



STEAM™

MAP EXPANSION #2

- INCLUDE 3 MAPPE -

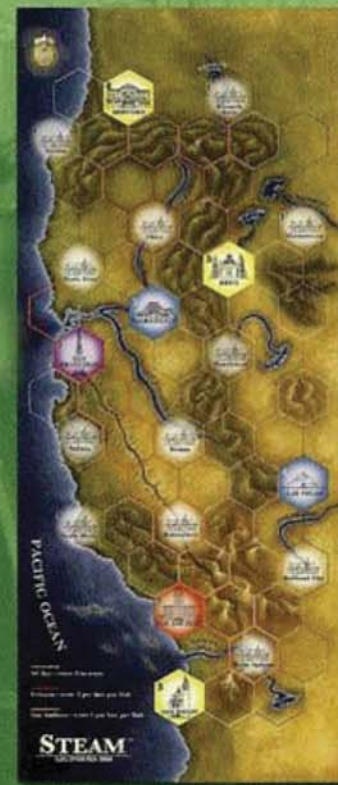


Cina

Espansione per 2-4 giocatori
Collega le città nelle pianure inondate

California 2090

Espansione per 3 giocatori
Guadagna prestigio, ma siate pronti
ai disastri naturali



Gran Bretagna

Espansione per 3-4 giocatori
Progredisci dai canali alle ferrovie



Include anche:
Un esclusivo foglio di
Tessere per Steam



45612



CINA

ESPANSIONE PER 2-4 GIOCATORI

GIOCARE IN 3

SET UP

Per garantire un numero sufficiente di merci per la preparazione del gioco, estrai 11 merci rosse. Piazza 4 di queste nella città di Beijing e le rimanenti sulle città indicate dal numero +1 in rosso. Dopo che tutte le merci rosse sono state piazzate, inizia la preparazione normalmente.

Successivamente piazza solo due merci negli spazi rifornimento.



Piazza i 4 duchi Fiume Giallo e 4 dischi Fiume Yangtze nella scatola.

Piazza 1 moneta (in questa mappa sono gli Yuan) per il piano di soccorso inondazione in ogni città segnata con l'icona flood (Inondazione) per i soccorsi (🌊 o 🌊).

DURATA DEL GIOCO

Il gioco finisce dopo 8 turni.

COME GIOCARE

Gioco Base: Le regole sono state ripensate. Usa le Tessere Azione presenti in questa espansione come sotto riportato.

1. **Ordine di Turno** (come in Steam)
2. **Primo Movimento** (come in Steam)
3. **Prima Costruzione** (come in questa espansione)
4. **Crescita della Città** (come in questa espansione)
5. **Locomotiva** (come in questa espansione)
6. **Ingegnere** (come in questa espansione)
7. **Urbanizzazione** (come in Steam)

FASE 2 - COSTRUIRE BINARI / INGEGNERIA

Non puoi costruire sopra Hong Kong fino al turno 4. Il contorno della città è considerato come un confine del tabellone, quindi non puoi costruirti sopra.

Durante il tuo turno puoi costruire solo 2 binari. La tessera azione "Ingegnere" ti permette di costruire fino a 3 binari.

Puoi costruire un collegamento su Bohai Train Ferry solo se hai Urbanizzato o Dalian o Yantai/Qingdao. Quando stai costruendo da una di queste due città allora puoi posizionare uno dei tuoi segnalini sullo spazio ferry e pagare 7 Yuan. Questo conta come una delle tue azioni costruzione e non è considerata uncollegamento completo fino a che non lo colleghi a una città o a una cittadina. Se, quando stai costruendo il trasporto marittimo (ferry), non c'è dall'altra parte una cittadina Urbanizzata, devi continuare a costruirlo entro la fine del turno successivo per mantenere il controllo del trasporto marittimo. Puoi prolungare dalla linea del traghetto e creare una tessera cittadina dal tuo collegamento marittimo. Il binario deve essere costruito nell'esagono cittadina verso cui entra il traghetto.

