

AGE OF STEAM – ERWEITERUNG IV – REGELN

ENGLAND

Für 4-6 Spieler.

Aufbau

Karte: Platziert 3 zufällige Güterwürfel aus dem Beutel in die Großstadt „North West“ (Großstadt 2 mit dunklem Rand). Platziert je 2 zufällige Güterwürfel in jeder anderen Großstadt. Befinden sich blaue Güterwürfel in London, legt sie zurück in den Beutel und zieht solange Ersatz, bis sich kein blauer Würfel mehr dort befindet.

Güterauslage: Platziert keine Güterwürfel in die Spalte für „New City B“ (blau). Befinden sich blaue Güterwürfel in der Spalte von London (Spalte 5 im hellen Bereich), legt sie zurück in den Beutel und zieht solange Ersatz, bis sich kein blauer Würfel mehr dort befindet.

Güterwachstum

Führst du die Aktion „Produktion“ aus, kannst du keine blauen Güterwürfel in die Spalte 5 im hellen Bereich (London) und in die Spalte für „New City B“ legen.

Siegpunkte berechnen

Löst einen Punktegleichstand in dieser Reihenfolge auf:

1. Am meisten Geld
2. Im Besitz der meisten Streckenplättchen auf der Karte
3. Zufällig (Würfelwurf)

Urheberrecht J. Bohrer, 2003. Alle Rechte vorbehalten.

Urheberrecht Age of Steam J. Bohrer, 2002, 2004, 2008. „Age of Steam“ ist ein eingetragenes Markenzeichen (Reg. No. 3,622,075) von Winsome Games.

UKRAINE

Für 3-5 Spieler. Empfohlen für 4 Spieler.

Spielmaterial

1 Aktionsplättchen „Bürgerunruhen“
1 Bürgerunruhen-Marker



Aufbau

Platziert das Aktionsplättchen neben dem Bereich „Aktionen wählen“.

Platziert je 2 zufällige Würfel aus dem Beutel in jeder Großstadt.

Das Spiel ist 1 Runde kürzer. Platziert den Runden-Marker auf der Rundenleiste auf dem 2. Feld von links.

Aktionen wählen und Gütertransport

Es gibt eine neue Aktion „Bürgerunruhen“. Hast du diese Aktion gewählt, musst du zu Beginn der Phase *Gütertransport* den Bürgerunruhen-Marker auf ein Kartenfeld deiner Wahl legen. Bis zu Beginn der nächsten Phase *Gütertransport* darf kein Güterwürfel von diesem Feld oder auf dieses Feld bewegt werden.

Urheberrecht J. Bohrer, 2012. Alle Rechte vorbehalten. „Age of Steam“ ist ein eingetragenes Markenzeichen (Reg. No. 3,622,075) von Winsome Games.

BALKANS

Für 3-4 Spieler

Spielmaterial

1 Aktionsplättchen „Roma“



Aufbau

Platziert das Aktionsplättchen neben dem Bereich „Aktionen wählen“.

Platziert je 3 zufällige Güterwürfel aus dem Beutel in Trieste, București und Istanbul.

Platziert je 2 zufällige Güterwürfel in jeder anderen Großstadt.

Aktionen wählen

Die Aktion „Produktion“ steht nicht zur Verfügung. Es gibt eine neue Aktion „Roma“ (siehe *Gütertransport*).

Gütertransport

Hast du die Aktion „Roma“ gewählt, musst du zu Beginn der Phase *Gütertransport* 1 Güterwürfel auf magische Art und Weise teleportieren. Wähle dazu einen beliebigen Güterwürfel einer Großstadt oder „New City“ und lege ihn auf eine andere Großstadt oder „New City“. Dazu benötigst du keine Eisenbahnlinien. Dein Einkommen erhöht sich dadurch nicht.

Urheberrecht J. Bohrer, 2022. Alle Rechte vorbehalten.

Urheberrecht Age of Steam J. Bohrer, 2002, 2004, 2008. „Age of Steam“ ist ein eingetragenes Markenzeichen (Reg. No. 3,622,075) von Winsome Games und wird mit Lizenz genutzt.

DEATH VALLEY

Für 2-3 Spieler.

Death Valley ist eines der heißesten und rauesten Gebiete der Erde. Maultier-Gespanne und die Eisenbahn waren die Haupttransportmittel für den dortigen Borax-Abbau. Der Bau und die Instandhaltung der Schienen waren in dieser Umgebung harte Arbeit.

