

STEAM – MAP EXPANSION #2

CHINA – UNA MAPPA PER 2-4 GIOCATORI

Versione per 3 GIOCATORI

PREPARAZIONE: estrai dal sacchetto 11 cubi rossi. Piazzane 4 in Beijing, poi continua a piazzare cubi rossi in ognuna delle città contenenti un “+” rosso. Prosegui distribuendo cubi merci come da normale setup. Piazza solo 2 cubi in ogni spazio “rifornimento merci”. Svuota il sacchetto dai cubi merci e metti gli 8 dischetti forniti con l’espansione (4 gialli e 4 marroni, con un simbolo cinese sopra). Piazza \$1 (in questo caso yuan invece che dollari) in ogni città che contiene un simbolo giallo o marrone.

DURATA: 8 turni.

GAMEPLAY

Regolamento base: i ruoli sono stati rinumerati. Usa le tessere incluse in questa espansione come indicato sotto.

- 1- Ordine turno (da Steam)
- 2- Prima mossa (da Steam)
- 3- Prima costruzione (dall’espansione)
- 4- Crescita della città (dall’espansione)
- 5- Locomotiva (dall’espansione)
- 6- Ingegnere (dall’espansione)
- 7- Urbanizzazione (da Steam)

FASE 2 – COSTRUZIONE BINARI / INGEGNERE: non puoi costruire binari verso Hong kong prima del 4° turno. Puoi costruire solo 2 tasselli binario per turno (3 con l’ingegnere). Puoi costruire un collegamento tramite traghetto (Bohai train ferry) solo se almeno una delle cittadine tra DALIAN e YANTAY/QUINGDAO è stata urbanizzata. Partendo dalla città urbanizzata, metti il tuo segnalino sullo spazio cerchiato e paga \$7. Questo conta come il piazzamento di un tassello binario e non è considerato un collegamento completo finché non è connesso a una città o a una cittadina tramite binario (Il traghetto si considera connesso a una cittadina se il tassello cittadina ha un binario che esce dal lato in cui entra il traghetto). Se quando costruisci il traghetto non c’è una città urbanizzata dall’altro lato, devi continuare a costruire piazzando un tassello cittadina entro la fine del tuo prossimo turno per mantenere il controllo del traghetto.

In qualsiasi momento della tua fase di costruzione puoi decidere di piazzare 1 Yuan sulle città allagate (sono quelle marcate con i simboli giallo e marrone) che sono connesse alla tua rete di binari (direttamente o indirettamente tramite ferrovie di un avversario) Questo denaro è un fondo d’assistenza per proteggere le città a rischio di inondazione. (**Regolamento base:** puoi prendere un prestito dalla banca per pagare il fondo d’assistenza.)

Dopo che tutti hanno costruito, il giocatore iniziale estrae dal sacchetto 2 dischetti e li piazza nell’apposito spazio segnato sulla mappa. Qualsiasi disco che era già presente viene rimesso nel sacchetto. I fiumi Yellow e Yangtze sono rappresentati rispettivamente dai dischi gialli e marroni. Se escono 2 dischi di colore diverso non accade niente. Se escono 2 dischi dello stesso fiume, questo straripa e la città associate subiscono un allagamento. In ogni caso rimuovi 1 yuan per ogni disco estratto dalla città del colore corrispondente.

FASE 3 – SPOSTARE MERCI: se una città è inondata e il suo fondo d’assistenza è esaurito (non ci sono Yuan nella città), quella città è inutilizzabile finché non cambiano i colori dei dischetti estratti o finché non vengono rimessi Yuan nel fondo d’assistenza. Nessun cubo merce può partire, arrivare o passare attraverso una città inondata. Se una città è inondata ma ha ancora yuan nel fondo, è ancora utilizzabile ma bisogna pagare un sovrapprezzo di 1 per ogni cubo che muovi attraverso la città. Se il cubo attraversa 2 città allagate ma funzionanti paga 2 yuan.

