduzida por 4**.

Se a renda da ferrovia de um jogador é **entre 11-20**, sua renda é **reduzida por 2**.

IX. GOODS GROWTH (CRESCIMENTO DE MERCADORIAS)

A fase de Crescimento de Mercadoria pega Mercadorias do Contador e as coloca em Cidades no tabuleiro. O Contador de Mercadoria tem duas partes. A seção mais clara na esquerda deve ser realizada primeiro. Então, a seção escura na direita por último.

Se um jogador escolheu a ação de Produção, antes do dado de Crescimento de Mercadoria ser rolado, ele pode puxar 2 cubos de Mercadoria aleatórios da sacola e colocar em qualquer caixa vazia de seu Contador de Mercadorias – Um cubo por caixa.

Então role uma quantidade de dados igual ao número de jogadores no começo do jogo para o Crescimento de mercadoria. Para cada coluna de mercadorias no Contador de Mercadoria, pegue uma quantidade de cubos igual ao número do dado na coluna com número equivalente, e coloque-as do topo ao final nas Cidades que combinam com o número da coluna. Mercadorias são colocadas em peças de Nova Cidade no mapa, mas não em peças de Nova Cidade fora do tabuleiro.

Exemplo: É o segundo turno de um jogo de 3 jogadores e 3 dados são rolados: 3, 3, 4. Os cubos na coluna '3', caixas '1' e '2' são colocados na Cidade de Kansas. A Nova Cidade 'A' foi colocada durante a fase de Urbanização no hexágono de Indianapolis, então está no mapa. Os cubos da coluna 'A', caixas '1' e '2' são colocados na peça Nova Cidade 'A'. A primeira caixa na coluna '4' está vazia por conta de um Crescimento de Mercadoria anterior, então apenas o cubo da segunda caixa é colocado em Des Moines. Nova Cidade 'B' ainda não entrou no mapa, então nenhum cubo é movido a ela. Se mais dados forem rolados para uma cidade do que o número de mercadorias na coluna daquela cidade, então eles se tornam dados em excesso.

X. ADVANCE TURN MARKER (AVANÇANDO O CONTADOR DE TURNO)

Avance o Marcador de Turno no Contador de Turno. Depois do último turno, por exemplo o 7º turno completo em um jogo de 5 pessoas, siga para a computação de Pontos de Vitória (abaixo). Se não for o último turno, volte para a fase de Emissão de Ações e comece um novo turno.



COMPUTANDO PONTOS DE VITÓRIA

Jogadores recebem 3 Pontos de Vitória para cada dólar de renda mostrado no Contador de Renda. Eles também recebem 1 Ponto de Vitória para cada seção de trilho compreendida em uma Ligação Completa de Ferrovia. Seções de ferrovia são compostas pela separação entre as peças de trilho e as cidades e vilas. Jogadores perdem 3 Pontos de Vitória para cada ação emitida de acordo com Contador de Ações Emitidas. Dinheiro não tem valor no fim do jogo, ele é apenas uma ferramenta.

O jogador com mais Pontos de Vitória é o vencedor. Empates são possíveis.

CRÉDITOS

Age of Steam foi criado por John Bohrer.

Age of Steam é registrado nos E.U.A. (Reg. No. TX 7-243-752) de John Bohrer, 2001, Todos os Direitos Reservados.

Versão Brasileira Mosaico Jogos

Tradução: Alvaro Ramos da Silva

Revisão: Vinicius Carlos Vieira

Supervisão: Fabio Ribeiro

Diagramação: Victor Cast

REGRAS DE MAPA ADICIONAIS

OESTE E.U.A.

Montagem

Coloque dois cubos de Mercadoria em cada cidade e um em cada vila. Se a vila for urbanizada, a Mercadoria (se houver) da vila é removida e devolvida para a sacola de mercadorias.

Cada jogador começa com \$20, com 2 ações emitidas. Os \$10 extra são para sua fortuna pessoal. Você é um Barão Ferroviário construindo um império neste jogo.

Movendo Mercadorias

Uma mercadoria em uma vila pode ser movida para uma Cidade, assim como se estivesse em um hexágono de cidade. A mercadoria não é reposta.

Mover uma Mercadoria de uma cidade do leste para uma cidade do oeste (ou vice versa) ganha um bônus de \$1 para as ferrovias que atravessar. O jogador movendo a mercadoria decide que ferrovia recebe o bônus de \$1.

As cidades leste são Duluth, Minneapolis, Des Moines, St. Louis, Memphis, Vicksburg e New Orleans. Se Kansas City for urbanizada, ela é considerada uma cidade leste. As cidades oeste são Seattle, San Francisco e Los Angeles. Se Portland ou San Diego forem urbanizadas, elas são consideradas cidades oeste.

