

ALEXANDER HUEMER

IMPERIAL STEAM

Poludniowe koleje Austrii 1839-1857



Wprowadzenie

Epoka przemysłowa rozpoczyna swój rozkwit, potrzebujesz przez to teraz jeszcze więcej pracowników w fabrykach oraz przy budowie torów kolejowych. Rozbudowana sieć kolejowa pozwoli Ci dostarczyć towary z fabryk do miast ale nie zapomnij o przeznaczeniu dóbr na opłacalne kontrakty publiczne bo kiedy nadejdzie moment gdzie połączysz się z miastem Triest - będzie liczyć się już tylko twoja wartość netto.

Komponenty



1 plansza główna
(zawiera mapę, tor rund, tor wpływów,
tor kolejności, rynek dostaw)



2 plansze fabryk
(jedna do gier 2-osobowych,
druga dwustronna do gier 3- i 4-osobowych)



2 plansze pracowników
(jedna do gier 2-osobowych,
druga dwustronna do gier
3- i 4-osobowych)



4 plansze udziałów



11 kafelków akcji głównej



35 kart przygotowania
kolei państwowych



87 Kart Guldenów
(30 × 10, 20 × 20, 15 × 50,
12 × 100, 10 × 200)

Uwaga: Ta gra używa guldenów jako waluty. Inną nazwą guldenów były guilders.



4 karty podsumowania



15 kart normalnego przygotowania



28 kart kontraktów



70 dwustronnych
kafelków Wagonów
(Wagon Towarowy/Osobowy)



24 kafelki silnika parowego
(poziomy 3 – 8,
każdy w cenie 30 – 80 guldenów)



1 znacznik Semmering



8 niezbudowanych
kafelków dworca



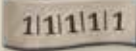
69 kafelków miast
(po 23 na każdą kombinację graczy,
jak wskazano na ich odwrocie)



8 znaczników Kluczy Miejskich
(małe srebrne i duże złote w
kolorach: brązowy, niebieski,
zielony i biały)



9 znaczników
Przesyłek
(o numerach 2 – 5)



4 kafelki wzrostu (zwoje)



4 kafelki miasta centralnego
(brązowy, biały, zielony, niebieski)



8 drewnianych znaczników Cen
Zatrudnienia Robotników
(Naturalny kolor)



35 znaczników Zarezerwowania



24 znaczniki Biznesu
(13 × 1, 8 × 2, 3 × 3)



1 drewniany znacznik
rundy (złoty)



4 drewniane znaczniki wpływów w
mieście centralnym
(brązowy, niebieski, zielony i biały)



4 drewniane korony kolei
państwowych (złote)



4 drewniane pionki Inżyniera
Tunelu (pomarańczowe)



160 drewnianych zasobów
(po 40 - drewna, kamienia,
żelaza, węgla)



34 drewniane pionki
Inwestora (ciemnozielone)



4 drewniane pionki Inżyniera
Mostów (szare)



48 drewnianych fabryk
(po 12 - drewna,
kamienia, żelaza, węgla)



4 drewniane znaczniki
wartości udziałów
(ciemnozielony sześciokąt)

Komponenty dla gracza

(x 4 kolory graczy: czerwony, fioletowy, turkusowy, żółty)



1 plansza gracza



5 drewnianych dłoni do akcji głównej



15 drewnianych robotników



1 drewniany znacznik kolejności (cylinder)



1 drewniany znacznik wpływów gracza



18 drewnianych torów



3 drewniane stacje kolejowe



Przygotowanie dla 3 graczy

Przygotowanie

Wszystko, co odnosi się do określonej liczby graczy, zostanie skrócone w następujący sposób:

2p ✎ Gra dla 2 graczy | 3p ✎ Gra dla 3 graczy | 4p ✎ Gra dla 4 graczy

Każdy gracz wybiera swój kolor gracza (czerwony, fioletowy, turkusowy lub żółty). Następnie możesz przygotować grę w następujący sposób:

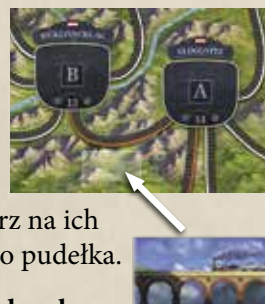
Pierwsza rozgrywka:

Zwykle, gdy grasz w Imperial Steam, używasz normalnego przygotowania - może to jednak utrudniać naukę gry. W swojej pierwszej grze użyj alternatywnych kroków przygotowania oznaczonych jako „Uproszczone”. Po pierwszej grze skorzystaj z kroków przygotowania oznaczonych jako „Normalny”. (Możesz również zobaczyć Wariant losowego przygotowania na końcu instrukcji, strona 31.)



Plansza główna

Uwaga: Wszystkie miasta na mapie używają aktualnej lokalnej nazwy i flagi!

1. Umieść **planszę główną** na środku stołu.
2. Umieść **znacznik Semmeringa** na polu poniżej połączenia Mürzzuschlag-Gloggnitz, (na prawo od środka mapy).
3. **Weź 23 kafelki miast** dla aktualnej liczby graczy (spójrz na ich rewers) - odłóż kafelki miast dla innych ilości graczy do pudełka.
4. Umieść na mapie **kafelki miasta i kafelki miast centralnych**:



Normalny:

- a. Wybierz kartę normalnego przygotowania dla ilości graczy.
- b. Umieść 1 losowy kafel centralnego miasta na 4 miastach oznaczonych .
- c. **3 – 4 graczy:** Znajdź 3 kafelki miast, których numery znajdują się na twojej karcie. Umieść losowo każdy z nich na miastach oznaczonych .
- d. Z pozostałych kafelków Miasta umieść 1 losowo na każdym pustym polu Miasta.

Uproszczone:

- a. Umieść każdy kafelek miasta, według odpowiadającego numeru na jego rewersie - umieść go odkryty na tym samym numerze na mapie.
- b. Umieść każdy kafelek miasta centralnego, uwzględniając numer z tyłu wskazany przez liczbę graczy, a następnie umieść go odkryty na tym numerze na mapie.

Uwaga: Nie umieszczaj kafelków Miasta na polu Wien, Bruck a. D. Mur lub Triest; ich kafelki są już nadrukowane na planszy i są takie same dla każdej gry.

5. Dodaj możliwości biznesu:

- a. Na każdym kafelku Miasta, na którym znajduje się **okrągłe pole z cyfrą „3”**, należy umieścić na nim odkryty **żeton Biznesu „1”**. Następnie ułożyć odkryty **żeton z „2”** na pierwszym żetonie i odkryty **żeton „3”** na wierzchu stosu.

Uwaga: W grze 2-osobowej nie potrzebujesz żetonu Biznesu „1” w tym punkcie, więc możesz go pominąć.



- b. Na każdy kafelek Miasta, na którym znajduje się **okrągłe pole z cyfrą „2”**, należy umieścić na nim **żeton Biznesu „1”**. Następnie ułożyć **żeton „2” na wierzchu**.
- c. Na każdy kafelek Miasta, na którym znajduje się **okrągłe pole z cyfrą „1”**, należy umieścić na nim tylko jeden **żeton Biznesu „1”**.

Wskazówka: dodanie ich w tej kolejności zapobiega nieporozumieniom co do tego, które z nich zostały już przygotowane.

6. Weź **1 znacznik kolejności tury od każdego gracza** i umieść je w losowej kolejności na torze kolejności tury.

7. Weź **1 stację kolejową od każdego gracza** i umieść każdą na odpowiednim placu budowy stacji kolejowej w **Wiedniu**.



Tor rund



1. Umieść **1 odkryty znacznik Przesyłek** na każdym polu nad Rundami 1 – 7 (w sposób opisany poniżej); odłóż pozostałe 2 znaczniki Przesyłek do pudełka.

Normalny:

Umieść losowo znaczniki przesyłek na każdym polu.

Uproszczony:

Umieść znaczniki Przesyłek w następujący sposób:

Runda	1	2	3	4	5	6	7
Znacznik	2	3	4	3	2	2	3

2. Umieść **znacznik rundy na polu rundy 1**.
3. Każdy gracz umieszcza **1 dłoń akcji głównej na polu nad rundą 2–4**, a pozostałe 2 zatrzymuje przed sobą.
4. Na tym torze są pola dla kafelków silnika parowego od poziomu 4 do 8 (ale nie 3). Wypełnij każde pole **1 pasującym kafelkiem silnika parowego na gracza**.

2p ☞ 2 kafelki | 3p ☞ 3 kafelki | 4p ☞ 4 kafelki



5. Weź **po 5 towarów każdego rodzaju** (drewno, kamień, żelazo, węgiel). Umieszczaj losowo nad każdym polem w rundach 4-8. Umieszczona liczba towarów zależy od liczby graczy.

2p ☞ po 1 na rundę | 3p ☞ po 2 na rundę | 4p ☞ po 3

Pozostałe towary zwróć do zasobów.

Tor wpływów i kolejki państwowe



1. W kolejności tury każdy gracz umieszcza swój znacznik wpływu na najwyższym pustym polu wpływu Gracza poniżej pola 0 na torze Wpływów.

Normalny:

2. Umieść 4 znaczniki "wpływów w mieście centralnym" w losowej kolejności na polu 0.
3. Potasuj talię 35 kart przygotowania kolei państwowych.
4. Wykonaj następującą sekwencję 4 razy, tak aby wszystkie 4 znaczniki wpływów zostały przesunięte i żaden nie pozostał na 0:
 - a. Weź kartę przygotowania kolei państwowych.
 - b. Przesuń stos znaczników o liczbę pól wskazaną w prawym dolnym rogu karty.
 - c. Zostaw dolny znacznik na tym polu.