Spielmaterial

1 Aktionsplättchen „Gespann“ und „Camp“

Aufbau

Platziert je 2 zufällige Güterwürfel aus dem Beutel in jede Großstadt. Fügt dann jeder Großstadt, in der sich mindestens ein blauer Würfel befindet, 1 weiteren zufälligen Würfel hinzu.

Platziert das Aktionsplättchen neben dem Bereich „Aktionen wählen“. Jeder Spieler platziert 1 seiner Streckeneigentümer-Marker auf Feld 2 der Maultier-Gespann-Leiste auf dem Spielplan.

Nehmt 6 weiße Stadt-Marker und verteilt sie gleichmäßig an die Spieler. Legt die übrigen Stadt-Marker zurück in die Schachtel. Nachdem ihr den Startspieler bestimmt habt, legt jeder in Spielerreihenfolge je 1 Stadt-Marker, bis alle 6 Marker gelegt sind. Du kannst deinen Marker entweder auf ein Kartenfeld legen oder zurück in die Schachtel, um \$1 zu erhalten.

Du kannst keinen Stadt-Marker auf Großstädte, schwarze Gipffelder und Felder neben einer Großstadt oder einem anderen Stadt-Marker legen. Die Stadt-Marker stellen die einzigen Städte dar, die in dieser Partie zur Verfügung stehen. Nachdem ihr alle 6 Marker gelegt habt, beginnt das Spiel mit der Phase *Aktien verkaufen*.

Spielerreihenfolge ermitteln

Im Spiel zu zweit zahlt jeder immer seinen vollen gebotenen Betrag, auch der Letzte.

Aktionen wählen

Die Aktionsfelder „Produktion“ und „Reihenfolge (Passen)“ stehen nicht zur Verfügung.

Es gibt eine neue Aktion „Gespann“. Wählst du diese Aktion, musst du deinen Marker auf der Maultier-Gespann-Leiste um 1 Feld nach unten bewegen. Dafür darfst du in der nächsten Phase *Gütertransport* deine Güter über 1 Eisenbahnlinie mehr transportieren, als dir deine Reichweite erlaubt. Die zusätzliche Linie wird für das Einkommen berücksichtigt. Pro Runde darf höchstens 1 Maultier-Gespann eingesetzt werden. Du darfst die Aktion 2x pro Partie wählen. Ist dein Marker auf „0“, kannst du sie nicht mehr wählen.

Es gibt eine neue Aktion „Camp“. Wählst du diese Aktion, darfst du sowohl die reguläre Aktion „Produktion“ als auch die Aktion „Reihenfolge (Passen)“ durchführen.

Im Spiel zu zweit legt ihr am Ende jeder Runde 1 Marker einer ungenutzten Spielerfarbe auf jede in dieser Runde gewählte Aktion. Diese Aktionen stehen in der folgenden Runde nicht zur Verfügung.

Strecken bauen

Baust du ein Stadtplättchen oder eine „New City“ auf einem Feld mit Stadt-Marker, entferne den Marker aus dem Spiel. Baust du ein anderes Streckenplättchen auf einem Feld mit Stadt-Marker, platziere den Marker nach dem Bau auf dem Plättchen. Der Bau auf Salzwüsten- und Bergfeldern mit Stadt-Marker hat keine Zusatzkosten. Die Kosten sind nach wie vor \$1 plus \$1 für jede Strecke, die zu der Stadt führt.

Schwarze Gipffelder sind unpassierbar, auf ihnen kannst du nicht bauen. Der Bau (Platzieren) eines einfachen Streckenplättchens auf einem leeren hellbraunen Feld kostet \$2, auf einem Salzwüstenfeld \$3 (wie auf Flussfeldern im Grundspiel) und auf Bergfeldern regulär \$4.

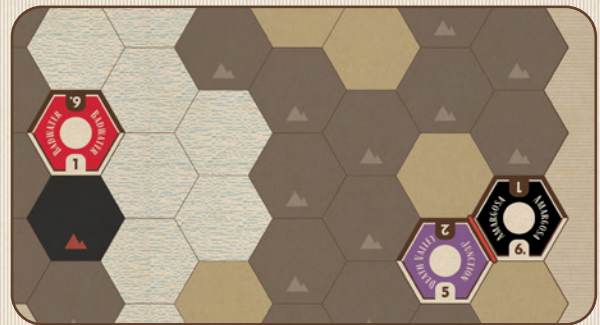


Gütertransport

Rote Linien zwischen Großstädten sind unpassierbar. Über sie kannst du keine Güter transportieren.