Construindo Trilhos

Ferrovias devem começar em uma das cidades iniciais do leste ou oeste (Não podem ser Denver, Salt Lake City ou cidades recém urbanizadas).

Pântanos e Rios custam \$4

Montanhas custam \$5

Até que pelo menos uma das cidades iniciais do oeste se conectem com uma das cidades iniciais do leste, todos os trilhos de ferrovias devem ser contíguos.

As cidades iniciais do leste são Duluth, Minneapolis, Des Moines, St. Louis, Memphis, Vicksburg e Nova Orleans.

As cidades iniciais do oeste são Seattle, San Francisco e Los Angeles.

Quando uma das cidades iniciais do oeste se conectam com uma das cidades iniciais do leste, uma ferrovia transcontinental é criada! Se as cidades estiverem conectadas por uma ferrovia, essa ferrovia recebe imediatamente um aumento de \$4 em sua renda. Se as cidades estiverem conectadas por 2 ferrovias, ambas recebem um aumento imediato de \$2 em sua renda. Se as cidades estiverem conectadas por mais de duas ferrovias, o jogador que conectou as cidades escolhe quais ferrovias recebem o adicional imediato de \$2 em sua renda.

Vitória

Empates não são possíveis! Se jogadores empatarem, os critérios de desempate são, na ordem: Mais dinheiro, Mais trilhos, rolagem de dados.

Créditos

Copyright J. Bohrer, 2013. Todos os Direitos Reservados. "Age of Steam" é uma patente registrada (Reg. No. 3,622,075) da Winsome Games e é usada sob licença para a Mosaico Jogos.



SUL DOS E.U.A.

Contexto Histórico

O sul dos Estados Unidos era uma sociedade agrária, com o algodão sendo o principal commodity enviado para portos estrangeiros. Atlanta era um centro de manufatura e comércio no sul. A Guerra Civil Americana ocorre durante o Turno 4. A Atlanta confederada foi capturada pelo general da União William Tecumseh Sherman, que destruiu sua capacidade industrial durante sua memorável visita à cidade.

As ferrovias do sul sofreram muita destruição ao longo do conflito.

Cidades estiverem conectadas por mais de duas ferrovias, o jogador que conectou as cidades escolhe quais ferrovias recebem o adicional imediato de \$2 em sua renda.

Montagem

Coloque um cubo branco (representando o algodão) em cada Vila.

Coloque 4 mercadorias em Atlanta. Coloque 3 mercadorias em Charleston, Savannah, Mobile e New Orleans.

Coloque 1 mercadoria em cada outra cidade.

Ações

Quando uma cidade com mercadoria de algodão é urbanizada, o cubo existente de algodão é colocado na nova cidade.

Movimentação de Mercadoria

Um cubo de algodão deve terminar sua movimentação quando entra em um dos 4 principais portos: Charleston, Savannah, Mobile ou Nova Orleans.

Um cubo de algodão provê um bônus adicional de +1 de renda. Uma vez que foi entregue, o cubo de algodão é removido do jogo.

Crescimento de Mercadoria

Nos turnos 1 a 4, Atlanta sempre recebe um cubo de Mercadoria a cada turno, puxado diretamente da sacola, em adição de qualquer mercadoria do Contador de Mercadoria.

Redução de Renda

No turno 4, a Redução de Renda é Dobrada.

Créditos

Copyright J. Bohrer, 2013. Todos os Direitos Reservados.

“Age of Steam” é uma marca registrada (Reg. No. 3,622,075) da Winsome Games e é usada sob licença para a Mosaico Jogos.

ALEMANHA

Hexágonos Verdes

Hexágonos verdes são Terminais estrangeiros. Eles não produzem mercadorias. Eles não deixam Mercadorias passarem por eles. Cada um deles aceita um tipo de Mercadoria. Durante a montagem, coloque os cubos de mercadoria na caixa branca para cada hexágono verde. Este é o tipo de mercadoria que o terminal estrangeiro irá aceitar.

Montagem

Coloque 2 cubos de Mercadoria em cada cidade, exceto Königsberg e Vienna. Königsberg ganha 3 cubos de Mercadoria, Vienna ganha 4 cubos de mercadoria.

Ações

A Ação Engenharia mudou. A Ação Engenharia agora permite que uma peça de trilho seja colocada na metade do preço, arredondado para cima.

Construindo Trilho

Nenhuma Seção Incompleta de trilhos pode ser construída, apenas Ligações completas podem ser construídas. Jogadores ainda são limitados a colocar três peças de trilho por turno.

O número na caixa quadrada é o custo para colocar um trilho simples naquele hexágono.

Uma ligação de trilho pode ser construída diretamente entre Düsseldorf/Cologne e Essen/Dortmund, o custo é \$2, coloque um disco de Propriedade de Trilho no círculo branco. Isto conta como um trilho para as condições de vitória. Ele também conta como uma peça de trilho durante a construção.