Regolamento base: puoi prendere un prestito dalla banca per coprire le spese di spedizione.

Regolamento standard: puoi prendere un “prestito di emergenza” di 2 yuan per ogni arretramento sulla scala del reddito per coprire le spese di spedizione.

Versione per 2 GIOCATORI

Usa le stesse regole della versione per 3 giocatori con le seguenti regole aggiuntive.

PREPARAZIONE: ignora tutti gli esagoni al di sotto della linea viola. Dopo aver piazzato i cubi rossi aggiungi un solo cubo in ogni città. Mescola la tessera ordine, la tessera prima mossa e la tessera crescita della città creando un mazzo azioni da cui pescare. Puoi guardare l'ordine delle tessere. Questo mazzo contiene azioni che non possono ancora essere usate. Il resto delle tessere azione sono disponibili fin dal primo turno.

FASE 1 – SCEGLI L'AZIONE: puoi selezionare qualsiasi tessera che non sia nel mazzo azioni. Nel primo turno le tessere disponibili sono: ingegnere, prima costruzione, locomotiva e urbanizzazione. Quando selezioni un'azione, la relativa tessera andrà nel mazzo azioni a fine turno.

FASE 6 – NUOVO TURNO: un giocatore mette le 2 tessere usate nel sacchetto. L'altro giocatore le estrae una alla volta e le mette in fondo al mazzo azioni. Le prime 2 tessere del mazzo diventano disponibili per il prossimo turno.

Versione per 4 GIOCATORI

Usa le stesse regole della versione per 3 giocatori (ma non quelle per 2) con le seguenti regole aggiuntive.

DURATA: il gioco termina dopo 7 turni. Tuttavia, se al 6° turno è già chiaro chi sarà il vincitore, non occorre giocare il 7° turno.

PREPARAZIONE: questa versione si gioca a squadre di 2. Un team è formato dal bianco e color legno, l'altro è formato dal nero e dal marrone. Piazza un segnalino bianco (team bianco-legno) e uno nero (team nero-marrone) sullo spazio 0 dei punti vittoria e sul -2 della scala del reddito. I giocatori usano i loro colori individuali per il livello locomotiva, l'ordine di gioco e per segnare le tratte sulla mappa. In questo scenario non ci sono inondazioni, quindi non ci sono monete sulle città e dischetti inondazione da pescare. Piazza un cubo in più su ogni città **escluse Beijing e Hong Kong**. Piazza 3 cubi su ogni spazio “rifornimento merci”.

Regolamento base: determina a caso l'ordine di gioco per il primo turno e dai al primo giocatore 5 yuan, al secondo 6, al terzo 7 e al quarto 8 yuan.

DENARO

Regolamento base: puoi chiedere denaro alla banca in qualsiasi momento per pagare tratte o altre spese. Non puoi prendere denaro dalla banca per pagare l'azione della tessera scelta. Il denaro deve provenire dalla tua riserva personale. Ogni volta che un giocatore prende o guadagna soldi sposta il segnalino che ha in comune col suo partner sulla scala del reddito.

Regolamento standard: nella fase “acquisisci capitali”, tutto il denaro acquisito viene diviso a metà tra i 2 partner, con lo scarto del resto che va al giocatore più indietro nell'ordine di gioco.

FASE 2 – COSTRUZIONE BINARI: (regolamento base) non devi spendere denaro dalla tua riserva personale prima di prendere denaro dalla banca. Puoi prelevare denaro solo in quantità sufficiente a coprire i costi di costruzione. Tutto quello che avanza va nella tua riserva personale.

FASE 3 – SPOSTARE MERCI: ogni tratta di altri giocatori (incluso il tuo partner) che usi fa guadagnare loro punti convertibili solo in punti vittoria. Ogni tratta usata (incluse le tue) fa guadagnare al proprietario 1 yuan che finisce nella sua riserva personale. Devi usare almeno 1 delle tue tratte, ma puoi usare quante tratte vuoi appartenenti ad altri giocatori.