In qualsiasi momento del tuo turno, durante la fase Costruire i Binari, puoi piazzare 1 yuan in ogni città a rischio inondazione (marcandola con 🌊 o 🌊) che è direttamente connessa al tuo binario (oppure indirettamente connessa attraverso il binario di un avversario). Questo denaro è il fondo per l'inondazione che serve a proteggere le città a rischio.

Gioco base: Puoi prendere un prestito per piazzare lo yuan nello spazio inondazione.

FLOOD DANGER (PERICOLO INONDAZIONE)

Dopo che tutti i giocatori hanno costruito, il primo giocatore pesca 2 dischi fiume dal sacchetto e li piazza nello spazio Flood Danger (Pericolo Inondazione). I dischi che si trovano nello spazio Flood Danger ritornano nel sacchetto.

Ogni fiume (Giallo e Yangtze) è rappresentato da un colore (🟡 o 🟠).

Se vengono pescati entrambi i fiumi, allora non avviene l'inondazione. Se, invece, vengono pescati 2 fiumi dello stesso colore, allora quel fiume crea l'inondazione. Rimuovi immediatamente 1 yuan dal fondo per il soccorso inondazione presente in ogni città che ha lo stesso simbolo del fiume che è inondato.

FASE 3 - MOVIMENTO MERCI

Se una città ha subito l'inondazione e il suo fondo è esaurito, la città viene inondata ed è completamente fuori uso fino a quando: i colori nello spazio Flood Danger non cambiano, oppure il fondo per il soccorso inondazione non viene ripristinato. Nessuna merce può essere mossa nella città, attraverso o spedita alla città inondata.

Se una città subisce l'inondazione, ma ha ancora yuan rimanenti nel suo fondo per il soccorso, è ancora in funzione anche se è in condizioni precarie. Devi pagare un costo aggiuntivo di 1 yuan per ogni merce che muovi attraverso questa città. Se muovi una merce attraverso 2 città inondate (ma ancora funzionanti) allora devi pagare il costo per entrambi le città.

Gioco Base: Puoi prendere un prestito per coprire i costi di spedizione.

Gioco Standard: Per coprire i costi della spedizione è possibile chiedere un prestito d'emergenza di 2 yuan che va a incidere sul proprio livello delle Entrate (*Income*).

GIOCARE IN 2

Usa tutte le normali regole per 3 giocatori, ad eccezione delle seguenti modifiche:

SET UP

Ignora tutti i terreni sotto il confine viola. Dopo aver piazzato le merci rosse, piazza solo una merce per città.

Mischia le tessere Ordine di Turno, la tessera Primo Movimento e la tessera Crescita della Città, creando una pila di azioni di pesca. Si può guardare l'ordine. Questa pila contiene quelle azioni che non possono ancora essere usate. Il resto delle azioni sono disponibili per l'uso fin dal primo turno.

FASE 1 - SELEZIONARE UNA TESSERA AZIONE

Puoi selezionare una delle tessere rimanenti che in quel momento non sono nella pila delle azioni da pescare. Nel primo turno le azioni disponibili sono: Ingegnere; Prima Costruzione; Locomotiva & Urbanizzazione. Quando si seleziona un'azione, andrà in seguito nella pila delle azioni da pescare.

FASE 6 - PREPARAZIONE PER IL TURNO SUCCESSIVO

Un giocatore mette nel sacchetto due Tessere Azione che ha utilizzato in questo turno, l'altro giocatore le rimuove piazzandole ognuna in fondo alla pila delle azioni da pescare. Le prime due tessere azioni poste in cima alla pila ritornano in gioco per il turno successivo.

[continua...]

GIOCARE IN 4

Utilizza tutte le regole per il gioco in 3 (non quelle per il gioco in 2), con le aggiunte seguenti:

LUNGHEZZA DEL GIOCO

Il gioco termina dopo il 7° turno. Tuttavia, se dopo il 6° turno c'è una chiara vittoria, allora il gioco termina, altrimenti si va avanti fino al turno successivo.