Güterwachstum

Werft zu Beginn jeder Runde, vor der Phase *Aktien verkaufen*, 3 Würfel (5 Würfel im Spiel zu dritt) und legt sie für alle sichtbar zur Seite. In der Phase *Güterwachstum* nimmt sich der Startspieler 1 dieser Würfel und entscheidet, ob er ihn für den hellen oder dunklen Bereich der Güterauslage verwendet. Dann platziert er Güterwürfel von dort gemäß den normalen Regeln. Danach nimmt sich der nächste Spieler in Spielerreihenfolge 1 beiseitegelegten Würfel und macht damit dasselbe. Fahrt im Spiel zu dritt fort, bis nur noch 1 Würfel übrig ist (der Startspieler nimmt also 2x einen Würfel). Aktiviert dann mit dem letzten beiseitegelegten Würfel sowohl den hellen als auch den dunklen Bereich. Platziert entsprechend Güterwürfel aus beiden Bereichen.



Beispiel: In einem Spiel zu zweit sind die Würfelergebnisse 1, 1 und 5. Daria ist Startspielerin, nimmt sich die 1 und verwendet sie für den hellen Bereich. Sie platziert den obersten Güterwürfel der hellen Spalte 1 in Badwater. Petra ist die zweite, verwendet die 5 für den hellen Bereich und platziert 1 Güterwürfel in Death Valley Junction. Der übrige Würfel zeigt eine 1, wodurch 1 Güterwürfel in der hellen Großstadt 1 (Badwater) UND 1 Güterwürfel in der dunklen Großstadt 1 (Amargosa) platziert wird.

Spielende

Das Spiel zu zweit endet mit dem Ablauf der 8. Runde, das Spiel zu dritt mit dem Ablauf der 7. Runde.

Urheberrecht Age of Steam J. Bohrer, 2002, 2004, 2008. „Age of Steam“ ist ein eingetragenes Markenzeichen (Reg. No. 3,622,075) von Winsome Games.

SOUTH CAROLINA

Für 2 Spieler.

Nach dem amerikanischen Bürgerkrieg war South Carolinas Wirtschaft stark angeschlagen. Um die eintreffenden Waren vom Hafen Charleston landeinwärts zu transportieren, mussten neue Gleise gelegt werden. Das Material dazu kam aus dem Norden. Der Schienenbau begann in Greenville. Um sich die besten Bauabschnitte sicher zu stellen, war die Bestechung von Regierungsbeamten an der Tagesordnung. Daher mussten für jede Strecke, die gebaut wurde, feste Bestechungsgelder eingeplant werden. So wurde das einst so lukrative Eisenbahngeschäft zu einer großen Herausforderung.

Aufbau

Ein Spieler nimmt sich 20 lilafarbene Güterwürfel, der andere 20 gelbe. Gebt alle roten, blauen und schwarzen Würfel in den Beutel und platziert 4 zufällige in Greenville.

Die Güterauslage wird nicht verwendet. Platziert 1 zufälligen Güterwürfel aus dem Beutel in jedes Feld der Wachstumsauslage auf dem Spielplan, 7 Reihen à 2 Würfel.

Fügt dem Beutel die „New City“-Plättchen A, B, C und D hinzu. Ein Spieler zieht 1 zufällige „New City“ und 2 zufällige Güterwürfel aus dem Beutel und legt sie zusammen auf ein freies Stadtfeld seiner Wahl. Wiederholt das abwechselnd, bis alle 4 „New City“-Plättchen mit je 2 Güterwürfeln auf der Karte liegen.

Spielerreihenfolge ermitteln (Bestechung)

Statt Geld bietet ihr mit euren Güterwürfeln. Jeder nimmt versteckt 1 oder mehr seiner Güterwürfel in die geschlossene Faust. Dann zeigt ihr beide eure Gebote gleichzeitig vor. Wer am meisten Würfel geboten hat, wird Startspieler. Bei einem Gleichstand legt ihr alle gebotenen Würfel in die Schachtel und bietet erneut, bis kein Gleichstand mehr besteht. Unabhängig von Sieg, Gleichstand oder Niederlage legt **jeder** immer alle seine gebotenen Würfel zurück in die Schachtel. Würfel in der Schachtel könnt ihr nicht mehr verwenden. Hat ein Spieler keine Würfel mehr, bietet er automatisch null Würfel. Haben beide keine Würfel mehr, bestimmt ihr den Startspieler zufällig durch einen Würfelwurf.

