



STEAM™

RAILS TO RICHES

MAP EXPANSION #1

— INCLUDE 3 MAPPE —



Belgio & Lussemburgo

Espansione per 2 Giocatori

Costruire un Impero di Importazione

STEAM
Belgium Map



Brussels Metro

Espansione per 3 Giocatori

Sviluppo del Transito Intercity

STEAM
BRUSSELS METRO

Mid-Atlantic US

Espansione per 3-7 Giocatori

*L'Impero Ferroviario nel periodo della
Guerra Civile*



Include anche:
Tessere Binario e Monete
per Steam



Intersects with NE map
Union/CSA
3-4/-1 Value
Ferry Link
STEAM
Mid-Atlantic US Map

45611



BRUSSELS METRO —

ESPANSIONE
PER 3 GIOCATORI

SET UP

Pesca e piazza a caso 2 merci nei 12 spazi rifornimento sul Tabellone di Steam.

Pesca e piazza 2 merci nelle Città e 1 o 2 merci nelle Cittadine negli appositi esagoni Città. Le merci presenti nelle Cittadine possono essere spedite appena viene costruita la ferrovia in quella Cittadina contenente le merci.

DURATA DEL GIOCO

Il gioco termina dopo la fine del 6° turno.

COME GIOCARE

URBANIZZAZIONE

In questa espansione non c'è l'Azione Urbanizzazione.

Rifornisci le merci nel modo seguente:

Appena piazzati una tessera binario cittadina sopra una Cittadina scegli una merce da uno spazio di rifornimento merci e piazzala dentro quella città. Se nessun altro giocatore costruisce un collegamento in questa città (attraverso il miglioramento del binario o l'opposto) quel giocatore Urbanizza immediatamente quella città. Come prima cosa deve pagare per i miglioramenti necessari della tessera della cittadina come da regolamento di Steam. Solo dopo la città viene Urbanizzata. Il giocatore che Urbanizza la città poi sceglie una tessera Nuova Città e 1 gruppo di merci da uno spazio rifornimento merci e le piazza sulla città normalmente. Se non ci sono tessere di Nuove Città, quando le linee di due giocatori si uniscono, allora si aggiunge solo una merce alla città unita prelevandola da uno spazio di rifornimento.

COSTRUIRE BINARI

Sebbene Steam non abbia un 5° binario cittadina, per l'obiettivo di questa espansione, è possibile per un giocatore costruire un 5° binario NELLA città quando tutti e 4 i binari in una città appartengono a un solo giocatore. Questa operazione ha un costo di \$6 (\$1 per ognuno dei 4 binari, \$1 per il nuovo binario e \$1 per la città stessa). Se non sono rimaste tessere di Nuova Città, non è possibile fare questa costruzione e le 4 tessere binario sono bloccate per il resto del gioco. In nessun altro caso un 5° binario cittadina può essere costruito, poiché non è presente nessuna 5° tessera nel gioco.

Ad eccezione della prima costruzione che fa un giocatore, tutte le altre costruzioni devono essere direttamente collegate alla propria rete ferroviaria esistente.

Se il livello delle entrate è sopra lo zero e il giocatore costruisce, allora il suo livello scenderà di 1.

MID-ATLANTIC (M-A) USA —

ESPANSIONE
PER 3-7 GIOCATORI

Questa mappa di Steam si concentra sul percorso ferroviario prima, durante e dopo la Guerra Civile negli USA. La mappa è creata per essere giocata in due modi, a seconda del numero dei giocatori. In 3 e 4-5 giocatori (versione ridotta) piazza la mappa nella parte superiore alla mappa di Steam Nord Orientale (N.Or) degli USA diventando in questo modo il gioco di Steam. Con 4-5 e 6-7 giocatori (versione ampia) piazza la mappa nella parte inferiore alla mappa N.Or. di Steam.

NOTE:

Nella versione ampia i 3 esagoni grigi N.Or. sulla mappa dell'espansione appaiono anche sulla mappa base. Quando si gioca questa versione usa la mappa N.Or. degli USA per tutte le tessere costruzione e usa gli esagoni grigi sulla mappa dell'espansione. L'uso degli esagoni grigi sulla mappa dell'espansione è solo a scopo orientativo. Gli esagoni grigi indicano la parte della mappa dell'espansione che si connette alla mappa N.Or. degli Usa.

SET UP

Per tutte le versioni (3-7 giocatori) usa le regole del set up standard di Steam con le seguenti aggiunte ed eccezioni:

Piazza 2 segnalini sulla tabella del turno negli spazi 3 e 4 per rappresentare gli anni della Guerra Civile.