SET UP

Questa versione viene giocata come se facessi parte di una società. Quando scegli un colore fai parte di un "team". I colori Bianco e Legno sono soci, allo stesso modo sono soci i colori Nero e Marrone.

Piazza un segnalino Bianco (per la società Bianco&Legno) e un segnalino Nero (per la società Nero&Marrone) sullo spazio 0 del punteggio e -2 sul livello delle entrate.

Ogni giocatore userà il proprio colore per le Tessere Azione, l'Ordine di Turno e le Locomotive oltre che per i collegamenti sul tabellone

In questo scenario non viene utilizzata l'Inondazione, non vengono utilizzate le monete yuan né i segnalini inondazione.

Piazza a caso 1 merce extra in ogni città che è indicata sulla mappa, **escludendo le città di Beijing e Hong Kong.**

Piazza 3 merci su ogni spazio di Rifornimento

Gioco Base: Determina a caso l'ordine di turno: dai al primo giocatore 5 monete, al secondo giocatore 6 monete, al terzo 7 monete e al quarto 8 monete.

DENARO

Gioco Base: In qualsiasi momento puoi procurarti denaro dalla banca per pagare i binari o altre spese. Non puoi avere denaro per pagare la scelta del ruolo, questa deve essere pagata con il denaro della propria cassa. Tutto il denaro procurato viene condiviso con il tuo socio sul tracciato del livello delle entrate.

Gioco Standard: Fase di Acquisto dei Capitali: tutto il denaro procurato dai soci è messo insieme e diviso a metà, con il rimanente che va al giocatore che è ultimo nell'ordine di turno.

FASE 2 - COSTRUZIONE BINARI

Gioco Base: Con il binario non è necessario spendere denaro dalla tua cassa personale prima di procurartelo. Puoi solo procurarti il denaro che serve a coprire il costo di costruzione dei binari; il denaro rimanente va nella tua cassa personale.

FASE 3 - MOVIMENTO MERCI

Ogni binario dell'avversario, inclusi i binari del tuo socio, usato per il trasporto delle merci dà solo punti vittoria. Qualsiasi collegamento (inclusi i propri) su cui si muove la merce garantisce anche 1 yuan per collegamento che andrà nella cassa personale. Però devi usare almeno uno dei tuoi collegamenti, ma puoi usare un numero che desideri di collegamenti di altri giocatori.

Gioco Standard: Se il collegamento su cui muovi la merce è il tuo, allora guadagni 2 yuan.

FASE 4 - ENTRATE / USCITE

Entrambi i soci devono pagare i debiti della società dividendone a metà il costo. Se il costo ha un totale dispari, il socio che ha il maggior ammontare di denaro deve pagare un'aggiunta di 1 per coprire il costo. Se entrambi hanno lo stesso ammontare di denaro, allora arrotonda il costo del debito per eccesso e dividilo in parti uguali.

Anche le entrate sono divise in parti uguali tra i soci. Se l'ammontare delle entrate è dispari, il socio che ha meno denaro riceve 1 yuan rimanente. Se entrambi hanno gli stessi yuan, allora il denaro rimanente non viene preso da nessuno.

Puoi procurarti denaro per pagare le uscite. Se accetti di farlo, devi scartare tutto il denaro presente nella propria cassa.

Gioco Standard: Dopo che si sono regolati i livelli delle Entrate, bisogna pagare il costo di mantenimento della propria locomotiva (individualmente).

FINE DEL GIOCO


Con 4 giocatori, calcola i punti vittoria normalmente, ma calcola il punteggio dei collegamenti collettivi da entrambi i soci. Nella società che ha più punti vittoria, il giocatore che possiede più denaro è il vincitore del gioco. Se entrambi i soci hanno lo stesso ammontare di denaro, il giocatore che ha più punti derivanti dai collegamenti è proclamato vincitore. Se c'è ancora un pareggio, la vittoria sarà condivisa da entrambi i soci.