Aktionen wählen

Es steht nur die Aktion „Ingenieur“ zur Verfügung. Sie kann immer nur vom Startspieler gewählt werden.

Gütertransport

Jedes Mal, wenn du einen Güterwürfel ablieferst, musst du sofort \$1 Gebühren an die Bank (in den Vorrat) bezahlen. Hast du kein Geld, kannst du auch nichts transportieren. Behalte deine gelieferten Güterwürfel. Du darfst sie in der Phase *Spielerreihenfolge ermitteln* zum Bieten verwenden.

Güterwachstum

Die Güterauslage wird nicht verwendet. Ihr würfelt keine Würfel.

In den Runden 1 bis 7: Nehmt die 2 Güterwürfel, die in der Wachstumsauslage (auf dem Spielplan) in der Reihe liegen, die der aktuellen Rundenzahl entspricht, und platziert sie in Charleston.

Spielende

Das Spiel endet mit dem Ablauf der 8. Runde (wie im Spiel zu viert).

South Carolina Regeln von Ted Alspach und Bezier Games, 2009. Alle Rechte vorbehalten. Urheberrecht Age of Steam J. Bohrer, 2002, 2004, 2008. „Age of Steam“ ist ein eingetragenes Markenzeichen (Reg. No. 3,622,075) von Winsome Games.

TRISLAND

Für 3 Spieler.

Die Insel Trisland ist besonders, denn sie ist komplett symmetrisch. Drei Eisenbahngesellschaften konkurrieren auf gleichwertigen Landesteilen um den Schienenausbau.

Aufbau

Entfernt folgende Güterwürfel aus dem Spiel: Alle lilafarbenen, 4x gelb, 4x blau und 4x rot. Legt die „New City“-Plättchen D, E, F, G und H zurück in die Schachtel.

Platziert je 4 zufällige Güterwürfel aus dem Beutel in jeder Großstadt.

Platziert Güterwürfel nur im hellen Bereich der Güterauslage. Legt keine Würfel auf die Felder der Spalte D.

Jeder Spieler legt je 2 seiner Marker über die Aktionsfelder „Erster Bau“, „Ingenieur“ und „Lokomotive“. Dann legt jeder je 1 seiner Marker über die Aktionsfelder „Urbanisierung“ und „Produktion“.

Strecken bauen

Der Bau (Platzieren) des ersten Streckenplättchens auf jedem der 3 Berge in der Mitte der Karte kostet \$6.



Aktionen wählen

In Spielerreihenfolge muss jeder Spieler 1 seiner Marker über einem freien Aktionsfeld nehmen und damit die Aktion darunter wählen. Hat er keinen Marker über einer Aktion, kann er sie nicht wählen. Jeder **muss** eine Aktion wählen und sie, wenn möglich, auch ausführen. Für die Aktion „Ingenieur“ bedeutet das z. B., dass der Spieler 4 Streckenplättchen bauen **muss**, solange er dafür genug Geld hat, selbst wenn er dadurch später seine Ausgaben nicht bezahlen kann. Am Ende jeder Runde legt ihr eure Marker von gewählten Aktionen zu eurem Vorrat an Streckeneigentümer-Markern.

Spielende

Das Spiel endet mit dem Ablauf der 8. Runde (wie im Spiel zu viert).

Trisland Regeln von Ted Alspach und Bezier Games, 2010. Alle Rechte vorbehalten.

Urheberrecht Age of Steam J. Bohrer, 2002, 2004, 2008. „Age of Steam“ ist ein eingetragenes Markenzeichen (Reg. No. 3,622,075) von Winsome Games.

BLIZZARD OF '77

Für 3-6 Spieler.

Der Schneesturm von 1977 hat den Westen des Staates New York und den Süden von Ontario schwer getroffen. Der National Weather Service in Buffalo verzeichnete Schneefall-Rekorde von gut zweieinhalb Metern. Reisen war in dieser Zeit nahezu unmöglich.

Spielmaterial

6 Schneefront-Plättchen



Aufbau

Platziert je 3 zufällige Güterwürfel aus dem Beutel in Lockport und Orchard Park. Platziert je 2 zufällige Güterwürfel in jeder anderen Großstadt.

Legt die weißen Güterwürfel neben dem Spielplan bereit. Ihr verwendet sie als Schnee-Marker.

Legt die 6 Schneefront-Plättchen von A (Norden) nach F (Süden) neben die farblich passenden Streifen auf dem Spielplan. Dreht sie dann auf die Seite „Schönes Wetter“.

