

Памятка по игре «Steam» (стандартный вариант правил)

Автор: Юрий Тапилин
<http://www.BoardGamer.ru>

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите X (3 игрока - X-1) кубиков в каждый город. Поместите по 3 кубика на каждую область «пополнения товаров» (3 игрока – по 2 кубика).

Поместите фишки игроков на «0» на счётчике дохода и на «1» на счётчике уровня локомотивов. Поместите фишку ходов на «1» на счётчике ходов. Решите, кто будет ходить первым.

ФАЗЫ ХОДА

1. Получение кредитов

Игроки по очереди могут брать кредиты: \$5 за 1 кредит. За каждый кредит доходы игрока уменьшаются на \$1 в ход (фишка на счётчике дохода двигается вниз). Если доход игрока равен -\$10, за каждый новый кредит он теряет 2 ПО. Если у игрока 1 ПО или менее, брать кредит нельзя.

2. Определение очередности действий

Первый игрок называет ставку (можно начинать с \$0), затем все должны или повышать её или пасовать. Если игрок спасовал, его фишка выставляется на последнее свободное место на шкале очередности. Игрок с жетоном «Первый ход», может один раз спасовать и остаться в аукционе.

Игрок, спасовавший первым, не платит ничего. Двое, спасовавших последними, оплачивают полные суммы ставок. Остальные – половину (округление к большему). Те, кто не делал ставок, не платят ничего.

3. Выбор действий

Игроки по очереди выбирают жетоны действия.

Локомотив: увеличьте уровень своих локомотивов на 1.

4. Строительство дорог

Первым строит игрок, выбравший действие «Строить первым». Остальные – в порядке очередности. Можно построить 1-3 участка.

Участки можно строить либо из города, либо продолжать существующие рельсы. Нельзя подстраивать участки к чужим дорогам, пересекать чёрные границы и заканчивать дорогу в посёлке. Если в конце хода дорога не построена, она становится ничейной (жетон игрока с неё снимается). В следующем ходу её может захватить любой игрок, подстроив к ней новый участок. Последний участок незавершённой дороги можно заменить другим.

Цена строительства: \$1 на равнинах; +\$1 за посёлок; +\$1 за реку; +\$1 за горы. При замене последнего участка ничейной дороги за реку/горы платить не надо.

Инженер: можете построить 4 участка.

Развитие города: можете поместить на любой город без жетона «развития» кубики из одной области на шкале «пополнения товаров» и жетон «развития».

Появление города (урбанизация): можете поместить на любой посёлок жетон города и кубики из одной области на шкале «пополнения товаров»

5. Перевозки

Отыгрываются два раунда перевозок. В каждом раунде первым возит тот, кто выбрал действие «Перевозить первым». Затем – в порядке очередности.

Кубики грузов нужно отвозить в города соответствующих цветов (красные – в красный город, синие – в синий и т.п.). Проезжать один и тот же город дважды нельзя. Дальность перевозки ограничена уровнем локомотивов (2 уровень – можно перевезти груз через 2 участка и т.п.). Можно возить груз через чужие участки (чужих участков должно быть не больше, чем своих!). За каждый участок его владелец получает +1 на счётчике очков либо на счётчике дохода.

Вместо перевозки грузов в одном из двух раундов игрок может улучшить уровень локомотивов на 1 (только 1 раз за фазу перевозок).

6 Расходы и доходы

Игроки получают деньги или выплачивают долги в зависимости от значения на счётчике дохода.

Также нужно выплатить зарплату машинистам - \$1 за каждый уровень локомотивов (2 уровень - \$2, 3-й - \$3 и т.п.).

Если денег не хватает, за каждые недостающие \$2 игрок теряет 1 ПО. Если очки кончились, за каждые недостающие \$2 его доход игрока уменьшается на 1. Если доход игрока равен -\$10, он становится банкротом и выбывает из игры.

7. Новый ход

Передвиньте фишку на счётчике ходов на следующее деление. Если закончился последний ход, начинается финальный подсчёт очков.

Подсчёт очков

В конце игры все получают по 1 ПО за каждые 2 очка на шкале дохода (округление к меньшему). Если доход отрицательный – очки уменьшаются на 2 за каждый минус на шкале дохода. Также игроки получают по 1 ПО за каждый свой завершённый участок дороги. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим доходом. Если доход одинаков, побеждает игрок, выбравший в последнем ходу действие с наименьшим номером.