Przykład: Znaczniki wpływów są ułożone w stosie na 0, od dołu: brązowy, zielony, niebieski, biały. 4 karty przygotowania kolei państwowych, które wylosowałeś, oznaczają 3, 2, 1, 4. Przesuwasz stos o 3 pola z 0 do 30 i upuszczasz brązowy znacznik na 30. Przesuwasz stos o 2 pola do 50 i upuszczasz niebieski znacznik na 50. Przesuwasz stos o 1 pole do 60 i upuszczasz zielony znacznik na 60. Na koniec przesuwasz stos (tylko 1 znacznik teraz!) o 4 pola do 100 i upuszczasz biały znacznik na 100.

5. Umieść koronę kolei państwowej na każdym połączeniu oznaczonym na karcie.

Uproszczony:

2. Umieść 4 znaczniki wpływów w następujący sposób:



3. W grze 2-osobowej umieść koronę na następujących połączeniach:



4. W grze 3-osobowej umieść koronę na następujących połączeniach:



5. W grze 4-osobowej umieść koronę na następujących połączeniach:



6. Wszystkie 35 kart przygotowania kolei państwowych należy odłożyć do pudełka.

Rynek dostaw

Wypełnij pola w każdej kolumnie rynku pasującymi towarami

(10 drewna, 10 kamienia, 10 żelaza, 10 węgla). Pozostałe towary tworzą zasoby.



Plansza fabryki

B

1. Umieść planszę Fabryki - wybraną dla odpowiadającej liczby graczy.
2. Wypełnij **wszystkie miejsca poza skrajnym lewym** w każdym rzędzie - pasującymi fabrykami.

2p ✎ 6 na rząd | 3p ✎ 9 na rząd | 4p ✎ 12 na rząd



Plansza pracowników

C

1. Umieść planszę pracowników - wybraną dla odpowiadającej liczby graczy.
2. Umieść drewniany **znacznik "Cena Zatrudnienia Robotników"** na każdym polu, na którym nadrukowana jest kostka - resztę odłóż do pudełka.
3. Umieść **odkryty kafelek wzrostu** na sztandarze w herbie każdego miasta:

Normalny:

Umieść losowo kafelki wzrostu.



Uproszczony:

Umieść 4 kafelki wzrostu w następujący sposób:



4. Na tej planszy znajdują się pola na górze każdego miasta centralnego dla Inżynierów. Weź po 1 pionka Inżyniera Tunelu i 1 pionka Inżyniera Mostu na gracza.

2p ✎ 2 z każdego | 3p ✎ 3 z każdego | 4p ✎ 4 z każdego

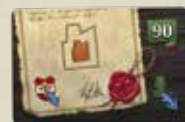
Pozostałe odłóż do pudełka.

Każde pole ma ikony wskazujące, **ilu inżynierów należy tam umieścić w trakcie przygotowania**. Pomieszaj razem inżynierów tuneli i mostów i losowo umieść po jednym na ikonę na polu nad herbem miasta.

Karty kontraktów i kafelki akcji głównych

D

1. Rewers każdej karty Kontraktu przedstawia liczbę znaczników zarezerwowania (1 – 3). **Podziel karty Kontraktów na 3 talie** zgodnie z liczbą znaczników Zarezerwowania na rewersie. Potasuj każdą talię zakrytą.
2. Dla każdej talii ułóż kilka odkrytych kart, aby utworzyć ekspozycje.
Liczba kart, które dobierzesz z każdej talii, zależy od liczby graczy:
2p ♣ 3 z każdej talii | 3p ♣ 4 z każdej talii | 4p ♣ 5 z każdej talii
Pozostałe karty Kontraktów odłóż do pudełka.
3. Umieść **11 kafelków Akcji Głównej** odsoniętych w pobliżu planszy głównej, tak aby każdy miał do nich łatwy dostęp.



Plansze graczy

E

1. Połóż przed sobą **planszę gracza** w wybranym kolorze.
2. Umieść **2 pionki Robotników** w swoim kolorze w **Obszarze Szkoleniowym na Poziomie Doświadczenia 1** (nie w Obszarze Roboczym); ułóż pozostałe pionki w pobliżu jako zapas.
3. Umieść **kafelki Niezbudowanej stacji kolejowej**, zakrywając każde z 2 dolnych pól magazynu, zgodnie z oznaczeniem.
4. Umieść **2 drewniane znaczniki stacji kolejowej** na 2 kafelkach niewybudowanych stacji.
5. Umieść **kafel silnika parowego poziomu 3** na polu silnika parowego na lewym końcu pierwszego rzędu, a kafelki wagonu, stroną **wagon towarowy** do góry, na każdym z **3 pól** po jego prawej stronie.
6. Umieść **kostkę węgla na silniku parowym**. Umieść kostkę **drewna, kamienia i żelaza** na wagonach towarowych (1 na wagon - kolejność nie ma znaczenia).
7. Weź początkowe **karty Guldenów** zgodnie z liczbą graczy:
2p ♣ 120 guldens | 3p ♣ 130 guldens | 4p ♣ 140 guldens
Uzgodnijcie, czy gracze z zakrytymi pieniędzmi. Proponujemy grać z jawnymi pieniędzmi ale jeśli liczenie pieniędzy u konkurencji spowalnia grę, sugerujemy ukryte pieniądze.
8. Zabierz pozostałe **2 dłonie akcji głównej** w swoim kolorze.
9. Zabierz **drewniane znaczniki torów** w swoim kolorze.



Plansza udziałów

F

1. Umieść planszę udziałów obok swojej planszy gracza.
2. Umieść znacznik **wartości udziałów** w lewej kolumnie w rzędzie 40 guldenów.
3. Umieść **pionek Inwestora** w prawej kolumnie rzędu 40 guldenów.



Pieniądze tworzą bank, a wszystko inne tworzy zasoby.

Rozgrywka





Wskazówka: Imperial Steam to wymagająca gra. Nie próbuj grać w swoją pierwszą grę perfekcyjnie - po prostu wciągnij się w rozgrywkę i popełniaj błędy. Konsekwencje złych decyzji pomogą ci szybciej się uczyć i doskonalić!

"Oferta w ciemno" za wpływy

Aby rozpocząć grę, wszyscy jednocześnie licytują wpływy w następujący sposób:

1. Trzymaj w ręku, sekretną ofertę kart Guldenów.
2. **W kolejności tury ujawnij swoją ofertę i przesun swój znacznik wpływu** na najwyższe puste miejsce w kolumnie odpowiadającej Twojej ofercie. Jeśli kilka osób zaliczytuje tę samą kwotę, ich znaczniki Wpływów Graczy będą znajdować się od góry do dołu, w kolejności tury, w kolumnie odpowiadającej ich ofercie. Zwróć swoją oferowaną kwotę do banku.
3. Dostosuj kolejność tur zgodnie z nową kolejnością wpływów.

Przykład: Kolejność tur to Fioletowy, Turkusowy, Żółty, Czerwony. Wszyscy chowają w dłoniach licytacją sumę guldenów, a następnie odsłaniają je w kolejności tury.

-  Fioletowy ujawnia ofertę 70 guldenów, umieszcza swój znacznik Wpływu na najwyższym pustym polu kolumny 70, a następnie zwraca 70 guldenów do banku.
-  Turkus ujawnia również ofertę 70 guldenów, umieszcza swój znacznik Wpływu na najwyższym pustym polu kolumny 70, czyli tuż pod Fioletowym, a następnie zwraca 70 guldenów do banku.
-  Żółty ujawnia ofertę 50 guldenów, umieszcza swój znacznik Wpływu na najwyższym pustym polu kolumny 50, a następnie zwraca 50 guldenów do puli.
-  Czerwony ujawnia ofertę 70 guldenów, umieszcza swój znacznik Wpływu na najwyższym pustym polu kolumny 70, czyli tuż pod Fioletowym i Turkusowym, a następnie zwraca 70 guldenów do puli.



Nowa kolejność tur to Fioletowy, Turkusowy, Czerwony, Żółty.

Główne zasady

- ☛ Kiedy zwiększasz swój wpływ o 1 stopień, przesun swój znacznik Wpływu o 1 pole w prawo na torze Wpływów.
- ☛ Kiedy zmniejszysz swój wpływ o 1 stopień, przesun swój znacznik Wpływu o 1 pole w lewo na torze Wpływów.
- ☛ Za każdym razem, gdy przesuń swój znacznik Wpływu, przesun go na najwyższe puste miejsce w nowej kolumnie. Jeśli pod twoim znacznikiem znajdują się inne znaczniki wpływów graczy, przesun je o jedno pole w górę, aby zappełnić lukę. Przestrzeń z gwiazdą powinna być zawsze zakryta.
- ☛ Możesz zmieniać kolejność towarów na swojej planszy gracza (z wyjątkiem tych na twojej rampie) w dowolnym momencie, a tym samym możesz wybierać, które towary zostaną odrzucone, jeśli masz ich więcej niż możesz przechować.

Przykład: Efekt w grze powoduje, że Fioletowy zmniejsza swój wpływ o 2 stopnie. Fioletowy przesuwa się o 2 pola w lewo, do najwyższego pustego pola w kolumnie 50, tuż pod Żółtym. Turkusowy i Czerwony przesuwa się w górę w kolumnie 70, aby zamknąć lukę i zakryć gwiazdę.