3 giocatori: gioca con l'intera mappa M-A piazzandola nella parte superiore della mappa N.Or. di Steam. Usa solo l'area sud del confine arancio di Union/Confederation States (non usare la Penisola del Delaware). Ogni giocatore inizia con un livello di entrate pari a -1.

4-5 giocatori (versione ridotta): gioca con l'intera mappa M-A piazzandola nella parte superiore della mappa N.Or. di Steam. Usa tutta la mappa M-A dell'espansione.

4-5 giocatori (versione ampia): piazza la mappa di N.Or. Steam a formare una grande mappa. Usa solo l'area nord del confine arancio di Union/Confederation States.

6-7 giocatore (versione ampia): piazza la mappa di N.Or. Steam a formare una grande mappa. Fai il Set Up del gioco per entrambe le mappe.

DURATA DEL GIOCO

Con 3 giocatori il gioco termina dopo il 9° turno, con 4-7 giocatori il gioco termina dopo il 7° turno.

REGOLE SPECIALI MID-ATLANTIC - SET UP

Nella versione con 4-7 giocatori, solo Philadelphia ha 3 merci di partenza. Quando usi entrambe le mappe, piazza le merci sulla mappa N.Or. di Steam; Philadelphia, sulla mappa settentrionale, è usata solo come guida.

REGOLE SPECIALI MID-ATLANTIC - COME GIOCARE

Guerra Civile - Union/Confine CSA: Durante il 3° e 4° turno il valore di ogni spedizione attraverso il confine arancio di Union/CSA è ridotto di \$1.

Traghetto Delmarva: Se Salisbury è Urbanizzata, allora diventa disponibile un collegamento marittimo tra Salisbury e Hampton Road al costo di \$10. Un giocatore che costruisce questo collegamento marittimo piazza un segnalino sul cerchio arancione. Il piazzamento di questo collegamento costa come 1 Azione Costruzione per quel turno.

***Nota:** Questo traghetto è considerato essere parte del confine arancio di Union/CSA. Pertanto, durante la Guerra Civile (turni 3 e 4) il valore di qualsiasi spedizione marittima è ridotto di \$1.*

Sussidi Governativi: Per questa espansione è stata aggiunta una 8° regola. Non c'è nessuna tessera Azione separata per questa regola.¹ Al suo posto, è stampata direttamente sul tabellone della mappa M-A. Quando si sceglie questa regola, piazza semplicemente uno dei tuoi segnalini giocatore sopra lo spazio Tessera Azione stampata sulla mappa. L'azione Sussidi Governativi permette a quel giocatore di ignorare qualsiasi costo di costruzione su montagne o fiumi.

Durante il gioco, l'azione Sussidi Governativi sarà trattata come una tessera 4.5 per la determinazione del turno (va dopo la Prima Costruzione e prima della Crescita della Città).²

MATERIALE PER GIOCARE IN 7

Steam non ha materiali sufficienti per giocare in 7, un 7° giocatore dovrà usare dei pezzi propri, come set di locomotive prelevandoli da quelli della prima edizione di Steam (dusci rotondi). Abbiamo comunque incluso un foglio extra di tessere per l'uso del gioco in 7.

CREDITS

Designed by: Morgan Dontanville

Artwork: Jared Blando (Maps) John Austin (Rules Cover & Background)

Graphic Design: Ron Magin & Pete Fenlon

Development: Ron Magin

Production: Ron Magin & Pete Fenlon

¹ Dalla stampa di questa espansione abbiamo pensato di produrre una Tessera Azione per questa regola. Può essere trovata nella Mappa Espansione n.2 (MFG45612).

² Nella Mappa Espansione n.2 (MFG45612) la Tessera Azione è la numero 5. Ci saranno altre Tessere Azioni che andranno a comporre in maniera normale tutte le Tessere Azioni che saranno in totale 8. Le Tessere Azioni avranno, però, una numerazione diversa dal gioco di Steam: 1-Ordine di Turno; 2-Primo Movimento Merci; 3-Ingegnere; 4-Prima Costruzione Binari; 5-Sussidi Governativi; 6-Crescita della Città; 7-Locomotiva; 8-Urbanizzazione.

Questa nuova numerazione verrà adottata nel momento in cui si decide di giocare con la Mappa Mid Atlantic e sarà garantita dalle tessere azioni presenti nella espansione della Mappa n.2.