Questo scenario è stato disegnato principalmente per giocare in modo competitivo, ma puoi anche utilizzarlo giocando in modo cooperativo.

Giocando alla pari (tra soci) si eviterà qualsiasi competizione tra chi vuole essere secondo e chi ultimo. Nella modalità cooperativa il vincitore è la società che ha il maggior numero di punti vittoria (collaborativi).

Traduzione	demian
Revisione e Reimpaginazione	demian
Versione del Documento	1.0

NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini.



www.goblins.net


GRAN BRETAGNA

ESPANSIONE PER 3-4 GIOCATORI

LUNGHEZZA DEL GIOCO

Con 3 giocatori il gioco termina alla fine del turno 8. Con 4 giocatori termina alla fine del turno 7.

SET UP

- Piazza un segnalino porto a faccia in su () su ogni città e cittadina portuale come indicato sulla mappa da un'ancora.
- Prima di pescare le merci e piazzarle nelle città, piazza 2 merci grigie a Belfast.
- Pesca a caso e piazza un numero di merci sulle Città e Cittadine come indicato dal numero disegnato sulla mappa. Con 3 giocatori, piazza 1 merce su tutte le città colorate indicate sulla mappa (sulle cittadine il piazzamento è normale).
- Piazza solo 2 merci in ogni spazio Rifornimento sia con 3 che 4 giocatori.
- Con 3 giocatori rimuovi la Tessera Azione Locomotiva.

FASE 1 - SCELTA DELLE TESSERE AZIONE

In questo scenario è presente una nuova azione chiamata Docker (Attracco). Includi nel gioco la tessera n. 4 Docker (Attracco). Questa azione è usata durante la fase Movimento Merci.

Gioco Base: Le regole sono state ripensate. Usa la Tessera Azione inclusa in questa espansione.

1. **Ordine di Turno** (come in Steam)
2. **Primo Movimento** (come in Steam)
3. **Prima Costruzione** (come in questa espansione)
4. **Docker** (nuova azione unica in questa espansione)
5. **Crescita della Città** (come in Steam)
6. **Ingegnere** (come in questa espansione)
7. **Urbanizzazione** (come in Steam)
8. **Locomotiva (solo con 4 giocatori)** (come in questa espansione)

FASE 2 - COSTRUZIONE BINARI

Non si possono piazzare tessere binario sugli esagoni con i canali a meno che non si possieda una Locomotiva di livello 4 o superiore.

Nota: *Hull, Cambridge e Oxford sono considerate città sui fiumi, non sui canali, ma i canali si connettono a esse.*

Il costo di costruzione sui canali è il seguente:

- I Canali negli esagoni pianura: Costo Tessera +2
- I Canali che si incontrano con il fiume nello stesso esagono: Costo Tessera +2
- I Canali negli esagoni Collina: Costo Tessera +3

Non puoi Urbanizzare nè usare l'azione Crescita della Città nelle due città di Belfast e Douglas. Queste due città sono dei porti che vanno usati con l'azione Docker (Attracco).

FASE 3 - MOVIMENTO MERCI

Le merci nelle Cittadine possono essere mosse dal momento in cui una ferrovia o l'Urbanizzazione è stata costruita sulla Cittadina che contiene le merci.

L'AZIONE DOCKER (ATTRACCO) E I PORTI

Se viene scelta l'Azione Docker (Attracco) acquisisci l'uso dei porti per entrambi i movimenti delle tue merci. L'azione Docker (Attracco) ti permette di muovere una merce da una cittadina portuale costruita oppure da una città portuale direttamente a un'altra cittadina portuale costruita o città portuale, non ancora utilizzata per la spedizione (che ha ancora il segnalino ancora dalla parte del bianco).

Quando si muovono le merci con l'azione Docker (Attracco) le merci devono partire da una cittadina portuale o da una città portuale. La merce non può essere spedita a un porto e poi a un altro porto.