Rundy gry

Każda runda składa się z następujących faz:



1. Odzyskaj znaczniki Akcji Głównej (i weź nowe, jeśli to możliwe).
2. Przesyłka dociera na rynek.
3. Odbierz zamówiony towar.
4. Zbieraj dochody.
5. Szkolenie pracowników.
6. Ustal kolejność tury.
7. Wykonuj akcje.
8. Sprawdź zakończenie rundy



Uwaga: W rundzie 1 pomini pierwsze 6 faz i zaczynaj od Fazy 7: Wykonywanie Akcji. Fazy, które pomijasz w Rundzie 1, są oznaczone ikoną: . Zalecamy najpierw przeczytać fazę 7 (strona 13).



FAZA 1 - Odzyskaj znaczniki Akcji Głównej

(weź nowe, jeśli to możliwe)

Zabierz wszystkie swoje znaczniki dłoni - Akcji Głównej - z kafelków akcji.

Weź nowy znacznik dłoni

W rundach 2–4 dostaniesz dodatkowy znacznik akcji głównej - weź go z bieżącej rundy na torze rund i dodaj do odzyskiwanych znaczników akcji. Od rundy 4 będziesz mieć 5 akcji na rundę!





FAZA 2 - Przesyłka dociera na rynek.

W rundach 4-8, na torze rund znajdują się towary:

2p ♣ po 1 na rundę | 3p ♣ po 2 na rundę | 4p ♣ po 3 na rundę

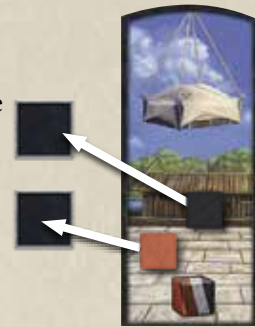
Użyj towarów z bieżącej rundy, aby wypełnić rynek dostaw od dołu do góry. Wszelkie nadwyżki towarów, które nie mieszczą się na rynku, należy zwrócić do zasobów ogólnych.



FAZA 3 - Odbierz zamówiony towar.

Jeśli zamówiłeś towary w poprzedniej rundzie w **Fazie 7: Wykonywanie Akcji** to czekają na Ciebie na rampie, który znajduje się po prawej stronie Twojej planszy gracza. Jeśli twoja rampa jest pusta to niczego nie zamawiałeś. Natychmiast przechowuj towary na pustych polach na swojej planszy gracza. Nie możesz ich zostawić na rampie.

Pamiętaj: Możesz zmienić kolejność towarów na swojej planszy gracza (z wyjątkiem tych na twoim rampie) w dowolnym momencie, dzięki czemu możesz wybrać, które towary zostaną odrzucone, jeśli masz ich więcej niż możesz przechować.



FAZA 4 - Zbieraj dochody.

Zbieraj swoje dochody z następujących źródeł:

1. Każdy **wagon osobowy** w twoich pociągach generuje dla ciebie 10 guldenów.
2. Każda **stacja kolejowa**, którą masz na mapie, generuje dla ciebie 10 guldenów; przypomina ci o tym magazyn na twojej planszy gracza. Rozpoczynasz grę z 1 stacją kolejową już na mapie, a tym samym dostępną górną kondygnacją swojego magazynu, generującą 10 guldenów przychodu. Każda kolejna stacja kolejowa, którą zbudujesz, otworzy kolejne piętro twojego magazynu i doda kolejne 10 guldenów do twoich regularnych dochodów.



FAZA 5 - Szkolenie pracowników.

Robotnicy na twojej planszy gracza są szkoleni - jeśli nie pracowali w poprzedniej rundzie. Ten proces składa się z trzech kroków:

1. Przenieś wszystkich pracowników z obszaru szkolenia poziomu doświadczenia **2 do obszaru szkolenia poziomu doświadczenia 3**.
2. Przenieś wszystkich pracowników z obszaru szkolenia na poziomie doświadczenia **1 do obszaru szkolenia na poziomie doświadczenia 2**.
3. Przenieś wszystkich pracowników z obszarów **roboczych w dół** do obszaru szkoleniowego odpowiadającego poziomu doświadczenia.



FAZA 6 - Ustal kolejność tury.

Zresetuj kolejność tur w oparciu o wpływ wszystkich graczy. Gracz z największymi wpływami będzie pierwszy; gracz z najmniejszą liczbą jest ostatni. W przypadku graczy z tej samej kolumny toru Wpływów gracz w górnym rzędzie ma większy wpływ niż gracze w niższych rzędach.

Przykład: Żółty ma 90 wpływów, Fioletowy i Czerwony 70, Turkusowy 40. Żółty jest teraz Graczem 1. Fioletowy jest w górnym rzędzie, a Czerwony tuż pod nim, więc Fioletowy to Gracz 2, Czerwony to Gracz 3. Turkusowy to Gracz 4.



FAZA 7 - Wykonuj akcje.

Wykonuj tury wykonując 1 akcję w kolejności tury, aż wszyscy ułożą wszystkie swoje znaczniki dłoni - czyli znaczniki Akcji Głównej.

W swojej turze musisz wykonać akcję, umieszczając jedną ze swoich dłoni na jednym z kafelków Akcji Głównej i natychmiast wykonując odpowiednią akcję. Dodatkowo, przed, w trakcie i/lub po tej akcji możesz wykonywać darmowe akcje (**Darmowe akcje, strona 27**).

Nie ma znaczenia, czy ktokolwiek inny wykorzystał już ten sam kafelek Akcji Głównej; Jednak, **jeśli użyłeś już wybranego kafelka Akcji Głównej w tej rundzie, musisz zmniejszyć swój wpływ o 1 stopień za każdą dłoń, która już się tam znajduje.** Zawsze zmniejszasz swój wpływ o 1 stopień za każdą dłoń na kafelku Akcji Głównej, zanim dodasz nową; jednak często będzie to 0.

Przykład: Za pierwszym razem Czerwony używa akcji kupna lub ulepszenia pociągu. Czerwony po prostu kładzie jedną ze swoich dłoni na kafelku Akcji Głównej i wykonuje akcję. Za drugim razem w swojej turze Czerwony chce wykonać tę akcję ponownie. Aby to zrobić, wpływ Czerwonego musi zmniejszyć się o 1 stopień.

Akcje Główne

W każdej fazie Akcji dostępnych jest 11 Akcji Głównych:

- | | | |
|---------------------|--------------------------|---------------------------------|
| 1. Buduj tory | 5. Kup lub zamów towary | 9. Manipuluj wartością udziałów |
| 2. Zatrudniaj | 6. Kup lub ulepsz pociąg | 10. Zbieranie funduszy |
| 3. Zbuduj budynek | 7. Zabezpiecz kontrakt | 11. Odpuszczanie |
| 4. Produkcuj towary | 8. Dobroczynność | |

🔗 Akcja główna 1: Buduj tory

Umieść na mapie do 2 torów, aby rozszerzyć swoją sieć kolejową. Na początku gry twoja sieć to nic innego jak stacja kolejowa w Wiedniu, więc twój pierwszy tor musi łączyć Wiedeń z sąsiednim miastem. Każde połączenie między parą miast wymaga tylko 1 toru; jednak każdy gracz może zbudować połączenie między tą samą parą miast.



Ogólna zasada: Twoja sieć kolejowa to ciągły, prawdopodobnie rozgałęziony zestaw połączeń między miastami, na których znajdują się Twoje tory. W każdej grze twoja sieć kolejowa zaczyna się w Wiedniu, która obejmuje kilka połączonych fabryk i rozgałęzia się, gdy budujesz tory.

Ograniczenia

- Nie możesz zbudować toru, który jest odłączony od ciągłości sieci torów.
- Każdy gracz jest ograniczony **do 1 toru na każdym połączeniu**.
- Nie możesz użyć akcji Budowanie torów, aby zbudować tory na połączeniu, które posiada **koronę Kolei Państwowych** (możesz jednak użyć w tym celu darmowej akcji Kup dostęp do połączenia Kolei Państwowych).
- O ile nie masz stacji kolejowej w mieście, **możesz mieć tylko 2 tory połączone z tym miastem**.
- Jeśli masz stację kolejową w mieście, możesz mieć tyle torów, ile jest połączeń z miastami z tej stacji kolejowej.
- Żadne inne stacje kolejowe ani tory nie wpływają na liczbę torów, które możesz połączyć z miastem.



Przykład: Żółty rozszerzył już swoją sieć kolejową z Wiednia na wschód do Bratisławy i na południe przez Wr. Neustadt. Żółty wykonuje akcję budowy torów głównie po to, by przedłużyć południową gałąź od Wr. Neustadt do Sopron. Żółty nie chce zmarnować okazji do zbudowania drugiego toru na który pozwala ta akcja i rozważa ich opcje.

Żółty rozważa również połączenie Wr. Neustadt do niebieskiego miasta centralnego, Gloggnitz; byłby to jednak trzeci tor Żółtego połączony z Wr. Neustadt, **co nie jest dozwolone bez żółtej stacji kolejowej w Wr. Neustadt**.

Żółty postanawia ponownie rozgałęzić się z Wiednia, na południowy zachód od miasta. Chociaż będzie to trzeci tor Żółtego połączony z Wiedniem, jest to dozwolone, ponieważ Żółty ma stację kolejową w Wiedniu.

Opłaty dla przeciwników

Jeśli inni gracze zbudowali już połączenie między tą samą parą miast, które chcesz połączyć z jednym z twoich torów, **musisz zapłacić każdemu graczowi, który już ma tam tor, 10 guldenów**. Jeśli nie masz wystarczającej liczby guldenów, aby zapłacić, nie możesz tam zbudować toru.