Crescimento de Mercadoria

Em adição ao Crescimento de Mercadoria normal, Berlin sempre ganha um cubo de Mercadoria, puxado da sacola de mercadoria.

Créditos

Copyright J. Bohrer, 2003. Todos os Direitos Reservados. “Age of Steam” é uma marca registrada (Reg. No. 3,622,075) da Winsome Games e é usada sob licença pela Mosaico Jogos.

BARBADOS

Age of Steam: Barbados é um jogo solo criado por Ted Alspach da Bezier Games. Todas as regras são as padrões de Age of Steam a não ser que indicados abaixo, como é a sequência de jogo.

Montagem

Remove os cubos roxos e as Novas Cidades E, F, G e H do jogo. Randomicamente coloque cupons na fileira do topo (esquerda) da seção clara do Contador de Mercadoria 1-6 e A, B, C e D (se um cubo vermelho aparecer para A ou um cubo azul aparecer para B, troque por outro cubo).

Randomicamente coloque um cubo em cada cidade amarela no mapa.

Aqui está uma variante “fácil” para novos jogadores ou mais jovens: coloque dois cubos em cada cidade amarela no lugar.

Emissão de Ações

Apenas uma ação pode ser emitida por turno.

Determinar Ordem de Jogadores

Esta fase é pulada durante este jogo.

Selecionar Ações

As únicas ações disponíveis são Engenharia, Locomotiva, Urbanização e Produção. Quando uma ação é selecionada, coloque um marcador de personagem nela. Esta ação não pode ser selecionada novamente até o marcador ser removido. Quando todas as 4 ações forem selecionadas, remova os marcadores. Uma ação deve ser selecionada a cada turno.

Crescimento de Mercadoria

Role 2 dados a cada turno

Fim do Jogo e Pontuação

Ao final do 10º turno completo (quando o marcador de turno está na etapa final do jogo de 3 jogadores) guarde seu dinheiro e compre todas as suas ações a \$5 cada. Se você não puder comprar suas ações novamente, você perde.

Qualquer quantia de dinheiro que você tiver com você é sua pontuação final.

ST. LUCIA

Age of Steam: St. Lucia é desenvolvido por Ted Alspach, da Bezier Games, para dois jogadores (apenas). Todas as regras são o padrão de Age of Steam a não ser que seja indicado abaixo, assim como a sequência de jogo.

Montagem

Randomicamente coloque 1 cubo em cada hexágono verde plano e em cada hexágono de rio no tabuleiro.

Determinar Ordem de Jogadores

Esta fase acontece antes da fase de Emissão de Ações.

O “leilão pela ordem do turno” é removido. No lugar, randomicamente determine o primeiro jogador para o primeiro turno. Então, a ordem de turno alterna entre os 2 jogadores nos próximos turnos. O jogador cujo turno seja o primeiro em cada rodada deve pagar \$5. Se ele não quiser (ou não puder), o outro jogador tem a opção de pagar \$5 para ir primeiro no lugar.

Se o outro jogador não quiser pagar, o primeiro jogador original pode seguir a jogada sem custo.

Selecionar Ações

A Ação Produção não está disponível neste jogo.

A ação de Ordem de Turno agora permite que o jogador que selecionou seja considerado o primeiro jogador na próxima fase de Ordem de Jogadores. Ele ainda precisa pagar os \$5 para manter o privilégio.

Construir Trilhos e Mover (entregar) Cubos

Quando um trilho é construído, coloque um cubo para aquele hexágono no topo do contador de “Acabou de construir”. Aquele cubo agora pode ser entregue em uma cidade (mesmo que o trilho onde o cubo está localizado não for uma ligação completa). Estas ligações incompletas ainda contam como renda para o jogador que for proprietário da seção de trilhos recebendo 1 de renda bônus. Se o cubo estiver em uma peça dupla ou de cruzamento de trilhos, o jogador cuja trilha é utilizada (determinado pelo entregador) recebe a renda por aquela seção do trilho.

Crescimento de Mercadoria

A fase de Crescimento de Mercadoria é pulada neste jogo.

Fim de Jogo

Após o 8º turno completo (quando o marcador de turno está no fim de jogo para 4 jogadores) o jogo acaba.