Se non si acquista la Mappa n.2 considerate la Tessera Azione dei Sussidi Governativi come una tessera avente la numerazioni di 4.5 stampata sul tabellone della mappa Mid Atlantic..



STEAM™

RAILS TO RICHES

MAP EXPANSION #1

— 3 MAPS INCLUDED —

Belgium & Luxembourg, The Brussels Metro, and Mid-Atlantic US

NOTE: Requires ownership of MFG4551 Steam™ to play

45611



Warning! Not a Toy! Small parts. Not for use by children under the age of 5 years old.



Copyright © 2011 Mayfair Games, Inc. "Steam" and the "Real Steam Brand" marks are trademark properties of Mayfair Games, Inc. All rights reserved.

Mayfair Games, Inc.
www.mayfairgames.com



ISBN 1-56905-251-4

Steam™ Game By Martin Wallace
Expansion By Morgan Dontanville

Questa espansione è disegnata per essere piazzata sopra il tabellone di *Steam*. Basta piegare il tabellone dell'espansione in modo che la mappa che vuoi giocare sia rivolta verso l'alto. Piazza questa mappa sopra la mappa di *Steam* in modo da usare i vari binari, gli spazi, ecc. di cui ha bisogno. Tutta la preparazione di quest'espansione utilizza le regole standard di *Steam* con qualche regola speciale meglio spiegata sotto.

BELGIO & LUSSEMBURGO — UN'ESPANSIONE PER 2 GIOCATORI

SET UP INIZIALE

Pesca a caso e piazza 1 merce su Antwerp, Brussels e Gent, 1 in ogni Cittadina, 1 in ogni Città Estera (Lille e Maastricht, rappresentate da esagoni bianchi), e 1 in ognuno dei 6 spazi bianchi che si estendono dalle Città Estere.

Piazza a caso 4 merci grigie nella città di Lussemburgo.

Pesca a caso e piazza solo 2 merci nei 6 Spazi Rifornimento sul tabellone di *Steam* lasciando vuoti i rimanenti spazi.

DURATA DEL GIOCO

Quest'espansione termina dopo la fine del 7° turno.

ORDINE DI TURNO

Quando le regole Base o Standard di *Stema* richiedono l'asta per stabilire l'ordine di turno, il vincitore paga l'offerta intera e il giocatore che perde ne paga la metà

SELEZIONE TESSERE AZIONI

Quando si sceglie una Tessera Azione, devi piazzare un segnalino sullo spazio corrispondente all'azione sul tabellone di *Steam*. Se il segnalino di un avversario si trova in quello spazio di azione, il segnalino torna la tuo avversario quando piazzate il vostro. Non si deve mai scegliere uno spazio già occupato da un proprio segnalino.

Ingegnere: L'azione Ingegnere permette di costruire fino a 3 binari.

Urbanizzazione: Quando Urbanizzi una Città, nessuna merce viene aggiunta. Se una Città viene Urbanizzata ed è adiacente a un'altra Città, qualsiasi precedente singolo collegamento diretto che unisce la Città a quella adiacente sono rappresentati da un segnalino piazzato tra le due tessere città. Se non ci sono collegamenti precedentemente stabiliti tra le

due città nessun segnalino può esservi piazzato. Se un giocatore collega le due città, deve farlo usando 1 delle sue azioni Costruzione Binari e piazzare un segnalino collegamento tra le due città adiacenti non collegate.

COSTRUZIONE BINARI

I giocatori possono costruire un massimo di 2 binario per turno

CITTÀ ESTERE

Lille e Maastricht sono Città Estere dalle quali puoi solo importare merci. Non si potranno mai consegnare merci, oppure trasportare merci attraverso queste città. Appena importi una merce da una delle due Città Estere ti è vietato importare merci dall'altra Città Estera per il resto della partita. Una volta per turno (alla fine della Fase 1), le due Città Estere aumentano la loro riserva di merci come segue: alla fine di ogni turno, prendi le merci più vicine dai gruppi di merce e muovile all'interno della città.

L'azione Crescita della Città non può mai essere usata sulle Città Estere.



RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Peter Bromley, Robert T. Carty, Sr., Coleman Charleton, Dan Decker, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Nick Johnson, Ron Magin, Brad Steffen, Kim McBrady, Marty McDonnell, Brad McWilliams, Jim Miles, Chuck Rich, Bridget Roznai, Larry Roznai, Loren Roznai, Bill Wordelmann, Elaine Wordelmann, Alex Yeager