Towary wymagane

Oprócz ewentualnych opłat dla przeciwników musisz dostarczyć materiały do budowy toru. **Niezależnie od tego, czy zbudujesz 1, czy 2 tory, musisz wydać łącznie 1 drewno, 1 kamień i 1 żelazo** ze swojej planszy gracza (z pociągów i/lub magazynu).

Wymagani pracownicy

Musisz również przydzielić pracowników do zespołu roboczego. Każde miasto ma numer wysiłku w trybiku w lewym górnym rogu. Dla każdego nowego miasta, z którym się łączysz, zsumuj ich wartości wysiłku. Ta suma dyktuje minimalne doświadczenie, jakie musi posiadać twoja załoga:

Wysiłek

Całkowite doświadczenie pracowników \geq Całkowity wysiłek dla nowych miast



Uwaga: W rzadkich przypadkach możesz chcieć zbudować połączenie między dwoma miastami, które są już częścią twojej sieci kolejowej. Jeśli to zrobisz, użyj tylko niższej z wartości wysiłku obu miast.

Obszar roboczy



Obszar szkoleniowy

Pracowników można przypisywać do załogi tylko wtedy, gdy znajdują się w **obszarze szkoleniowym**; pracownicy w obszarach roboczych są niedostępni. Przenieś wybranych pracowników z obszaru szkoleniowego do odpowiedniego obszaru roboczego w górę, zachowując ten sam poziom doświadczenia. Nie otrzymujesz "reszty" za „przeplacanie”: nie ma rekompensaty za wysłanie pracowników do pracy bardziej doświadczonych niż to konieczne.



Przykład: Turkusowy już rozszerzył swoją sieć kolejową z Wiednia na wschód do Bratysławy. Teraz chcą zbudować połączenie z Bratysławy do Wr. Neustadt i połączenie z Bratysławy do Sopron.

Nowe miasta (Wr. Neustadt i Sopron) mają odpowiednio liczby 3 i 5 wysiłku. Turkus będzie musiał zapewnić pracowników, których całkowite doświadczenie wynosi co najmniej 8 (3 + 5).

Może to być dowolna kombinacja pracowników, o ile ich łączne doświadczenie wynosi co najmniej 8. Niestety, jedynymi pracownikami, których Turkus ma w obszarach szkoleniowych, jest dwóch pracowników poziomu 2. Ich łączne doświadczenie 4 jest niewystarczające do zbudowania obu połączeń.


Co więcej, jest to niedozwolone, ponieważ Turkusowy nie ma stacji kolejowej w Bratysławie, a zatem ogranicza się do 2 torów połączonych z Bratysławą.




Przykład: Zamiast tego Turkusowy zbuduje tylko połączenie z Bratysławy do Wr. Neustadt. Nowe miasto (Wr. Neustadt) ma numer Wysiłku 3. Turkus będzie musiał zapewnić pracowników, których łączne doświadczenie wynosi co najmniej 3. Może to być pojedynczy pracownik poziomu 3 lub pracownik poziomu 2 i 1, a nawet trzech pracowników poziomu 1.

Jedynymi robotnikami, których Turkus posiada w obszarach szkoleniowych, są dwaj robotnicy poziomu 2. Ich łączne doświadczenie to 4, co wystarczy do zbudowania tego połączenia. Turkus przenosi ich oboje do obszaru roboczego Poziomu 2, z odrobiną żalu, że musiał „zmarnować” trochę wiedzy pracowników.

Mosty

Aby zbudować tor na szarym połączeniu , musisz mieć w sztabie **Inżyniera Mostu** (patrz Zatrudnianie, strona 18). Jeśli go nie posiadasz, nie możesz zbudować szarego połączenia. Za każdy tor, który położysz na szarym połączeniu, musisz wydać 1 dodatkowy kamień.

Tunele

Aby zbudować tor na pomarańczowym połączeniu , musisz mieć w sztabie **Inżyniera Tunelu** (patrz Zatrudnianie, strona 18). Jeśli go nie posiadasz, nie możesz zbudować pomarańczowego połączenia. Za każdy tor, który umieścisz na pomarańczowym połączeniu, musisz wydać 1 dodatkowe żelazo.

Bonusy w nowych miastach

Każde nowe miasto, z którym się połączysz, ma coś do zaoferowania. Możliwości są na kafelku Miasta lub bezpośrednio nadrukowane na mapie:



Natychmiast zwiększ swój wpływ o liczbę kroków wskazaną na sześciokącie. **Uwaga:** W Feldkirchen otrzymujesz 3 dodatkowe wpływy.



Plac budowy stacji kolejowej, na którym można wybudować stację kolejową podczas kolejnej akcji.



Plac budowy fabryki, na którym można wybudować fabrykę podczas kolejnej akcji.



Popyt na towar, który spełniasz, dostarczając towar do miasta. Ponieważ jest to darmowa akcja, możesz to zrobić nawet w tej turze!



Jeśli w mieście znajdują się żeton Biznesu, natychmiast odrzuć pierwszy żeton i użyj jego wartości do „zakupu” z poniższego wyboru. Pamiętaj, że każda opcja kosztuje 1 punkt.

- Zwiększ swój wpływ o 1 stopień.
- Zwiększ swoją cenę udziałów o 1 krok.
- Przebuduj na stałe wagon towarowy na osobowy. Odwróć kafelek wagonu na stronę wagonu osobowego. Jeśli znajdował się na nim towar, zwróć go do rezerwy (pamiętaj jednak, że w każdej chwili możesz przestawić swoje towary). Jeśli wagon towarowy ma na sobie znacznik zarezerwowania, nie można go przekształcić w wagon osobowy.

Przykład: Łączysz się z miastem, na którym znajduje się żeton Biznesu wartości 3. Bierzesz żeton i wydajesz go, aby dwukrotnie zwiększyć cenę udziałów i trwale zamienić wagon towarowy na osobowy.

Uwaga: jeśli budujesz połączenie między dwoma miastami, które są już częścią twojej sieci kolejowej, zignoruj bonusy, ponieważ żadne z miast nie jest nowe w twojej sieci kolejowej.

Połączenie Mürzzuschlag-Gloggnitz (znacznik Semmering)

Jeśli właśnie zbudowałeś połączenie Mürzzuschlag-Gloggnitz i jesteś pierwszym graczem, który to zrobił, weź znacznik Semmering. To podwoi twój dochód na końcu gry.



Kolej Semmering obejmuje niewiarygodną liczbę mostów (patrz Historia, s. 30). Znacznik przedstawiający wiadukt kolejowy (specyficzny typ mostu, przypominający akwedukty) nazywany jest Semmering.



Tylko w mieście Trieste:
Jak tylko połączysz Trieste ze swoją siecią, weź 10 guldenów za każdy tor w swojej sieci. **Dotyczy to każdego gracza, który nawiązuje połączenie z Triestem.**

❧ Akcja główna 2: Zatrudnij

Z planszy Robotników zatrudnij dowolną liczbę robotników i/lub Inżyniera Mostu i/lub Inżyniera Tunelu.

Każda kolumna na Planszy Robotników reprezentuje robotników z Miasta centralnego o tym kolorze. Najpierw musisz wybrać jedną kolumnę/źródło, z którego zatrudnisz wszystkich pracowników podczas tej akcji. Możesz zatrudniać tylko z miast centralnych, których znacznik wpływów miasta jest **równy lub niższy od poziomu wpływów twojego znacznika wpływów gracza**.



Zatrudnij robotnika

Za każdego zatrudnionego robotnika wykonaj następujące kroki (oznacza to, że cena rośnie po każdym robotniku!):



Obszar szkolenia
Poziom
doświadczenia 1

1. Zapłać cenę w rzędzie znacznika Ceny Zatrudnienia Robotnika.
2. Przesuń kostkę o 1 pole w górę, jeśli to możliwe (cena zaczyna się od 10 guldenów, a ostatecznie osiąga maksimum na 50 guldenach).
3. Weź z zasobów pionek Robotnika w swoim kolorze.
4. Umieść go w obszarze szkoleniowym na poziomie doświadczenia 1 na swojej planszy gracza.

Przykład: Żółty chce zatrudnić jak najwięcej robotników za 200 guldenów. Najpierw Żółty musi wybrać kolumnę (źródło pracowników). Zielone i niebieskie miasta mają jeszcze tanich pracowników.

Niestety Żółty nie ma wystarczających wpływów, aby zatrudniać pracowników w tych miastach; Żółty ma wystarczający wpływ, by zatrudniać tylko z brązowych i białych miast centralnych. Jedno ze źródeł białego miasta jest najtańsze więc Żółty wybiera lewą kolumnę białego miasta.



Żółty ma 230 guldenów i decyduje się wydać 190 guldenów, aby zdobyć 5 robotników z zasobów:

1 st robotnik	☛	20 gulden	☛	kostka do 30 rzędów	☛	pracownik trafia
2 nd robotnik	☛	30 gulden	☛	kostka do 40 rzędów	☛	do obszaru
3 rd robotnik	☛	40 gulden	☛	kostka do 50 rzędów	☛	szkoleniowego z
4 th robotnik	☛	50 gulden	☛	kostka pozostaje na 50	☛	doświadczeniem 1
5 th robotnik	☛	50 gulden	☛	kostka pozostaje na 50	☛	

Uwaga: Każdy gracz jest ograniczony do 15 robotników, co limitowane jest liczbą robotników w kolorze gracza.