SEQUÊNCIA DE JOGO

- I. ISSUE SHARES (EMITIR AÇÕES)
- II. DETERMINE PLAYER ORDER (DETERMINAR ORDEM DE JOGADORES)
- III. SELECT ACTIONS (SELECIONAR AÇÕES)
- IV. BUILD TRACK (CONSTRUIR TRILHO)
- V. MOVE GOODS (MOVER MERCADORIAS)
- VI. COLECT INCOME (COLETAR RENDA)
- VII. PAY EXPENSES (PAGAR DESPESAS)
- VIII. INCOME REDUCTION (REDUÇÃO DE RENDA)
- IX. GODS GROWTH (CRESCIMENTO DE MERCADORIAS)
- X. ADVANCE TURN MARKER (AVANCE O MARCADOR DE TURNO)

CUSTOS DE CONSTRUÇÃO DE TRILHOS

Colocando Trilhos

Simples	\$2, \$3 em Rios, \$4 em Montanhas
Complexo Coexistência	\$3, \$4 em Rios, \$5 em Montanhas
Complexo Cruzamento	\$4, \$5 em Rios, \$6 em Montanhas
Cidade	\$1 mais \$1 para cada trilho levando a cidade

Simples	\$3
Cidade	\$3
Todos os Outros	\$2

Redirecionando Trilhos

Todos	\$2
-------	-----



Age of Steam rules are Copyright J. Bohrer 2002, 2004, 2008. All Rights Reserved.

Age of Steam is a Registered Trademark (Reg. No. 3,622,075), used under license.

The license for Age of Steam has been kindly granted to Eagle-Gryphon Games by Winsome Games.



For support, email us at: customer-service@eagle-gryphon.com

LIKE us on Facebook: www.facebook.com/EagleGryphon

FOLLOW us on Twitter: @EagleGryphon

Eagle-Gryphon Games, 801 Commerce Drive, Bldg #5, Leitchfield, KY 42754

www.eagle-gryphon.com

Simples



48x retos

7x curva aguda

55x curva gentil

Complexos Cruzamento



4x Gentil e Reto

3x Dois gentil

4x Duas retas

Complexos Coexistência



1x Curvas Gentis

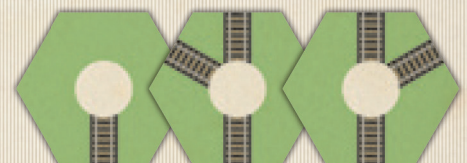
1x Esquerda Gentil e Aguda



1x Direita Gentil e Aguda

1x Reta e Aguda

Cidade Dedicada



3x Uma saída

2x Três saídas Esquerda

4x Duas retas



2x Três saídas, mesma metade

2x Três saídas, "Estrela"

AGE OF STEAM REGRAS DE MAPAS ADICIONAIS

FRANÇA

Montagem

Coloque dois cubos de Mercadoria em cada cidade e um em cada vila. Se a vila for urbanizada, a Mercadoria (se houver) da vila é removida e devolvida para a sacola de mercadorias.

Cada jogador começa com \$20, com 2 ações emitidas. Os \$10 extra são para sua fortuna pessoal. Você é um Barão Ferroviário construindo um império neste jogo.

Ações

A Ação Engenharia mudou. A Ação Engenharia agora permite que um jogador coloque trilhos em hexágonos de terreno difícil, marcados como hexágonos marrons ou pretos. Ele também permite que o jogador troque trilhos em hexágonos de terreno difícil.

A ação de Produção foi expandida. Jogadores podem fazer a ação padrão de Produção ou escolhem uma cidade e aleatoriamente compram cubos de Mercadoria da sacola, colocando diretamente nesta cidade.

A Ação de Urbanização está modificada. Durante o primeiro turno, 2 jogadores podem selecionar a ação de Urbanização. Um jogador que escolha a ação de Urbanização pode colocar ou trocar apenas 2 trilhos, em adição de colocar uma peça de Nova Cidade.

Construindo Trilhos

Um hexágono marrom (terreno difícil) custa \$2. Um hexágono preto (terreno muito difícil) custa \$4. Trilhos não podem ser colocados ou trocados em nenhum terreno difícil se o jogador não selecionou a ação de Engenharia.

Mover Mercadoria

Paris é uma cidade de 4 cores. Mercadorias Azuis, Vermelhas, Amarelas e Roxas devem parar em Paris.

Crescimento de Mercadoria

Paris é considerada a cidade 1 a 6 no lado preto do Contador de Mercadorias.

Pagar Despesas

Se a renda de um jogador for reduzida abaixo de zero, a renda simplesmente é reduzida a zero. Jogadores não podem ir à falência.

Copyright J. Bohrer, 2004. Todos os Direitos Reservados.

POLÔNIA

Partes do Jogo

Mapa da Polônia, estas regras

Montagem

Coloque 3 Mercadorias em Varsóvia, Wroclaw e Gdansk. Coloque 2 Mercadorias em cada outra cidade.

Construindo Trilhos

Os hexágonos de montanhas escuras no fundo do mapa custam \$6. Os hexágonos de águas pantanosas no topo direito do mapa custam \$4.