Regolamento standard: ogni volta che usi una tua tratta guadagni 2 yuan.

FASE 4 – ENTRATE E COSTI: entrambi i partner devono pagare le spese del team dividendo equamente il costo. Se è un numero dispari il giocatore con più denaro paga lo yuan extra per coprire i costi. Se entrambi i giocatori sono a parità di denaro, il costo totale viene arrotondato per eccesso e poi diviso a metà.

Anche le entrate sono divise equamente tra i partner. Tuttavia, se il numero è dispari, il giocatore che ha meno denaro guadagna la moneta rimanente. Se i giocatori hanno la stessa somma di denaro il resto è perso.

Puoi prendere denaro dalla banca per pagare le spese se i soldi nella tua riserva non bastano. Se lo fai, non puoi tenere nessun resto e devi scartare tutta la tua riserva personale.

Regolamento standard: dopo aver aggiornato la posizione sulla scala del reddito, ogni giocatore deve pagare singolarmente il costo di mantenimento della sua locomotiva.

FINE DEL GIOCO: con 4 giocatori, calcola normalmente i punti vittoria ma considera i punti ottenuti dai collegamenti come un unico punteggio del team. Nel team con più PV, il giocatore con più denaro nella riserva personale è il vincitore. Se entrambi i giocatori sono in parità, vince il giocatore che ha costruito più tratte. Se c'è ancora parità la vittoria viene condivisa.

Questo scenario è pensato per giocatori competitivi, ma può essere giocato anche come un cooperativo a squadre. Giocare con partner alla pari evita il crearsi di situazioni fastidiose in cui si è costretti a scegliere tra il secondo e l'ultimo posto. Il vincitore nel gioco cooperativo è la squadra con più punti vittoria collettivi.

GREAT BRITAIN – espansione per 3-4 giocatori

DURATA: con 3 giocatori la partita dura 8 turni. Con 4 giocatori termina in 7 turni.

PREPARAZIONE:

- Piazza un segnalino “porto” con il lato attivo visibile (ancora bianca) su ognuna delle città che hanno il simbolo dell'ancora.
- Prima di pescare cubi dal sacchetto, piazza 2 cubi grigi a Belfast.
- Pesca casualmente e piazza i cubi merci su città e cittadine come indicato dai numeri sugli esagoni. Per partite a 3 giocatori piazza 1 cubo in meno di quanto indicato su ogni città colorata (piazzamento invariato sulle cittadine).
- Piazza solo 2 cubi su ogni spazio “rifornimento merci” sia per partite a 3 che a 4 giocatori.
- Solo per partite con 3 giocatori rimuovi la tessera azione locomotiva.

FASE 1 – SCEGLI L'AZIONE: in questo scenario c'è una nuova azione chiamata docker (lavoratore di porto). Includi questa tessera azione tra le altre. Questa azione è usata durante la fase 3 – spostare merci.

Gioco base: i ruoli sono stati riordinati. Usa le tessere azione rinumerate che trovi in questa espansione.

1. **Ordine turno** (da Steam)
2. **Prima mossa** (da Steam)
3. **Prima costruzione** (da questa espansione)
4. **Docker** (una nuova azione usata solo in questa espansione)
5. **Crescita della città** (da steam)
6. **Ingegnere** (da questa espansione)
7. **Urbanizzazione** (da Steam)
8. **Locomotiva (solo per 4 giocatori)** (da questa espansione)

FASE 2 – COSTRUZIONE BINARI: non puoi piazzare binari sopra esagoni con canali a meno che tu non abbia una locomotiva di livello 4 o superiore.