Zatrudnij inżynierów

Wybierz dowolnego Inżyniera na Planszy Robotników, który znajduje się w Mieście centralnym, którego znacznik Wpływów Miasta jest równy lub niższy od poziomu wpływów Twojego znacznika Wpływów. Inżynierowie zawsze kosztują 30 guldenów. Umieść pionek Inżyniera na jego polu na swojej planszy gracza.



Uwaga: Możesz mieć tylko 1 inżyniera każdego typu w sztabie, więc:
Nie możesz zatrudnić drugiego inżyniera mostu i drugiego inżyniera tuneli.

Przykład: Żółty nadal ma 40 guldenów po zatrudnieniu 5 robotników z lewej kolumny białego miasta i również chce zatrudnić inżyniera. Planując budowę wkrótce na pomarańczowych połączeniach, żółty chce zatrudnić inżyniera tuneli. Ponownie, Żółty ma wystarczająco dużo wpływów, by zatrudnić go tylko z brązowych i białych Miast, a tylko brązowy ma inżyniera tuneli. Żółty płaci 30 guldenów, bierze pomarańczowy pionek Inżyniera z brązowej kolumny na Planszy Robotników i kładzie go na wyznaczonym miejscu na planszy gracza.



🔧 Akcja główna 3: Zbuduj budynek

Zbuduj stację kolejową albo fabrykę.

Stacja kolejowa

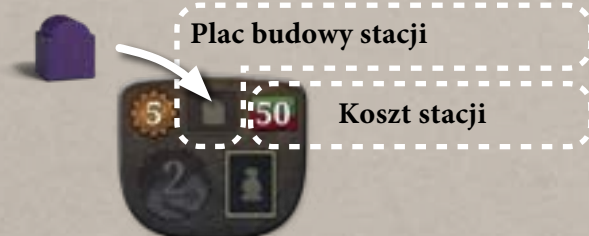


Możesz zbudować stację kolejową tylko na pustym placu budowy stacji kolejowej w mieście, które jest połączone z twoją siecią kolejową. Zapłać guldeny wskazane po prawej stronie placu budowy stacji kolejowej i umieść stację kolejową ze swojej planszy gracza na placu budowy. Na koniec odrzuć pusty kafelek niewybudowanej stacji kolejowej ze swojej planszy gracza.



Uwaga: Zbudowanie stacji kolejowej daje trzy korzyści:

- ➡ Nie jesteś już ograniczony do 2 połączeń torów of tego miasta.
- ➡ Masz dodatkowe miejsce do przechowywania towaru.
- ➡ Zwiększyłeś swój stały dochód o 10 guldenów.



Przykład: Sieć kolejowa Purpurowego jest połączona z tym miastem, a Purpurowy wybiera akcję budowy budynku aby wybudować tutaj stację kolejową. Fioletowy wydaje 50 guldenów i umieszcza stację kolejową ze swojej planszy na tym placu budowy stacji kolejowej.

Fabryka



Wybuduj 1 wybraną fabrykę z planszy Fabryk.

Fabrykę można zbudować tylko na pustym placu budowy fabryki, który jest połączony z twoją siecią kolejową i jest dostępny dla Twojej liczby graczy (place budowy fabryk oznaczone są dostępne tylko w grach dla 3 i 4 graczy; place budowy fabryk oznaczone z są dostępne tylko w grach 4-osobowych).

Zwróć uwagę, że niektóre miasta, w tym Wiedeń, mają place budowy fabryk połączone bezpośrednio z nimi drogami.

1. Zapłać koszt budowy (w górnym rzędzie) na lewo od fabryki, którą chcesz zbudować (będzie to fabryka najbardziej na lewo w swoim rzędzie).

Przykład: Chcesz zbudować fabrykę żelaza. Koszt budowy to 40 guldenów.



Istnieją dwa wyjątki, które zastępują ten koszt:

- ➔ Jeśli plac budowy fabryki przedstawia , zamiast tego zapłać ten niestandardowy koszt.

Przykład: Budowa fabryki na tym placu budowy będzie kosztować 40 guldenów, niezależnie od aktualnego kosztu budowy tego typu fabryki na planszy Fabryki.



Plac budowy fabryki z kosztami niestandardowymi

- ➔ Jeśli plac budowy przedstawia , zapłać koszt stacji kolejowej miasta połączonego z nim drogą, aby zbudować tam fabrykę.

Przykład: Chcesz zbudować fabrykę na placu budowy fabryki o koszcie . Ten plac budowy jest połączony z miastem, którego stacja kosztuje 30 guldenów. Tak więc zamiast płacić koszt tego typu fabryki z planszy Fabryki, zapłacisz 30 guldenów. Decydujesz się skorzystać z tej stałej ceny, wybierając najdroższą fabrykę na planszy Fabryki.



Koszt stacji kolejowej

Plac budowy fabryki z kosztami niestandardowymi

2. Umieść fabrykę w obszarze Fabryk w prawym dolnym rogu swojej planszy gracza.
3. Wybierz dowolnego robotnika (z obszaru szkolenia lub pracy) ze swojej planszy gracza, zwracając uwagę na poziom doświadczenia robotnika.
4. Zabierz z zasobów ogólnych towary odpowiadające kolorowi (rodzajowi) fabryki. Liczbę towarów, które należy zabrać, wskazują ikony sąsiadujące z obszarem szkolenia/pracy wybranego robotnika (patrz przykład poniżej). Umieść wybranego robotnika na pustym placu budowy fabryki połączonym z twoją siecią kolejową. Umieść towary obok robotnika. Właśnie te towary fabryka będzie w stanie wyprodukować z czasem. Pracownik jest teraz na stałe przydzielony do pracy w tej fabryce.
5. Jeśli posiadasz jakieś karty **kontraktów z pustymi polami pasującymi** do tego typu fabryk, możesz natychmiast przenieść fabrykę na pasujące pole (możesz w dowolnym momencie przestawić swoje fabryki między kontraktami i/lub planszą gracza).

Uwaga: daje to dwie korzyści:

- ➔ Fabryka będzie w stanie wyprodukować dla Ciebie towary (z małej, lokalnej podaży).
- ➔ Możesz zobowiązać tę fabrykę do realizacji kontraktu.



Przykład: Żółty chce zbudować fabrykę żelaza w Bratysławie, co jest możliwe, ponieważ jest połączona z siecią kolejową żółtego. Żółty płaci 40 guldenów, co jest aktualnym kosztem budowy fabryki żelaza i przenosi fabrykę na swoją planszę gracza. Żółty mógłby użyć robotnika poziomu 3, więc ta fabryka ostatecznie wyprodukuje 4 żelazo, ale planuje użyć tego robotnika później w tej rundzie. Zamiast tego Żółty decyduje się na użycie robotnika poziomu 2, który już wykonał swoją pracę w tej rundzie.

Żółty przenosi tego robotnika na plac budowy fabryki w Bratysławie i bierze 3 żelaza z zasobów ogólnych, aby umieścić je z robotnikiem. Żółty ma kontrakt na fabrykę żelaza i natychmiast przenosi fabrykę na to pole kontraktu. Teraz Żółty wypełnił kontrakt i ma 3 żelaza do wyprodukowania w późniejszych akcjach lub do wykorzystania do spełnienia wymagań miasta!

✂ Akcja główna 4: Produkcuj towary

Każdy z twoich robotników na mapie, który wciąż ma obok siebie towary, może wyprodukować 1 ze swoich towarów. Jest to opcjonalne dla każdego robotnika; to całkowicie twój wybór. Za każdego robotnika który produkuje, weź 1 z towarów obok robotnika. Natychmiast przechowuj towary na pustych polach na swojej planszy gracza; **masz następujące 3 opcje:**

- ➔ Każda lokomotywa parowa może pomieścić **1 węgiel**.
- ➔ Każdy wagon towarowy może pomieścić **1 dowolny towar**.
- ➔ Każde puste pole magazynu może pomieścić **1 dowolny towar**.



Uwaga: Na początku dostępne jest tylko jedno miejsce w twoim Magazynie ale gdy zbudujesz więcej stacji kolejowych, zyskujesz więcej miejsc w Magazynie.

Nie możesz przechowywać towarów na rampie. Zwróć towary, których nie możesz przechowywać do zasobów ogólnych; pamiętaj jednak, że zawsze możesz przestawić swoje towary (z wyjątkiem tych na rampie), dzięki czemu możesz przechowywać niektóre lub wszystkie nowe towary i odrzucić stare - jeśli tak wolisz.

✂ Akcja główna 5: Kup lub zamów towary

Kup od razu 1 towar lub zamów towar na następną rundę.

Natychmiast kup 1 towar

Natychmiast kup 1 dowolny towar z Rynku Dostaw (weź najwyższą kostkę tego typu), płacąc cenę w rzędzie. Przechowuj go na pustym miejscu na swojej planszy (patrz możliwe opcje przechowywania w sekcji Produkcuj towary powyżej).



Zamów towar na następną rundę (nie dostępne w rundzie 8)

W przeciwieństwie do natychmiastowego zakupu towaru ta możliwość pozwala zamówić wiele towarów ale nie dotrą one do fazy 3 następnej rundy. Nie będziesz mógł ich użyć w tej rundzie.

Liczba towarów, które możesz zamówić, jest określona przez kafelek Dostawy nad bieżącą rundą na torze rundy (każdy gracz może zamówić tyle towarów podczas rundy).