Se uma vila não tiver nenhum trilho e um jogador construir trilho para aquela cidade, a renda de sua ferrovia aumenta imediatamente em \$1.

Ações

A ação Produção mudou. O jogador que escolhe a Ação de Produção pode pegar um cubo de Mercadoria da sacola e colocar em qualquer cidade.

Crescimento de Mercadoria

Antes de rolar os dados, encontre um cubo preto na sacola e coloque em Varsóvia. Se não tiver nenhum cubo preto na sacola, enlouqueça!

Copyright J. Bohrer, 2010. Todos os Direitos Reservados. Era do vapor é uma Marca Registrada (Reg. No. 3,622,075) de Winsome Games, usada sob licença pela Mosaico Jogos.

AGE OF STEAM REGRAS DE MAPAS ADICIONAIS

HUNGRIA

Partes do Jogo

Mapa da Hungria, estas regras.

Montagem

Coloque 2 Mercadorias em cada cidade exceto Budapeste. Budapeste ganha 3 Mercadorias.

Cada jogador começa com uma locomotiva de “2 ligações”.

O jogo começa com um turno a menos, coloque o marcador de turno no espaço depois de INÍCIO.

Ações

A ação Produção é diferente. O jogador que escolher a Produção compra 4 cubos, seleciona dois destes cubos e coloca em Budapeste. Os outros 2 cubos são devolvidos para a sacola. Esta ação é realizada no final da fase de Crescimento de Mercadoria.

Construindo Trilho

Cada hexágono custa 3 para construir, não 2.

Nenhum trilho pode ser construído dentro ou passando pelo Lago Balaton (hexágono azul e linha azul).

Uma peça de Nova Cidade pode ser colocada em uma peça de Nova Cidade existente, efetivamente substituindo-a. A cidade substituída é removida do jogo. Qualquer Mercadoria que estivesse na Nova Cidade removida fica na Nova cidade ou é devolvida para a sacola, o jogador que está posicionando a Nova Cidade decide se elas serão mantidas, devolvidas ou um mix de ambos. Qualquer Mercadoria no Contador de Mercadoria para a Nova Cidade removida são devolvidas para a sacola.

Mover Mercadorias

Quando as mercadorias são movidas por um jogador, pelo menos uma ligação de propriedade de outro jogador deve ser atravessada.

Copyright J. Bohrer, 2012. Todos os direitos reservados.

Age of Steam é uma Marca Registrada (Reg. No. 3,622,075) da Winsome Games, sob licença para a Mosaico Jogos.

Age of Steam é uma Marca Registrada (Reg. No. TX 7-243-752) da Winsome Games, sob licença para a Mosaico Jogos.

FINLÂNDIA

Partes do Jogo

Mapa da Finlândia, estas regras.

Mapa

Existem duas **Zonas**: Rússia e Suécia. Trilhos não podem ser construídos entre as zonas. Um trilho construído para uma zona comprime em uma Ligação Completa de Ferrovia.

O mapa da Finlândia tem muitos lados de hexágono impassáveis, representando grandes lagos, mostrados como linhas grossas vermelhas. Trilhos não podem cruzar estes lados.

Trilhos **públicos** existem entre as cidades de Espoo e Hesinki. Outro trilho público também existe entre as cidades de Helsinki e Vantaa.

Montagem

Coloque 5 Mercadorias na zona Rússia. Coloque 5 cubos na caixa ‘4 ligações’ no Contador de Renda. Coloque 2 Mercadorias em cada cidade.

Mover Mercadorias

Usando cada um dos trilhos públicos (Espoo-Helsinki ou Helsinki-Vantaa) para mover mercadorias custa uma ligação de locomotiva e não aumenta sua renda.

No começo do jogo, a zona Rússia aceita todas as cores de Mercadoria. Mercadorias podem ser movidas da zona Rússia normalmente. Quando uma Mercadoria é movida **para** a zona Rússia, remova uma das Mercadorias na zona Rússia. Se a zona Rússia não tiver mais mercadorias, ela não aceitará mais Mercadorias.

O primeiro jogador cujo token se mover para a caixa ‘4 ligações’ no Contador de Renda imediatamente coloca 5 cubos desta caixa na zona Suécia. A Zona Suécia agora aceita Mercadorias de todas as cores. Mercadorias podem ser movidas da zona Suécia normalmente. Quando uma Mercadoria é movida **para** a zona Suécia, remova uma das Mercadorias na zona Suécia. Se a zona Suécia não tiver mais mercadorias, ela não aceitará mais Mercadorias.

Copyright J. Bohrer, 2009. Todos os Direitos Reservados.

Age of Steam é uma marca Registrada (Reg. No. 3,622,075) da Winsome Games, sob licença para a Mosaico Jogos.

AGE OF STEAM REGRAS DE MAPAS ADICIONAIS

FALÊNCIA DE DETROIT

Este mapa é recomendado para 2 a 5 jogadores.