Streckenbau

Die Baukosten (Platzieren, Ersetzen und Umleiten) eines Streckenplättchens auf einem Feld, das sich ganz oder teilweise in einer aktiven Schneefront befindet, sind um \$1 erhöht. Die Erhöhung gilt bis zum Ende des Spiels und beträgt nie mehr als \$1, selbst wenn sich das Feld in 2 Schneefronten befindet. In der letzten Runde sind die Baukosten auf allen Kartenfeldern erhöht.

Gütertransport

Du kannst keine Güterwürfel über eine Eisenbahnlinie transportieren, die mit einem Schnee-Marker markiert ist. Bei jedem Transport darfst du eine beliebige Anzahl an Schnee-Markern von der Karte zurück in den Vorrat legen, jedoch nie mehr, als du Linien auf der Reichweitenleiste hast. Für jeden Schnee-Marker, den du zurücklegst, reduziert sich deine Reichweite für diesen Transport temporär um 1.

Beispiel: Daria hat eine Reichweite von 5 Linien. Bei ihrem ersten Transport entfernt sie 2 Schnee-Marker und kann den Güterwürfel daher nur über höchstens 3 Linien bewegen. Bei ihrem zweiten Transport entfernt sie keine Schnee-Marker und hat ihre reguläre Reichweite von 5.

Hinweis: Das Einkommen erhöht sich für jede verwendete Eisenbahnlinie, nicht aber für entfernte Schnee-Marker. Du darfst deinen gesamten Transport dazu verwenden, Schnee-Marker zu entfernen und keinen Güterwürfel zu transportieren.

Schneefront aktivieren

Am Ende der Phase *Gütertransport* aktiviert ihr die nördlichste Schneefront, die noch nicht aktiviert wurde. Dreht das entsprechende Schneefront-Plättchen um. Markiert jede Eisenbahnlinie und jeden unvollendeten Streckenabschnitt (mit oder ohne Besitzer), von dem sich mindestens 1 Plättchen ganz oder teilweise in der neu aktivierten Schneefront befindet, mit einem Schnee-Marker.

Auf jeder Linie und jedem Abschnitt kann höchstens 1 Schnee-Marker liegen. Die Baukosten auf Feldern in aktiven Schneefronten sind bis zum Ende des Spiels um \$1 erhöht (siehe *Streckenbau*).

Hinweis: Müsst ihr einen Schnee-Marker legen und habt keinen mehr im Vorrat, verwendet dafür den Schnee-Marker von der Karte, der am weitesten nördlich liegt. Gibt es mehrere, nehmt davon den, der am weitesten westlich liegt.

Güterwachstum

Hast du die Aktion „Produktion“ gewählt, darfst du zu Beginn der Phase *Güterwachstum* zusätzlich zum normalen Effekt entweder 1 Schnee-Marker deiner Wahl zurück in den Vorrat legen oder \$1 nehmen.

Spielende

Das Spiel endet unabhängig von der Spielerzahl mit dem Ablauf der 7. Runde. Dadurch werden immer alle 6 Schneefronten aktiviert.

Urheberrecht Dylan D. Phillips, 2023.

Die Lizenz für diese Erweiterung wurde freundlicherweise von Winsome Games an Eagle-Gryphon Games vergeben.

www.Eagle-Gryphon.com

Bei Fragen schickt eine Mail an: info@eagle-gryphon.com

BLIZZARD OF '77

Schneefront-Plättchen (beidseitig bedruckt)

SCHNEEFRONT A

*Baukosten
aller Strecken* + \$1
pro Plättchen

SCHNEEFRONT A

Schönes Wetter

SCHNEEFRONT B

*Baukosten
aller Strecken* + \$1
pro Plättchen

SCHNEEFRONT B

Schönes Wetter

SCHNEEFRONT C

*Baukosten
aller Strecken* + \$1
pro Plättchen

SCHNEEFRONT C

Schönes Wetter

SCHNEEFRONT D

*Baukosten
aller Strecken* + \$1
pro Plättchen

SCHNEEFRONT D

Schönes Wetter

SCHNEEFRONT E

*Baukosten
aller Strecken* + \$1
pro Plättchen

SCHNEEFRONT E

Schönes Wetter

BLIZZARD OF '77

Schneefront-Plättchen (beidseitig bedruckt)



UKRAINE

Aktionsplättchen + Marker



BALKANS

Aktionsplättchen



DEATH VALLEY

Aktionsplättchen