Za każdy towar, który kupisz [z Rynku Dostaw], weź najwyższą kostkę danego typu i zapłać cenę w rzędzie tej kostki; następnie umieść go na rampie po prawej stronie swojej planszy gracza. **Nie możesz mieć na swojej rampie więcej kostek niż liczba na kafelku Przesyłek** (na przykład poprzez wielokrotne zamawianie towarów w jednej rundzie).

Akcja główna 6: Kup lub ulepsz pociąg

Kup pociąg lub ulepsz pociąg. Masz dostęp do wszystkich pociągów w dowolnym miejscu na lewo od bieżącej rundy na torze rundy; nie masz dostępu do pociągów na prawo od aktualnej rundy.

Kup pociąg

Możesz to zrobić tylko wtedy, gdy nie masz jeszcze 3 pociągów na swojej planszy gracza. Wykonaj następujące czynności:

1. Zapłać cenę wskazaną na kafelku silnika parowego.
2. Weź kafelek silnika parowego i umieść go na skrajnym lewym polu pustego rzędu pociągu na swojej planszy gracza.
3. Weź liczbę kafelków wagonów równą wartości silnika parowego i dodaj je po prawej stronie silnika parowego, stroną wagonu towarowego do góry.
4. Jeśli kafel silnika parowego przedstawia wpływy (na kafelkach poziomu 6, 7 i 8), natychmiast odpowiednio zwiększ swój wpływ.
5. Weź 1 węgiel z rezerwy i umieść go na kafelku silnika parowego.

Ulepsz pociąg

Nie możesz uaktualnić do pociągu, do którego jeszcze nie masz dostępu na torze rund.

Wykonaj następujące czynności:

1. Zapłać różnicę w aktualnej cenie silnika parowego i cenie silnika parowego docelowego.
2. Zwiększ liczbę kafelków wagonów, aby odpowiadała wartości nowego silnika parowego (np. parowóz poziomu 6 powinien mieć 6 kafelków wagonów). Dodaj je na końcu pociągu, stroną wagonu towarowego do góry.
3. Weź nowy kafelek silnika parowego i zastąp nim obecny. Usuń stary z gry.
4. Jeśli nowy kafel silnika parowego przedstawia wpływy (na kafelkach poziomu 6, 7 i 8), natychmiast odpowiednio zwiększ swój wpływ.

Uwaga: Węgla nie otrzymujesz po ulepszeniu. Jeśli jednak wymieniany parowóz miał na sobie węgiel, można go przenieść na nowy. Pamiętaj, że w każdej chwili możesz przestawić towary na swojej planszy gracza (oprócz tych na rampie).

Akcja główna 7: Zabezpiecz kontrakt

Każda karta Kontraktu przedstawia liczbę i rodzaje fabryk wymaganych do jej realizacji.

Wymagana liczba fabryk odpowiada liczbie znaczników zarezerwowania i liczbie Inwestorów przedstawionych na karcie Kontraktu.

Prawy górny róg wskazuje guldeny, które zarobisz lub stracisz za ten kontrakt na koniec gry - jeśli czyjaś sieć kolejowa będzie połączona z Triestem.



Aby wykonać tę akcję, wykonaj następujące czynności:

1. Weź kartę kontraktu z ekspozycji.
2. Weź wskazaną ilość **znaczników zarezerwowania**.
3. Weź wskazaną ilość **pionków Inwestora**.
4. Umieść **pasujące fabryki** na karcie (opcjonalnie).

1. Weź kartę kontraktu

Weź dowolną kartę kontraktu z ekspozycji i połóż ją odkrytą przed sobą. Możesz wziąć kontrakt, nawet jeśli nie masz żadnej z przedstawionych na nim fabryk, jednak **musisz mieć wystarczającą liczbę niezarezerwowanych wagonów towarowych** (patrz Weź znaczniki zarezerwowania). Bądź jednak ostrożny, ponieważ na koniec gry, niezrealizowane kontrakty (które nie mają wszystkich wymaganych fabryk) odejmują ich wartości od twojego bogactwa!

2. Weź znaczniki zarezerwowania

Weź znaczniki zarezerwowania w ilości przedstawionej na karcie kontraktu i umieść każdy z nich na innym wagonie towarowym na swojej planszy gracza, przez co ten wagon towarowy będzie trwale niedostępny. Wybrane wagony towarowe nie muszą należeć do tego samego pociągu. Nie muszą być następujące po sobie. Możesz je umieścić na dowolnym wagonie towarowym - jeśli jednak musisz umieścić go na wagonie towarowym, który przewozi towary, **musisz zwrócić towary do magazynu** (pamiętaj, że możesz przestawić swoje towary w dowolnym momencie).

Uwaga: Nie możesz umieścić znacznika zarezerwowania na stronie wagonu osobowego. Jeśli nie masz wystarczającej liczby wagonów towarowych, aby pomieścić znaczniki rezerwacji, nie możesz przyjąć kontraktu.

3. Weź pionki inwestora

Weź pionki Inwestora przedstawione na karcie Kontraktu i umieść ich na najniższych pustych polach Inwestorów na swojej Planszy Udziałów. Jeśli masz niewystarczającą liczbę miejsc na planszy dla Inwestorów, weź tylko te, które się zmieszczą.

4. Umieść pasujące fabryki na karcie

Jeśli chcesz, możesz wypełnić pola fabryki na zdobytym kontrakcie pasującymi fabrykami z planszy gracza lub innych kontraktów.

W dowolnym momencie możesz przestawiać fabryki między kontraktami i/lub planszą gracza.

🌀 Akcja główna 8: Dobroczynność

Zapłać tyle guldenów, ile chcesz, aby zwiększyć swoje wpływy. Każdy krok kosztuje 10 guldenów.

Przykład: Niebieski wydaje 20 guldenów, aby przesunąć się z 40 do 60.



Akcja główna 9: Manipuluj wartością udziałów

Zwiększ wartość swoich udziałów o 1 stopień lub zmniejsz tak bardzo, jak chcesz.

Zwiększ wartość udziałów o 1 krok

Wykonanie tej akcji pozwala zwiększyć wartość udziałów tylko o 1 krok. Aby to zrobić, **musisz zmniejszyć swoje wpływy** zgodnie z liczbą na nowym polu.



Odpowiednio zmniejsz swoje wpływy i przesun swój znacznik wartości udziału o jeden stopień w górę.

Przykład: zwiększenie wartości swojego udziału z 40 guldenów do 60 kosztowałoby cię tylko 1 wpływ; jednak zwiększenie wartości swojego udziału ze 180 guldenów do 240 kosztowałoby cię 5 wpływów.



Zmniejsz wartość udziałów

Zmniejszaj wartość swoich udziałów tak bardzo, jak chcesz, nie tracąc żadnego wpływu!

Akcja główna 10: Zbieranie funduszy

Weź z zasobów ogólnych 10 guldenów.



Akcja główna 11: Odpuszczanie

Użyj tej akcji, aby spasować swoją turę (być może to być jedyna akcja, na którą możesz sobie pozwolić).

Podobnie jak w przypadku innych akcji, nadal musisz zmniejszyć swój wpływ o 1 stopień za każdą dłoń z swoją Akcją Główną już tutaj będącą.



Darmowe akcje

Możesz wykonać dowolną liczbę i kombinację darmowych akcji przed, w trakcie lub po dowolnej akcji głównej. **Darmowe akcje są następujące:**

- ➔ Sprzedaj udział.
- ➔ Dostarcz towar (maks. 1× na turę).
- ➔ Wykup dostęp do połączenia Koleji Państwowej.

❧ Darmowa akcja: Sprzedaj udział.

To szybki sposób na zamianę udziałów Twojej firmy na gotówkę. Twoje udziały mogą mieć wartość od 40 guldenów do 240 guldenów gdzie 6 dolnych rzędów na planszy Udziałów to odzwierciedla. Rząd zajmowany przez Inwestora wskazuje najwyższą cenę, jaką Inwestor jest gotów zapłacić za udział.

***Przykład:** Inwestor z rzędu 130 guldenów jest gotów zapłacić aż 130 guldenów za udział. Inwestor wyżej nawet 240 guldenów za udział, jeśli taka jest cena będzie obowiązywać przez zaznaczenie jej znacznikiem wartości udziałów.*



Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy Inwestor znajduje się w tym samym lub wyższym rzędzie niż Twój znacznik **Wartość Udziału**. Kiedy wykonasz tę darmową akcję, na stałe przenieś najwyższego Inwestora ze swojej planszy Udziałów do obszaru Udziałowców na swojej planszy udziałów. Robiąc to, obiecujesz wypłacić inwestorom dywidendy na koniec gry. Ten Inwestor płaci Ci aktualną wartość udziałów (weź pieniądze z banku).

***Przykład:** cena twoich udziałów wynosi 130 guldenów, a na planszy udziałów masz 7 inwestorów. Mógłbyś wykonać tę akcję aż 4 razy i każda akcja sprzedaży przyniosła by 130 guldenów.*

❧ Darmowa akcja: Dostarcz towar (maks. 1× na turę).

Każde z 4 miast centralnych potrzebuje na początku gry tego samego: 1 drewna, 1 kamienia, 1 żelaza, 2 węgla. Są to jednorazowe potrzeby: gdy ktoś dostarczy drewno do miasta centralnego, to miasto nie chce już więcej drewna; to samo dotyczy kamienia i żelaza. Kiedy miasto centralne otrzyma drugi węgiel, nie chce już więcej węgla.

