AGE OF STEAM – ERWEITERUNG II – REGELN

ITALY

Für 3-6 Spieler.

Spielmaterial
7 neue Streckenplättchen

Aufbau
Gebt zunächst nur die roten, blauen, lilafarbenen und gelben Güterwürfel in den Beutel. Platziert 4 zufällige Güterwürfel aus dem Beutel in Rom. Platziert je 3 zufällige Güterwürfel in Milano, Napoli, Venezia und Firenze. Platziert je 2 zufällige Güterwürfel in jeder anderen Großstadt. Gebt dann die schwarzen Güterwürfel in den Beutel und schüttelt ihn gut durch. Füllt dann regulär die Güterauslage, legt jedoch keine Würfel in die Spalten E, F, G und H. Die „New City"-Plättchen werden nicht verwendet. Statt der Leiste „Aktien verkaufen" auf der Anzeigetafel verwendet ihr die hier abgebildete Leiste (s. u.). Jeder Spieler platziert 1 seiner Marker auf dem Feld „2 Aktien" und einen weiteren neben der Leiste.

Aktien verkaufen
In der Phase *Aktien verkaufen* darfst du regulär Aktien für $5 verkaufen. Darüber hinaus darfst du Aktien auch in den Phasen *Spielerreihenfolge ermitteln*, *Strecken bauen* und *Ausgaben bezahlen* verkaufen, erhältst aber nur $3 für jede verkaufte Aktie. Du darfst mehr als 15 Aktien verkaufen. Verwende deinen zweiten Marker, um die Zehnerstellen zu markieren. Beispiel: Hast du 27 Aktien verkauft, befindet sich 1 Marker auf dem Feld „7" und der zweite auf dem Feld „20".

Aktionen wählen
Mit der Aktion „Ingenieur" kannst du kein 4. Plättchen mehr bauen. Stattdessen erlaubt sie dir, in der Phase *Strecken bauen* 1x ein Streckenplättchen umsonst zu bauen. Mit der Aktion „Urbanisierung" kannst du keine „New City" mehr bauen. Stattdessen erlaubt sie dir, in der Phase *Strecken bauen* von der Güterauslage 1 schwarzen Güterwürfel aus einer Spalte einer Stadt zurück in den Beutel zu legen und durch 1 zufälligen Güterwürfel aus dem Beutel zu ersetzen. Das darfst 2x tun.

Strecken bauen
Du darfst beliebig viele Streckenplättchen bauen. Du kannst keine unvollständigen Streckenabschnitte bauen und kannst in jeder Runde höchstens 1 Eisenbahnlinie fertigstellen. Dafür musst du die kostengünstigste Möglichkeit wählen.

Für diese Karte gibt es 2 neue komplexe, nebeneinander verlaufene Streckenplättchen. Weiterhin gibt es 5 Streckenplättchen mit je 3 Streckenabschnitten. Diese kannst du nie auf einem leeren Feld platzieren, sondern nur zum Ersetzen komplexer Streckenplättchen verwenden. Das kostet dich $7. Es gibt keine Städte, daher kannst du niemals Stadtplättchen bauen.

Gütertransport
Du darfst schwarze Güterwürfel regulär transportieren. Da es keine schwarzen Großstädte gibt, kannst du sie beliebig weit bewegen. Für jede unterschiedliche, fertiggestellte Eisenbahnlinie, über die du einen schwarzen Güterwürfel transportierst, *reduziert* sich das Einkommen des Linienbesitzers um 1. In Rom darfst du rote und blaue Güterwürfel abliefern aber niemals durch sie hindurch bewegen.

Ausgaben bezahlen
Statt der Leiste „Aktien verkaufen" auf der Anzeigetafel, zeigen dir die beiden Leisten unten, wie viel Geld du für deine verkauften Aktien bezahlen musst.

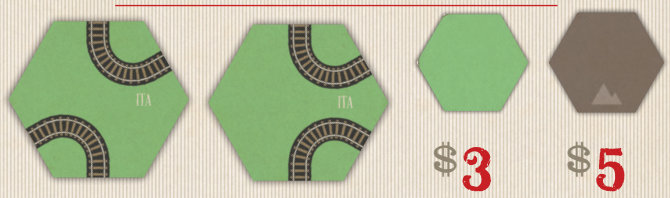
Güterwachstum
Rom erhält Güterwürfel von Spalte 1 und 2 des dunklen Bereichs der Güterauslage.

Einkommen reduzieren
Es findet keine Einkommensreduktion statt. Überspringt diese Phase.

Siegpunkte berechnen
Du erhältst regulär Siegpunkte, verlierst aber nur 2 Siegpunkte für jede verkaufte Aktie, anstatt 3.