Mapa

Este mapa é baseado na Detroit do meio dos anos 2000. Ao invés de jogar um número específico de turnos, **este mapa é jogado até que todos exceto um dos jogadores entrem em falência**. O último jogador restante é o ganhador. Este jogo também usa um Contador de Renda personalizado e um Contador de Ações Emitidas personalizado, então use estes no lugar dos padrões.

Montagem

Coloque dois cubos de Mercadoria em cada cidade do mapa. Coloque apenas 1 cubo de Mercadoria em cada Cidade e Nova Cidade no contador, deixando o resto vazio. Cada jogador começa com 5 ações no Contador de Ações emitidas. Cada jogador **não recebe dinheiro no começo do jogo**. Os jogadores terão que quitar essa dívida para se manterem solventes.

Emissão de Ações

Neste mapa o **máximo de ações é 25**. Lembre-se que durante a fase de Despesas os jogadores devem pagar \$1 para cada ação emitida, incluindo as 5 com as quais eles começam o jogo.

Ações

A **Ação Engenharia**, além de permitir que o jogador construa até 4 peças de trilho, também permite que ele construa sua peça mais barata gratuitamente. A construção grátis pode ser colocada em uma das ligações especiais do mapa se for a peça mais barata naquele turno. A **Ação Produção** não é usada neste mapa.

Construir Trilho

Existem ligações especiais entre Downtown e Midtown de Detroit, Downtown de Detroit e Windsor e entre Windsor e o Aeroporto de Windsor. Eles podem ser construídos pelo custo mostrado no mapa. Cada ligação especial pode ser de propriedade de apenas um jogador. Cada ligação especial conta como uma única peça de trilho.

Mover Mercadoria

Quando mover mercadorias, pelo menos **metade das ligações deve pertencer ao jogador do turno**. Por exemplo, uma ligação de três pontos de entrega precisa que pelo menos dois desses pontos sejam do jogador atual.

Despesas

Despesas incluem o número de ações emitidas, o nível do motor e o número do turno. A despesa do número de turno é igual ao número do turno atual (\$1 para o turno 1, \$2 para o turno 2 etc).

Redução de Renda

A redução de renda é alterada conforme mostrado no Contador de Renda personalizado no mapa. Ele começa com -1 para Renda 6 – 10, -2 para renda 11 – 15, e assim por diante.

Fim do Jogo

O jogo termina quando todos os jogadores menos um forem a falência. O jogador que não tiver falido ganha. Se todos os jogadores restantes forem a falência no mesmo turno, o jogador entre aqueles que terminou com a maior renda (mais próximo de 0) ganha.

Copyright Chad DeShon, Strang Line Games, 2019. Todos os direitos reservados.

As regras de Age of Steam são Copyright de J. Bohrer 2002, 2004, 2008. Age of Steam é uma marca registrada (Reg. No. 3,622,075) da Winsome Games, sob licença para a Mosaico Jogos.

VARIANTE SOLO

A versão solo para a Falência de Detroit segue as mesmas regras de um mapa regular com as seguintes mudanças.

Montagem

Além da montagem padrão, coloque 3 discos de Propriedade em cada uma das ações de espaço para **Engenharia, Locomotiva e Urbanização**.

Ações

As únicas ações disponíveis são **Engenharia, Locomotiva e Urbanização**. Cada uma pode ser escolhida até 3 vezes durante o jogo. Quando selecionar uma ação, remova um disco do espaço correspondente a ação. Além disso, **you deve pagar uma taxa ao banco para usar a ação**. Remover o disco do topo de uma ação custa \$3, o disco do meio custa \$2 e o disco do fundo custa \$1.

Você pode selecionar e usar 1 ação por turno. Uma ação não pode ser selecionada se não houverem discos no espaço. Se todos os discos forem removidos, nenhuma ação pode ser realizada.

Crescimento de Mercadoria

Durante a fase de Mercadoria, **role 2 dados** para cada lado do Contador de Mercadoria.

Redução de Renda

Se necessário, a Redução de Renda continua a aumentar 1 para cada 5 passos no Contador de Renda, então 41-45 é -8, 46-50 é -9 etc.

Fim do Jogo

Seu objetivo é vencer de um jogador virtual no papel do governo, que irá à falência ao fim do Turno 6 com uma renda de -1. Se você vencer o “jogador governo”, você ganha. Se você empatar ou for pior do que o “jogador governo”, tente novamente.

Se você vencer o “jogador governo” e não for à falência no turno 6, então continue jogando para ver o quão bem consegue ir. Você consegue chegar ao turno 8 sem ir à falência? Turno 9? Turno 10? Marque o seu Turno final e a Renda que você tinha quando foi à falência, e compare com o critério abaixo.