Możesz dostarczać tylko do miasta centralnego połączonego z Twoją siecią kolejową. **Ten sam gracz nie może dwukrotnie dostarczyć węgla do tego samego miasta.**

W grze dla 3 lub 4 graczy kilka innych miast również potrzebuje towarów; spełnianie ich wymagań działa w ten sam sposób.

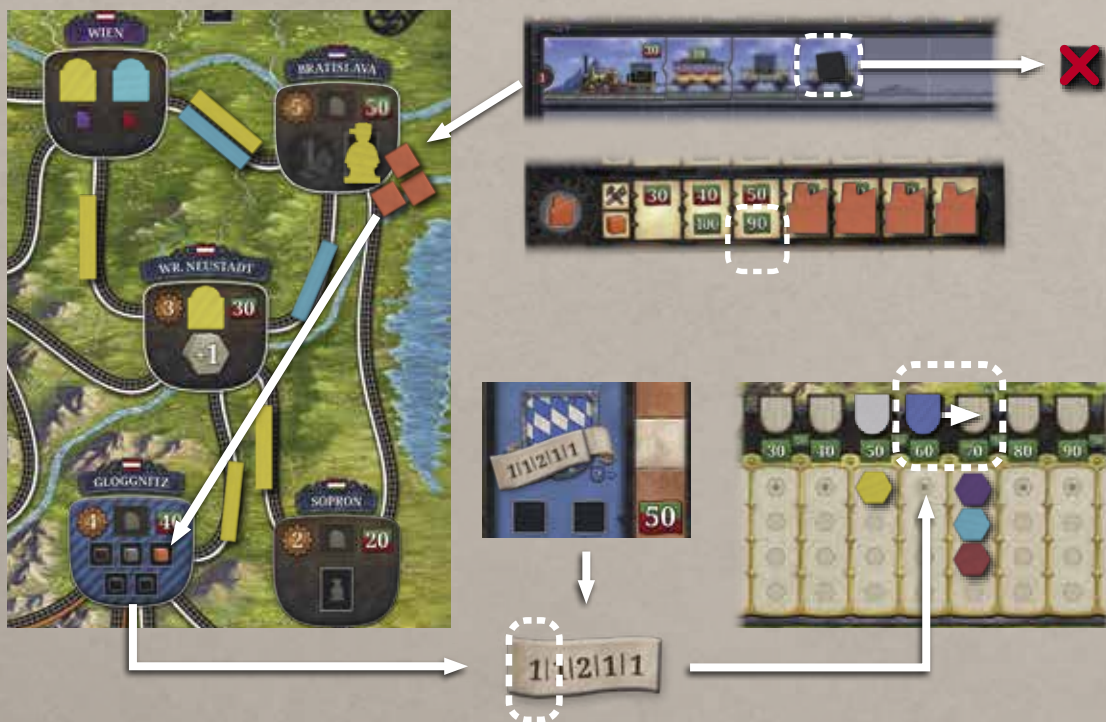
Aby dostarczyć towar, wykonaj następujące czynności:

1. **Wydadz 1 węgiel** z pola na swojej planszy gracza (silnik parowy, wagon towarowy, magazyn; nie z rampy).
2. **Weź 1 towar** znajdujący się obok jednego ze swoich robotników na mapie i umieść go na stałe na pustym polu odpowiadającym zapotrzebowaniu w mieście które jest połączone z twoją siecią.
3. **Pobierz płatność**, jak wskazano na najbardziej prawym pustym polu pasującego rzędu kostek (rzędu dolnego) na planszy Fabryki:
 - ➔ Za dostarczenie węgla do miasta centralnego, weź najcenniejszy pozostały znacznik klucza pasującego do miasta (duży złoty, a następnie mały srebrny; pamiętaj, że nie możesz dostarczyć do miasta obu węgla, więc nie możesz zdobyć obu kluczy miasta w jednym kolorze).
 - ➔ Za dostarczenie czegokolwiek **innego**, twoja **płatność jest wskazana w zielonej ikonie Guldenów** (weź pieniądze z zasobów).
4. Jeśli dostarczyłeś do miasta w centrum, **zwiększ wpływ miasta zgodnie z jego znacznikiem wzrostu** na Planszy Robotników: za pierwszą kostkę dostarczoną do miasta, zwiększ jego wpływ o pierwszą liczbę, dla drugiego toraru o drugą liczbę itd.

Przykład: Natychmiast po tym, jak Żółty wykonał główną akcję Budowania torów i położył tor z Wr. Neustadt do Gloggnitz korzystając z nowego połączenia, wykonuje darmową akcję dostarczenia towaru.

Żółty wydaje 1 węgiel z wagonu towarowego, odbiera żelazo swojemu robotnikowi w Bratysławie i umieszcza je na polu żelaza w Gloggnitz. Obecna cena za żelazo wynosi 90 guldenów, więc Żółty zarabia 90 guldenów.

Gloggnitz jest w tej grze miastem centralnym, więc jego wpływ wzrośnie, dzięki spełnieniu jednego z jego potrzeb. Jest to pierwszy towar, które otrzymał, więc wpływ wzrasta zgodnie z pierwszą wartością na kafelku wzrostu (zwoju) niebieskiego miasta na planszy robotników: 1 stopień.



☞ Darmowa akcja: Wykup dostęp do połączenia Kolei Państwowej.

Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy twoja sieć kolejowa jest połączona - z połączeniem zaznaczonym koroną Kolei Państwowych.

Aby wykupić dostęp do połączenia kolei państwowej, wykonaj następujące czynności:

1. Zapłać:

- ☞ Jeśli nie ma tam toru innego gracza, **zapłać wyższą cenę** pokazaną po prawej stronie stacji kolejowej tych dwóch miast na końcach toru z koroną.
- ☞ W przeciwnym razie **zapłać każdemu graczowi z torem** w tym miejscu **niższą cenę** pokazaną po prawej stronie stacji kolejowej miast na końcach toru zaznaczonych koroną.

2. Umieść tor w swoim kolorze obok korony Kolei Państwowych.

Teraz to połączenie jest częścią Twojej sieci. Od razu możesz skorzystać z możliwości w mieście, które właśnie dodałeś do swoich zasięgów.

FAZA 8 - Sprawdź zakończenie rundy.

Jeśli była to runda 8 lub jeśli czyjaś sieć kolejowa połączyła Wiedeń z Triestem, gra się kończy.

W przeciwnym razie przesunąć znacznik rundy do następnej rundy na torze rund.

☞ Punktacja końcowa ☞

Na koniec gry wykonaj następujące kroki, aby uzyskać ostateczną punktację:

1. Zbierz ponownie **dochód** jak w fazie 4: Zbierz dochód.
Jeśli masz znacznik **Semmeringa**, podwój ten dochód.
2. Sprzedaj wszystkie **towary** z pociągów i magazynów na swojej planszy po **10 guldenów** za sztukę.
3. Punktują twoje znaczniki **kluczy miejskich**:
 - ☞ Każdy znacznik **dużego złotego klucza** do miasta jest wart liczby guldenów przedstawionych bezpośrednio pod odpowiednim **znacznikiem wpływów** w centrum miasta na torze wpływów.
 - ☞ Każdy znacznik **małego srebrnego klucza** do miasta jest wart liczby guldenów przedstawionych na **małej zielonej fladze** znajdującej się najbliżej pasującego znacznika wpływów.



Przykład: Niebieski duży złoty klucz jest wart 120 guldenów; biały, 110; brązowy i zielony, 100. Niebieski i biały mały srebrny klucz jest wart 60 guldenów, a brązowy i zielony warty jest 50.



4. **Zarabiaj pieniądze** określone dla liczby miast centralnych, których wpływ jest mniejszy lub równy twojemu wpływowi.

1 miasto ☞ 10 gulden | 2 miasta ☞ 30 gulden | 3 miasta ☞ 60 gulden | 4 miasta ☞ 100 gulden

5. Jeśli nikt nie połączył Wina z Triestem, wszystkie kontrakty są bezwartościowe!
Przejdź do kroku 6.

Jeśli jednak **ktos połączył Wina z Triestem**, wykonaj następujące czynności:

a. Za każdą kartę Kontraktu:

- Jeśli wszystkie pola są wypełnione, zdobądź wartość kontraktu.
- W przeciwnym razie musisz zapłacić wartość kontraktu.

b. Jeśli twoja sieć kolejowa nie jest połączona z Triestem, musisz zapłacić innym graczom za wykorzystanie ich torów do realizacji twoich kontraktów, w następujący sposób:

I. Znajdź miasto w swojej sieci, które ma najmniej brakujących połączeń od Triestu, śledząc połączenia dowolnych graczy.

II. Teraz wyznacz ścieżkę wzdłuż połączeń innych graczy z tego miasta do Triestu; podążaj ścieżką z najmniejszą liczbą brakujących połączeń.

- W każdym mieście po drodze, jeśli jest kilka najkrótszych ścieżek, podążaj za połączeniem miasta, które należy do gracza o największym wpływie, nawet jeśli nie przyniesie to większych korzyści temu graczowi na dłuższą metę.
- Jeśli jest remis podczas porównywania pierwszego połączenia na każdej ścieżce, porównaj drugie połączenia ścieżek i tak dalej, aby uniemożliwić remis.
- Jeśli dwie ścieżki są całkowicie połączone, nie ma znaczenia, którą wybierzesz, ponieważ i tak płacisz temu samemu graczowi tę samą kwotę.

III. Za każde przejechane połączenie musisz zapłacić właścicielowi toru, który ma największe wpływy, **20 guldenów**. (Patrz przykład poniżej.)