Urheberrecht J. Bohrer, 2004. Alle Rechte vorbehalten. Urheberrecht Age of Steam Spielregeln J. Bohrer, 2002, 2004, 2008. Age of Steam ist ein eingetragenes Markenzeichen (Reg.-Nr. 3.622.075) von Winsome Games.

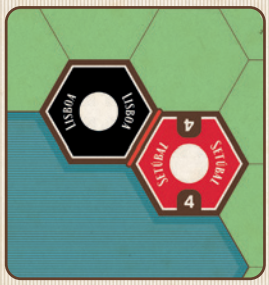
KOMPLEX NEBENEINANDER



MIT 3 STRECKENABSCHNITTEN

Portugal

Für 3-6 Spieler.



Besonderheiten

Die rote Linie zwischen Lisboa und Setúbal stellt die Rada de Lisboa dar. Über sie kannst du weder Strecken bauen noch Güter transportieren.

Aufbau

Platziert 4 zufällige Güterwürfel aus dem Beutel in Lisboa und 3 in Porto.

Platziert je 2 Güterwürfel in jeder anderen Großstadt.

Aktionen wählen

In der 1. Runde des Spiels (und nur in der 1.) darf jeder zu Beginn der Phase *Aktionen wählen* in Spielerreihenfolge kostenlos 1 einfaches Streckenplättchen bauen und mit 1 seiner Marker markieren.

Güterwachstum

Liegen weniger als 3 Güterwürfel auf Lisboa, platziert ihr so viele zufällige Güterwürfel aus dem Beutel in dieser Großstadt, bis dort 3 liegen.

Urheberrecht J. Bohrer, 2022. Alle Rechte vorbehalten.

Urheberrecht Age of Steam Spielregeln J. Bohrer, 2002, 2004, 2008.

Age of Steam ist ein eingetragenes Markenzeichen (Reg.-Nr. 3.622.075) von Winsome Games.

Great Britain

Für 3-6 Spieler.

Besonderheiten

Ihr dürft insgesamt nicht mehr als 8 Stadt-Marker verwenden. Wahrscheinlich wird jeder Spieler all seine 25 Marker verwenden.

Aufbau

Platziert je 2 Güterwürfel aus dem Beutel in jeder Großstadt.

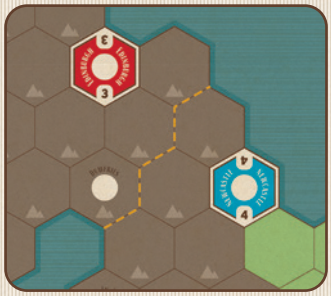
Strecken bauen

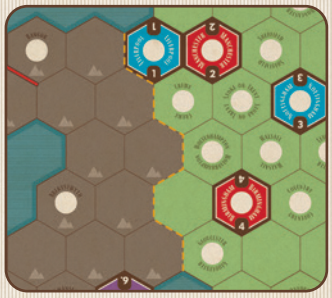
Für $2 darfst du eine Streckenverbindung zwischen 2 benachbarten Großstädten bzw. „New Citys“ bauen, z. B. zwischen Liverpool und Manchester. Lege deinen Streckeneigentümer-Marker zwischen die beiden Großstädte. Dies zählt in der Phase *Strecken bauen* als Bauen von 1 Streckenplättchen. Für die Berechnung der Siegpunkte zählt es als 1 Streckenabschnitt einer fertigen Eisenbahnlinie.

Schwarze Felder und rote Linien sind unpassierbar. Keine Strecke kann in ein schwarzes Feld oder eine rote Linie hineinführen.

Gütertransport

Die gestrichelten gelben Linien stellen die Grenzen der Landesteile Scotland, Wales und England dar.





Transportierst du 1 Güterwürfel von einem Landesteil in einen anderen, erhöhst du dein Einkommen zusätzlich um 1. Beispiel: Du transportierst 1 lilafarbenen Güterwürfel von Birmingham (England) nach Cardiff (Wales) und erhöhst dein Einkommen zusätzlich um 1. Hast du dafür fertige Eisenbahnlinien mehrerer Spieler benutzt, entscheidest du, wer das zusätzliche Einkommen erhält.

Welche Farbe an Güterwürfel du in London abliefern darfst, hängt davon ab, an welcher Seite von London die Strecke anschließt, die du benutzt. Beispiel: Du kannst gelbe Warenwürfel nur über die nordwestliche Seite Londons abliefern, lilafarbene nur über Seite im Nordosten.

Hinweis: Ein Güterwürfel, der über eine Seite seiner Farbe nach London bewegt wird, muss seine Bewegung dort beenden.

Urheberrecht J. Bohrer, 2011. Alle Rechte vorbehalten.