Non è necessario essere connessi al porto di partenza da cui vuoi spedire la merce, ma devi essere connesso, attraverso la ferrovia, al porto di destinazione della merce. Il porto di destinazione deve avere un segnalino porto non utilizzato. Quando spedisce la merce a quel porto, gira il segnalino porto dall'altra parte (ancora nera-porto utilizzato). Fino alla fine del gioco questo porto non riceverà più merci, ma può essere ancora usato come porto di partenza per le merci. Puoi continuare a muovere le merci sulla tua rete ferroviaria (compresi i canali) come faresti normalmente.

L'azione Docker (Attracco) garantisce tanti punti quanto è il tuo livello di Locomotiva.

Per esempio: *Hai una locomotiva di livello 4 e decidi di spedire la merce usando l'azione Docker su tre tuoi collegamenti. Guadagni 3 punti che puoi spendere o come Punti Vittoria oppure come Punti nel Livello delle Entrate.*

I CANALI



I Canali sono facilmente distinguibili dai fiumi perché sono disegnati con delle frecce che sui fiumi sono assenti.

Qualsiasi Canale che non sono coperti da tessere binario che connettono due città, o città costruite o cittadine non costruite, viene considerato un collegamento.

Una cittadina è considerata connessa a un canale solo se il canale termina in una parte dell'esagono della cittadina. Questo significa che il tratto di binario che esce da una cittadina principale nella direzione del canale, non blocca il canale fino a coprirlo fisicamente nell'esagono adiacente con la tessera binario.

Nella tua azione Movimento Merci, puoi utilizzare qualsiasi canale non coperto come se fosse un normale collegamento. Questo collegamento viene conteggiato sul livello della tua Locomotiva nello stesso modo del binario. Durante l'azione Docker (Attracco) i canali non contano come tuoi collegamenti. Quando muovi una merce, non puoi muoverla più di una volta sullo stesso canale.

Quando consegna una merce, calcola 1 punto binario per ogni canale su cui la merce si muove.

FASE 4 - MANUTENZIONE / ENTRATE

Gioco Base: Ogni giocatore deve pagare la manutenzione della Locomotiva. Confronta le tue entrate/uscite e sottrai il risultato al tuo livello della locomotiva, in tal caso puoi prendere un prestito di cui hai bisogno.

FASE 5 - DETERMINARE L'ORDINE DI TURNO

Gioco Base: Il valore delle azioni cambia in questo scenario.

Traduzione	demian
Revisione e Reimpaginazione	demian
Versione del Documento	1.0

NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini.



www.goblins.net

CALIFORNIA & CALIFORNIA: 2090

ESPANSIONE PER 3 GIOCATORI

Questa mappa può essere giocata considerando lo stato della California attuale oppure scegliendo di giocarla in una versione futuristica della California del 2090 con la presenza di catastofi eccezionali.

LUNGHEZZA DEL GIOCO

Entrambe le versioni di questa mappa terminano dopo il 7° turno.

SET UP

- Pesca a caso e piazza il numero di merci indicato dal numero sulle Cittadine. Continua a piazzare le merci come indicato dai numeri su ogni Città.

Prepara gli spazi di Rifornimento come segue:

- Piazza 2 merci su ognuno dei primi tre spazi Rifornimento.
- Piazza 3 merci sui successivi quattro spazi Rifornimento.
- Piazza 4 merci sui successivi tre spazi Rifornimento. Mantieni vuoti i successivi spazi Rifornimento.
- Scenario California 2090: Svuota il sacchetto di tutte le merci e aggiungi i segnali disastro della California: 2 segnalini vulcano, 4 segnalini terremoto e 4 segnalini terreno sgombro.

FASE 2 - COSTRUZIONE BINARI

Ogni giocatore che controlla una catena continua di collegamenti da San Francisco a Los Angeles guadagna immediatamente 5 Punti Vittoria




FASE 3 - MOVIMENTO MERCI

Le merci delle cittadine possono essere spedite appena in una Cittadina contenente delle merci, è stata costruita una ferrovia oppure è stata Urbanizzata.