Turno 7: Você é melhor que o governo, ai sim!

Turno 8: Você conseguiu uma perícia acima da média e Detroit aplaude seus esforços.

Turno 9: Você avançou para o nível experiente. A economia de Detroit está começando a se reerguer.

Turno 10: Os carros estão saindo da linha de fabricação. Detroit Rock City o saúda.

Turno 11: ONZE!!!

Turno 12: Você está no Hall da Fama do Age of Steam. Tire uma foto, anote a data, assine e regozije-se nela.

Copyright Chad DeShon, Strang Line Games, 2019. Todos os Direitos Reservados.

As regras de Age of Steam são Copyright de J. Bohrer 2002, 2004, 2008. Age of Steam é uma Marca Registrada (Reg. No. 3,622,075) da Winsome Games, sob licença para a Mosaico Jogos.

AGE OF STEAM REGRAS DE MAPAS ADICIONAIS

HEAVY CARDBOARD

Este mapa é recomendado para 4 a 6 jogadores.

Mapa

Este mapa tem cidades e vilas nomeadas por jogos que apareceram nos podcasts Heavy Cardboard. O grande espaço Heavy Cardboard no centro do mapa funciona como uma única cidade, com muitas possíveis conexões para este espaço.

Montagem

Coloque **uma Mercadoria de cada cor** no espaço Heavy Cardboard no centro do mapa (5 ao todo). Coloque 2 Mercadorias em cada outra cidade.

Ações

A ação **Produção** não pode ser escolhida. Existe uma nova ação chamada **Levantamento de Peso** Pesado que pode ser selecionada ao colocar um disco na ação Levantamento de Peso Pesado no mapa. Esta ação é implementada durante a fase de **Mover Mercadoria**. A ação permite que o jogador, em uma de suas entregas, mova um cubo de Mercadoria de uma cidade que ele tem uma ligação completa existente, para uma cidade cujo cubo de Mercadoria combine, em qualquer campo do mapa. Isto representa uma rota de troca de mercadorias de alta demanda através de terreno difícil e não desenvolvido, sem trilhos.

Esta entrega deve ser feita em hexágonos de espaço aberto contíguos (sem peças de trilho) conectando as duas cidades em um máximo de 5 espaços hexagonais. Terrenos de Montanha contam como 2 hexágonos para este movimento. A Cidade de início e a Cidade de destino não contam para o movimento.

Por exemplo, Começando de Arkwright, o jogador pode fazer um levantamento de peso pesado para Food Chain Magnate sobre 5 hexágonos abertos vazios, ou para Agricola por 2 hexágonos de montanha e 1 hexagono vazio, desde que nenhum destes hexágonos possuam trilhos ou outras Cidades.

Mover um cubo de Mercadoria usando esta ação vale 2 de renda no turno 1, e aumenta em 1 para cada turno até o máximo de 6 (veja a tabela no mapa.) Jogadores não podem entregar de ou para Madeira com esta ação.

Construir Trilho

O espaço grande de Heavy Cardboard no centro do mapa conta como uma única cidade para ligações e construção de trilho. As linhas grossas nas bordas do espaço Heavy Cardboard são impassáveis e não podem ser construídas entre elas. Madeira tem dois serviços de balsa; Uma de Puerto Rico e uma de Container; que podem ser construídas por \$6 cada. Puerto Rico ou Container precisam ser urbanizados ou ter uma peça de trilho de vila para construir a linha de balsa, e apenas uma pessoa pode construir cada linha de balsa, apesar de que o mesmo jogador pode construir ambas se desejar. Uma conexão de balsa conta como uma única peça durante a fase de **Construir Trilho**, e um único ponto para a pontuação do fim de jogo.

Mover Mercadoria

Mercadorias não podem ser movidas **para** o espaço Heavy Cardboard. Cubos de Mercadorias podem ser entregues **da** área Heavy Cardboard e cubos de Mercadoria podem passar por ela, o que conta como uma conexão de ligação para o nível de locomotiva e de renda. Madeira é uma cidade vermelha e azul e aceita ambos os tipos de cubos de Mercadoria. Tanto cubos de Mercadoria vermelhos quanto azuis não podem passar por Madeira.

Crescimento de Mercadoria

Heavy Cardboard não ganha cubos de Mercadoria como as outras Cidades o fazem. Ao invés disso, **se não houverem mercadorias na cidade Heavy Cardboard no começo da fase de Crescimento de Mercadoria, ela ganha um cubo de cada cor (5 ao total).**

Copyright Kevin McCurdy, da Strang Line Games 2018. Todos os Direitos Reservados.

Obrigado a Chad DeShon, Kevin McCurdy e a Heavy Cardboard por sua permissão para usar os mapas Falência de Detroit e Heavy Cardboard. Estamos felizes de celebrar tanto a Age of Steam Con e a HeavyCon.