NOTA: *Hull, Cambridge e Oxford sono considerati esagoni di fiume, anche se sono tutte connesse da canali.* Il costo per costruire su un esagono canale è il seguente:

- Canale in pianura: costo del tassello + \$2
- Canale con fiume nello stesso esagono: costo del tassello + \$2
- Canale in collina: costo del tassello + \$3

Non puoi urbanizzare né usare l'azione crescita della città sulle 2 città bianche (Belfast e Douglas); queste sono semplici porti da utilizzare con l'azione "docker".

FASE 3 – SPOSTARE MERCI: i cubi merci sulle cittadine possono essere consegnati una volta che viene urbanizzata la cittadina o se su questa viene costruito un collegamento ferroviario.

AZIONE DOCKER E PORTI: Se scegli l'azione docker, hai l'abilità di usare i porti durante entrambe le tue azioni nella fase 3. I porti ti permettono di far partire una merce da una qualsiasi città/cittadina con un porto attivo e farla passare/arrivare ad un qualsiasi altro porto. Se il porto è in una cittadina, su questa deve essere prima costruita una ferrovia. Il cubo merce non può essere trasportato in un porto e poi essere spedito ad un altro porto, perché il movimento deve sempre iniziare da un porto. Non è necessario che tu sia connesso al porto di partenza, ma occorre che tu sia collegato al porto di arrivo con una tua tratta ferroviaria. Il porto di arrivo deve avere un segnalino "porto attivo", altrimenti è inutilizzabile. Nel momento in cui trasporti un cubo verso un porto, quello diventa inattivo (gira il segnalino dalla parte con l'ancora nera). Un porto inattivo non può essere attraversato da merci per il resto della partita, ma può sempre essere usato come punto di partenza per altri porti. Puoi continuare a muovere le merci da porto di arrivo tramite la tua rete ferroviaria o i canali come faresti normalmente. Il movimento tramite porto garantisce un punto tracciato e usa un livello locomotiva.

Esempio: *hai una locomotiva di livello 4, quindi puoi spostare un cubo da un porto all'altro, poi usare 3 tratte ferroviarie/canali. In questo modo guadagni 4 punti tracciato da convertire in entrate o punti vittoria.*

CANALI: si distinguono facilmente dai fiumi perché sono marcati da una serie di tratti a V mentre i fiumi non hanno segni.

Ogni canale che non è coperto da un tassello binario e che connette una città/cittadina ad un'altra, è considerato un collegamento. Una cittadina si considera collegata da un canale se questo termina in uno dei lati dell'esagono cittadina. Questo significa anche che un binario uscente dall'esagono cittadina che si incontra con un canale, non blocca il canale. Il canale si considera bloccato quando un tassello binario copre fisicamente il canale nell'esagono adiacente la cittadina.

Durante la tua azione movimento merci, puoi usare i canali liberi come se fossero tuoi collegamenti. Il movimento tramite canali è limitato dal tuo livello locomotiva come le normali tratte ferroviarie. Quando trasporti merci sui canali, almeno la metà delle tratte usate in totale deve appartenere a te. L'azione docker non conta come una tua tratta. Quando sposti i cubi non puoi passare sullo stesso canale più di una volta. Quando consegna un cubo merce guadagni 1 punto per ogni collegamento canale usato.

FASE 4 – ENTRATE E COSTI: (regolamento base) ogni giocatore deve pagare il mantenimento della locomotiva come da regolamento standard. Calcola entrate e costi, sottrai il tuo livello locomotiva e se necessario prendi soldi dalla banca per coprire la cifra dovuta.

FASE 5 – DETERMINARE IL TURNO DI GIOCO: (regolamento base) il valore delle tessere azione è stato cambiato per questo scenario. Ricorda di usare la nuova numerazione.

CALIFORNIA & CALIFORNIA 2090 – 2 espansioni per 3 giocatori

Questo scenario può essere giocato sia come una mappa della California ambientata ai giorni nostri, sia come una California del futuro in cui accadono disastri ambientali.

DURATA: entrambe le versioni durano 7 turni di gioco.