FASE 7 - FASE DEL DISASTRO NEL 2090

Questa fase è attiva solo per la versione della California 2090. Questa fase si verifica dopo la fase della Raccolta delle Entrate e Pagamento delle Spese.

Il primo giocatore di turno estrae un segnalino dal sacchetto e lo rimuove dal gioco:

- Se si tratta di un segnalino terreno sgombro, non accade nessun evento. 
- Se si tratta di un segnalino terremoto, la falda di Sant'Andrea trema. Tutte le tessere controllate sugli esagoni arancioni della falda di Sant'Andrea subiscono gli effetti del terremoto, e costano al giocatore che le controlla \$1 per binario (completato o tronco) che dovrà pagare immediatamente. 
- Se si tratta di un segnalino vulcano, in tal caso eruttano i vulcani di Shasta o Lassen. Tutte le tessere controllate sugli esagoni marroni subiscono gli effetti del vulcano e avranno un costo di \$2 per tessera binario controllata (completata o tronca) che il giocatore dovrà pagare immediatamente. 

Puoi scegliere di non pagare le tessere che hanno subito gli effetti del disastro. Al suo posto puoi rimuovere quel binario che scegli di non riparare, anche se è un collegamento completo. Se questo crea un collegamento tronco, esso deve essere completato entro la fine del turno successivo, altrimenti perdi il controllo di quella ferrovia. Se ciò provoca un'interruzione della linea ferroviaria che va da Los Angeles a San Francisco immediatamente perdi 5 Punti Vittoria. Se non hai più la connessione Los Angeles-San Francisco allora non dovrai pagare il Prestigio (vedi sotto).

Le Tessere Cittadina che non vengono pagate sono declassate. Per esempio, se controlli 2 binari in una cittadina a quattro sbocchi ferroviari e scegli di pagare solo per 1 binario, scegli quale binario tenere e declassa la tessera cittadina con una a tre sbocchi ferroviari, rimuovendo il collegamento che hai scelto di non pagare. Questo potenzialmente potrebbe creare un collegamento tronco

EMERGENZA IN CASO DI CATASTROFE

Se non puoi pagare per riparare i tuoi binari che scegli di tenere, puoi prendere prestiti per l'emergenza solo per pagare le riparazioni, per l'esatto importo che ti serve per la riparazione.

Per ogni diminuzione di 1 del tuo livello di entrate prendi in prestito \$3. Tieni il resto dopo che hai pagato le riparazioni..

FASE 7 - (8 IN CASO DI CALIFORNIA 2090):

FASE PRESTIGIO

Dopo la Fase delle Entrate e del Pagamento delle Spese (oppure dopo la Fase del Disastro del 2090), avviene la Fase Prestigio.

Se la tua tratta porta direttamente a San Francisco oppure a Los Angeles, devi ridurre il livello di Entrate di 1 e aumentare i Punti Vittoria di 1. Se sei collegato a entrambe le città, allora devi ridurre di 2 il livello di Entrate e aumentare di 2 i Punti Vittoria.

CREDITS

Designed by: Morgan Dontanville

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


Graphic Design: Ron Magin & Pete Fenlon

Production & Development: Ron Magin

NOTA: Le Tessere Azione incluse in questa espansione sono state disegnate per essere giocate in combinazione con le tessere azione originali di Steam. Questo ti permette di avere il numero esatto nell'ordine di turno con la scelta delle tessere azione. A causa di contrasti tra disegnatori, il fronte/retro di queste tessere non sempre coincide. Controlla il testo sulla tessera in base allo scenario che scegli di giocare in modo da usare correttamente le regole di quello scenario.

Traduzione	demian
Revisione e Reimpaginazione	demian
Versione del Documento	1.0

NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini.



www.goblins.net