Você pode saber mais em

www.ageofsteamcon.com e www.heavycardboard.com

AGE OF STEAM REGRAS DE MAPAS ADICIONAIS

SUIÇA

Este mapa foi criado para 3 a 4 jogadores

Partes do Jogo

Mapa da Suíça, estas regras.

Montagem

Coloque 4 Mercadorias em Zurique, 3 em Basel e 2 em todas as outras cidades.

Emissão de Ações

Em um turno onde um jogador não emitir ações, ele pode comprar uma ação de volta por \$8. Um jogador não pode ter menos de 2 ações emitidas.

Construindo Trilho

O custo para colocar, trocar ou redirecionar qualquer hexágono de trilho é \$4. O custo para colocar ou melhorar qualquer vila é \$4. Os lados do hexágono mais vermelhos são intransponíveis. Os hexágonos pretos também são intransponíveis, nenhum trilho pode ser colocado nestes hexágonos.

Três hexágonos são **especiais**: O hexágono de St. Gotthard, o hexágono de Lötschberg e o hexágono de Raron. Nenhuma peça pode ser colocada em cima destes hexágonos. Raron não pode passar por Urbanização. Os túneis, trilhos e cidades nestes hexágonos não existem até o turno 5. No começo do turno 5 os Túneis, trilhos e cidades são automaticamente criados e podem ser utilizados. Eles não contam como pontos de vitória.

Mover Mercadoria

As três cidades multicoloridas aceitam qualquer Mercadoria, incluindo Mercadorias pretas. Zurich é uma cidade preta e aceita Mercadorias pretas.

Crescimento de Mercadoria

Zurich recebe uma Mercadoria extra a cada turno, em adição às do Contador de Mercadoria.

Vitória

Cada Trilho vale 2 pontos de vitória, não 1.

Copyright J. Bohrer, 2005, 2009. Todos os Direitos Reservados.

NEW ENGLAND

Este mapa é desenvolvido para 2 jogadores.

Partes do Jogo

Mapa de New England, estas regras.

Montagem

Coloque 3 Mercadorias em cada cidade.

Emissão de Ações

Role o dado para determinar aleatoriamente jogador branco. O jogador branco é o primeiro jogador nos turnos 1,3,6 e 8, e o jogador preto é o primeiro jogador nos turnos 2,4,5 e 7.

Construindo Trilho

Apenas Ligações Completas de Ferrovia podem ser construídas, Seções de Trilho Incompletas não são permitidas.

Mover Mercadoria

Cada jogador pode mover Mercadorias três vezes.

Vitória

Em adição a outros pontos de vitória, jogadores recebem 1 PV para cada \$20 no final do jogo.

Copyright J. Bohrer, 2014. Todos os direitos reservados.

REGRAS DE PITTSBURGH E TABELA DE CONSTRUÇÃO DE TRILHO

Este mapa foi criado para 3 a 4 jogadores

Partes do Jogo

Mapa de Pittsburgh, estas regras.

Contexto Histórico

Pittsburgh é uma grande cidade industrial fundada nas montanhas Allegheny. Conhecida como "A Cidade das Pontes" pela Sociedade de Engenheiros Civis, nada é reto ou plano! Pittsburgh tem mais pontes e túneis que qualquer outra cidade dos EUA e cada hexágono tem um caminho de água. A SEC diz que o custo para construir rodovias e ferrovias em Pittsburgh é 5 vezes a média nacional americana. As únicas seções retas e longas de ferrovias em Pittsburgh são em pontes ou túneis.

Montagem

Coloque 3 Mercadorias em todas as cidades.

Ações

A ação de Ordem de Turno foi substituída pela ação Concessão da Comunidade. A Concessão da Comunidade reduz o custo de uma construção de trilho de \$10 para \$7.

Construindo Trilho

Trilhos simples retos custam \$10. Trilhos complexos que possuem uma linha reta custam \$10. Trilhos simples curvados custam \$3. Trilhos Complexos que não apresentam linhas retas custam \$4. Cidades custam \$0.

Fim do Jogo

O jogo termina depois que o Turno 8 é completado.

Copyright J. Bohrer, 2007. Todos os Direitos Reservados.

Age of Steam é uma marca registrada (Reg. No. 3,622,075) de John Bohrer sob licença para a Mosaico Jogos.

Age of Steam é uma marca registrada (Reg. No. TX 7-243-752) de John Bohrer sob licença para a Mosaico Jogos.

COLOCANDO TRILHOS



SUBSTITUINDO TRILHOS



REDIRECIONANDO TRILHOS



Todos os outros redirecionamentos custam \$4

CIDADES

Colocar/Substituir trilhos em um hexágono de cidade custa \$0