Памятка по игре «Steam» (базовый вариант правил)

Автор: Юрий Тапилин
<http://www.BoardGamer.ru>

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите X (3 игрока - X-1) кубиков в каждый город. Поместите по 3 кубика на каждую область «пополнения товаров» (3 игрока – по 2 кубика).

Поместите фишки игроков на «0» на счётчике дохода и на «1» на счётчике уровня локомотивов. Поместите фишку ходов на «1» на счётчике ходов.

Очередность действий игроков в первом ходу разыгрывается на аукционе. Последнее место достаётся бесплатно. Можно начинать торги со ставки \$0 (решите жребием, кто начнёт аукцион).

ПОЛУЧЕНИЕ КРЕДИТОВ

В любой момент игры игроки могут брать кредиты: \$5 за 1 кредит. За каждый кредит доходы игрока уменьшаются на \$1 в ход (фишка на счётчике дохода двигается вниз). Если доход игрока равен -\$10, за каждый новый кредит он теряет 2 ПО. Если у игрока 1 ПО или менее, брать кредит нельзя.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОРЯДКА ХОДА

В первом ходу порядок действий определяется на стартовом аукционе. В дальнейшем – номерами выбранных игроками действиями.

ФАЗЫ ХОДА

1. Выбор действий

Игроки по очереди выбирают жетоны действия. За эффект некоторых действий надо заплатить, либо отказаться от него. Платить надо сразу, как только игрок берёт жетон действия.

Развитие города: заплатить \$2;

Улучшение локомотивов: заплатить \$4 + новый уровень локомотива;

Появление города: заплатить \$6 или спасовать.

2. Строительство дорог

Первым строит игрок, выбравший действие «Строить первым». Остальные – в порядке очередности. Можно построить 1-3 участка.

Участки можно строить либо из города, либо продолжать существующие рельсы. Нельзя подстраивать участки к чужим дорогам, пересекать чёрные границы и заканчивать дорогу в посёлке. Если в конце хода дорога не достроена, она становится ничейной (жетон игрока с неё снимается). В следующем ходу её может захватить любой игрок, построив к ней новый участок. Последний участок незавершённой дороги можно заменить другим.

Цена строительства: \$1 на равнинах; +\$1 за посёлок; +\$1 за реку; +\$1 за горы. При замене последнего участка ничейной дороги за реку/горы платить не надо.

Инженер: можете построить 4 участка.

Развитие города: можете поместить на любой город без жетона «развития» кубики из одной области на шкале «пополнения товаров» и жетон «развития».

Появление города (урбанизация): можете поместить на любой посёлок жетон города и кубики из одной области на шкале «пополнения товаров»

3. Перевозки

Отыгрываются два раунда перевозок. В каждом раунде первым возит тот, кто выбрал действие «Перевозить первым». Затем – в порядке очередности.

Кубики грузов нужно отвозить в города соответствующих цветов (красные – в красный город, синие – в синий и т.п.). Проезжать один и тот же город дважды нельзя. Дальность перевозки ограничена уровнем локомотивов (2 уровень – можно перевезти груз через 2 участка и т.п.). Можно возить груз через чужие участки (чужих участков должно быть не больше, чем своих!). За каждый участок его владелец получает +1 на счётчике очков либо на счётчике дохода.

Вместо перевозки грузов в одном из двух раундов игрок может улучшить уровень локомотивов на 1 (только 1 раз за фазу перевозок).

6 Расходы и доходы

Игроки получают деньги или выплачивают долги в зависимости от значения на счётчике дохода.

Если денег не хватает, за каждые недостающие \$2 игрок теряет 1 ПО. Если очки кончились, за каждые недостающие \$2 его доход игрока уменьшается на 1. Если доход игрока равен -\$10, он становится банкротом и выбывает из игры.

7. Новый ход

Передвиньте фишку на счётчике ходов на следующее деление. Если закончился последний ход, начинается финальный подсчёт очков.

Подсчёт очков

В конце игры все получают по 1 ПО за каждые 2 очка на шкале дохода (округление к меньшему). Если доход отрицательный – очки уменьшаются на 2 за каждый минус на шкале дохода. Также игроки получают по 1 ПО за каждый свой завершённый участок дороги. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим доходом. Если доход одинаков, побеждает игрок, выбравший в последнем ходу действие с наименьшим номером.