PREPARAZIONE:

- Pesca a caso e metti il numero di cubetti indicato su ogni cittadina e su ogni città.
- Piazza 2 cubi su 3 spazi “rifornimento merci”
- Piazza 3 cubi sui successivi 4 spazi “rifornimento merci”
- Piazza 4 cubi su altri 4 spazi “rifornimento merci” lasciando uno degli spazi vuoto.
- (solo per la versione California 2090) svuota il sacchetto dai cubi e riempilo con i segnalini disastro forniti con questa espansione: 2 segnalini “vulcano”, 4 segnalini “terremoto” e 4 segnalini vuoti.

FASE 2 – COSTRUZIONE BINARI: qualsiasi giocatore che costruisce (controlla) una catena di tratte che collegano San Francisco a Los Angeles guadagna immediatamente 5 punti vittoria.

FASE 3 – SPOSTARE MERCI: i cubi merce nelle cittadine possono essere spostati appena la cittadina viene urbanizzata o viene costruita una ferrovia sull’esagono contenenti i cubi.

FASE 7 – (California 2090) FASE DISASTRI: questa fase è opzionale e avviene solo se si è scelto di usare la versione 2090. Appena terminata la fase “entrate e costi”, il giocatore primo in ordine di turno estrae dal sacchetto 1 segnalino disastro e lo rimuove dal gioco.

- Se è un segnalino vuoto non accade niente.
- Se è un segnalino terremoto, la faglia di San Andrea si allarga. Tutti i tasselli binario costruiti sugli esagoni dal bordo arancione vengono colpiti dal terremoto e costano al proprietario \$1 per tassello controllato (completo o no), pagabile immediatamente.
- Se è un segnalino vulcano, il Shasta o il Lassen eruttano. Tutti i tasselli binario costruiti sugli esagoni dal bordo rosso scuro vengono colpiti dall’eruzione e costano al proprietario \$2 per ogni tassello controllato (completo o no), pagabile immediatamente.

Puoi scegliere di non pagare per i tasselli colpiti. In questo caso rimuovi i tasselli binario che non sono stati riparati. Se questo crea tratte incomplete, devi continuarne la costruzione nel tuo prossimo turno altrimenti ne perdi il controllo. Se si interrompe la tua catena di tratte che collega Los Angeles a San Francisco, perdi immediatamente 5 punti vittoria. Se non sei più connesso a Los Angeles o San Francisco non devi pagare il “prestigio” (vedi sotto).

SUSSIDIO DI EMERGENZA DISASTRI: se non hai denaro sufficiente per pagare le riparazioni dei binari, puoi prendere dalla banca la cifra necessaria a coprire le spese, ma non di più. Per ogni \$3 che ricevi sposta il tuo segnalino di uno spazio verso il basso sulla scala del reddito. Tieni ciò che avanza dopo aver pagato le riparazioni.

FASE 7 (FASE 8 NELLA VERSIONE 2090) – FASE PRESTIGIO: dopo aver pagato le spese (o dopo la fase disastri nella versione 2090) avviene la fase prestigio. Se sei direttamente collegato a Los Angeles o San Francisco, devi spostare in basso di 1 spazio il tuo segnalino sulla scala delle entrate e aumentare di 1 i tuoi punti vittoria. Se hai entrambi i collegamenti riduci le entrate di 2 e aumenta di 2 i tuoi punti vittoria.

Nota: le tessere azione incluse in questa espansione vanno usate in alcuni scenari insieme alle tessere originali di Steam. Questo permette di utilizzare la nuova numerazione stampata per cambiare l’ordine del turno di gioco. A causa di restrizioni dovute alla stampa, alcune tessere presentano azioni diverse su ambo i lati. Controlla il testo sulla tessera e le regole dello scenario per essere sicuro di usare le tessere giuste per lo scenario che stai giocando.

Traduzione di Pasquy.

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. Tutti i diritti sul gioco “Steam” e sulle espansioni sono detenuti dai legittimi proprietari.