Uwaga: Jeśli nie masz kontraktów, nie musisz nikomu płacić.
Jeśli masz jakieś kontrakty (nawet jeśli nie możesz ich zrealizować),
musisz wykonać powyższą procedurę zawsze jeden raz.

6. Policz swoje pieniądze i wypłać dywidenty inwestorom w obszarze udziałowców. Za każdego inwestora w obszarze udziałowców wypłać 10% swoich pieniędzy. Jeśli masz 10 udziałowców - nie masz nic, a jeśli masz więcej niż 10 - masz **KŁOPOTY**.

Gracz z największą ilością pozostałych pieniędzy wygrywa!

Wskazówka: użyj tej formuły, aby obliczyć swoje pieniądze.

$$1 \text{ udziałowiec} \times 0.9$$

$$2 \text{ udziałowców} \times 0.8$$

$$3 \text{ udziałowców} \times 0.7$$

⋮

$$10 \text{ udziałowców} \times 0.0$$

Przykład: Czerwony i Turkusowy połączyli swoje sieci kolejowe z Triestem. Żółty ma dwie opcje 4-połączeń, aby połączyć żółtą sieć z Triestem:

- Z Bruck a.d. Mur do Graz, do St. Veit a.d. Glan, do Ljubljana, do Trieste.
- Z Fürstenfeld do Maribor, do Celje, do Ljubljana, do Trieste.

Purpurowy ma połączenie z Bruck a.d. Mur do Grazu, a Purpurowy jest bardziej wpływowy niż Czerwony (na tym samym połączeniu) i Turkusowy (Fürstenfeld – Maribor), więc Żółty musi skorzystać ze ścieżki z Bruck a.d. Mur, jak następuje:

- **Bruck a.d. Mur – Graz:** Żółty płaci Fioletowemu 20 guldenów, ponieważ Fioletowy ma większy wpływ niż Czerwony.
- **Graz – St. Veit a.d. Glan – Ljubljana:** Żółty płaci Czerwonemu 40 guldenów (20 guldenów za połączenie \times 2 połączenia).
- **Ljubljana – Trieste:** Żółty płaci Turkusowi 20 guldenów, ponieważ Turkus ma większy wpływ niż Czerwony.

kontynuacja...



Gdyby Purpurowy nawiązał połączenie z Fürstenfeld do Mariboru, wówczas pierwszy wybór Żółtego dla dwóch ścieżek byłby remisowy. W tym przypadku porównujemy następane połączenie na każdej ścieżce: czerwony i turkusowy.

Wracając do ilustrowanego przykładu: Aby dotrzeć do Triestu, Purpurowy:

Płaci Czerwonemu 40 guldenów za Graz – St. Veit a.d. Glan – Lublana, a Turkusowy 20 guldenów za Lublanę – Triest; jednak Purpurowemu nie udało się zdobyć żadnych kontraktów. Więc Purpurowy nic im nie płaci, bo nie ma nic do dostarczenia do Triestu!

Historia

W 1830 roku Franz Xaver Riepl, geolog i inżynier hutniczy w Kaisertum Österreich* (Imperium Austriackie), ogłosił koncepcję linii kolejowej łączącej na południu Wiedni z Triestem, przebiegającej przez różne regiony. Ta „kolej południowa” zapewniłaby łatwiejszy dostęp do popularnych miejsc, winnic, kopalń węgla, przemysłu i lasów.

Poza oczywistymi konsekwencjami ekonomicznymi, takie połączenie do Morza Śródziemnego może mieć również znaczenie polityczne i militarne.

Dziewięć lat później baron Georg von Sina uzyskał pozwolenie na budowę. Budowa kolei byłaby znacznie łatwiejsza, gdyby jej trasa przebiegała przez Ungarn (Węgry); jednak Österreich chciał, aby cała linia znajdowała się na ziemi austriackiej.

Chociaż podjęto próbę nacjonalizacji przedsiębiorstw kolejowych w celu budowy kolei państwowych na mocy imperialnej uchwały, powstały deficyt ostatecznie doprowadził do ponownej prywatyzacji. Sama budowa zakończyłaby się asynchronicznie w sekcjach.

W latach 1848-1854 inżynier Carl von Ghega nadzorował budowę pierwszej normalnej kolei górskiej w Europie: połączenia z Gloggnitz do Mürzzuschlag. Składała się z 16 wiaduktów, 15 tuneli i niesamowitych 129 mostów na zaledwie 42 km kolei Semmering - została wpisana na Listę Światowego Dziedzictwa UNESCO. Do lipca 1857 roku pasażerowie mogli podróżować wyłącznie pociągiem z Vienna do Triestu.

Aby zaprojektować grę, potrzebujesz pomysłu na grę i przede wszystkim cierpliwych i pomocnych przyjaciół. Uważam się za szczęściarza, mając obie te rzeczy w rozwoju Imperial Steam.

Specjalne podziękowania należą się Cansu, który był pierwszym w historii testerem. Zawdzięczamy jej kilka pomysłów projektowych. Chciałabym również wspomnieć o Buzie, który zawsze cierpliwie i życzliwie towarzyszy moim prototypom od samego początku.

Specjalne podziękowania należą się również Andrew Denisonowi. Jego wsparcie w wielu dziedzinach, w tym w testowanie rozgrywki, bardzo mi pomogło. Bardzo dziękujemy za pomoc i wsparcie: Tina, Bonnie, Traudi, Rosa, Theo, Helena, Julian, Dagmar, Johann, Anne, Johannes, Ali, grupa zajmująca się grami i projektowaniem z „Games Toys and more”, Daniel, Gerda oraz Thomas, Christoph, Reinhold, Michael, Andi i oczywiście Clay, Andreas i Nathan.

Wielkie podziękowania również dla wszystkich, którzy nie są tu wymienieni z imienia, a mimo to przyczynili się do powstania gry. Dziękuję WAM!

Alexander Huemer

PORADY NA STRATEGIE W PIERWSZEJ GRZE

- ➡ Uzyskaj dostęp do co najmniej dwóch miast.
- ➡ Kup robotników za pomocą jednej z dwóch pierwszych akcji.
- ➡ Pamiętaj, aby zamawiać towary, których nie produkują twoje fabryki.
- ➡ Postaraj się wcześniej uzyskać połączenie z miastem centralnym.
- ➡ W pierwszej grze próba nawiązania połączenia z Triestem jest dobrym celem, ale pamiętaj, że połączenie z Triestem nie gwarantuje wygranej!

Wariant przygotowania losowego

Ten wariant jest przeznaczony tylko dla bardzo doświadczonych graczy Imperial Steam, ponieważ może stworzyć dość trudne przygotowanie!

Plansza główna, Krok 4:

Umieść na mapie kafelki miasta i kafelki centralne:

a. Dla każdego regionu A – D (patrz pola miast na mapie) wykonaj następujące czynności:

1. **Weź 1 losowy kafelek Miasta Centralnego i 2 losowe kafelki Miasta.**



2. Spośród tych 3 kafeleków umieść losowy na każdym polu w regionie.

b. Teraz powinieneś mieć 15 kafeleków miasta i 15 pustych pól miast na mapie. Umieść 1 losowy kafelek miasta na każdym pustym polu.

Tor wpływów i koleje państwowe, Krok 5:

Dobierz kartę przygotowania kolei państwowych; liczba w prawym dolnym rogu wskazuje numer kolei państwowych w grze.



Dla każdej kolei państwowej w grze wykonaj następujące czynności:

a. Dobierz kartę przygotowania kolei państwowych.

b. Umieść koronę Kolei Państwowych na połączeniu wskazanym na karcie.

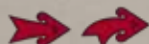
Ikonografia



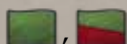
Jeśli ... następnie



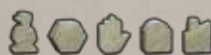
Przenieś/Weź/Położ



Akcja lub ruch związany z płatnością



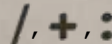
Odbierz pieniądze, Zapłać pieniądze



Twój własny znacznik



Dowolny znacznik



Lub, i, za każdego



Wymagane, opcjonalne



Twój własny, innego gracza

Przegląd - plansze

Plansza pracowników | 18, 19, 27



Plansza główna | 5



Tor rund
11, 12,
22, 23, 28

Miasta
15, 19, 20

Tor 10, 13
kolejności

Rynek
dostaw
12, 22

Tor wpływów
7, 11, 13, 28

Plansza fabryki | 20, 27



Plansza gracza | 9

Fazy gry | 11

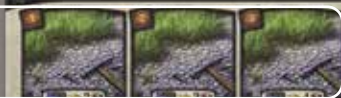


Miejsce na
silniki parowe
| 23



Miejsce na
wagony
23

Obszar roboczy
12, 15, 21



Rampa
12, 22

Obszar
szkoleniowy
12, 15, 18, 21



Fabryki | 21

Inżynierowie | 16, 18, 19

Magazyn | 12, 22, 28

Plansza udziałów | 24, 26

Obszar
udziałowców

26, 29



Twórcy

Projekt gry: Alexander Huemer

Grafika: Andreas Resch

Instrukcja: Nathan Morse

Układ instrukcji: Mühlenkind Kreativagentur

Przekładał na Polski: Arachion z www.gry-planszowe.pl


© 2021 Capstone Games, 2 Techview Dr., Cincinnati,

OH 45215. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Aby uzyskać więcej informacji odwiedź nas na: www.capstone-games.com

 /CapstoneGames

 @Capstone_Games

 @Capstone_Games



Capstone
Games