Urheberrecht Age of Steam Spielregeln J. Bohrer, 2002, 2004, 2008.

Age of Steam ist ein eingetragenes Markenzeichen (Reg.-Nr. 3.622.075) von Winsome Games.

1890 Berlin

Empfohlen für 3-6 Spieler.

Spielmaterial

12 Farbplättchen

3x rot *3x blau* *2x lila* *2x gelb* *2x schwarz*

Aufbau

Legt folgende Güterwürfel zurück in die Schachtel: 3x blau, 3x rot, 2x lila, 2x gelb und 2x schwarz. Gebt die übrigen Würfel in den Beutel.

Platziert je 1 zufälliges Farbplättchen auf jedem grauen Großstadtfeld. Es bleibt dort bis zum Ende des Spiels liegen und zeigt, welche Farbe an Güterwürfeln ihr in der Großstadt abliefern könnt. Beispiel: Liegt auf Moabit ein blaues Farbplättchen, gilt Moabit für das gesamte Spiel als blaue Großstadt.

Platziert je 4 zufällige Güterwürfel aus dem Beutel in jeder Großstadt, 1 auf jedes Güterfeld.

Die Güterauslage wird nicht verwendet. Legt keine Güterwürfel darauf.

Aktionen wählen

Die Aktion „Urbanisierung“ steht nicht zur Verfügung.

Mit der Aktion „Ingenieur“ kannst du kein 4. Plättchen mehr bauen. Ihren alternativen Effekt findest du unter *Strecken bauen* (s.u.).

Mit der Aktion „Produktion“ kannst du keine Güterwürfel mehr platzieren. Ihren alternativen Effekt findest du unter *Güterwachstum* (s.u.).

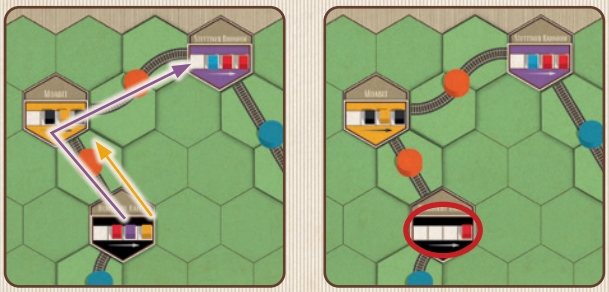
Strecken bauen

Du kannst in dieser Phase höchstens 2 Streckenplättchen bauen. Hast du in der Phase *Aktionen wählen* die Aktion „Ingenieur“ gewählt, darfst du stattdessen bis zu 3 bauen.

Die Baukosten (Platzieren, Ersetzen und Umleiten) einfacher Streckenplättchen sind $3.

Gütertransport

Du darfst immer nur den Güterwürfel auf dem Güterfeld ganz rechts auf einer Großstadt transportieren. Befindet sich dort kein Würfel mehr, schiebe die anderen Würfel 1 Feld nach rechts.



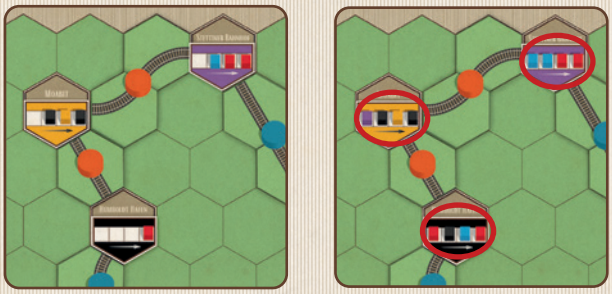
***Beispiel**: Viola (orange) bewegt mit ihrem 1. Transport den gelben Güterwürfel von Humboldt Hafen nach Moabit. Der lilafarbene Güterwürfel in Humboldt Hafen steht nun zum Transport zur Verfügung. Daher bewegt sie ihn mit ihrem 2. Transport zum Stettiner Bahnhof. Danach schiebt sie den roten Güterwürfel auf Humboldt Hafen ganz nach rechts.*

Güterwachstum

Werft keine Würfel für den Güterwachstum.

Hast du in der Phase *Aktionen wählen* die Aktion „Produktion“ gewählt, ziehst du 1 zufälligen Güterwürfel aus dem Beutel und legst ihn auf 1 leeres Güterfeld einer Großstadt deiner Wahl. Mache das so oft, bis es keine leeren Güterfelder mehr auf der Karte gibt.

Hat niemand die Aktion „Produktion“ gewählt, macht ihr dasselbe, müsst aber die Großstadt bestimmen, bevor ihr den Würfel dafür aus dem Beutel zieht.



***Beispiel**: Niemand hat die Aktion „Produktion“ gewählt. Die Spieler füllen zu Beginn der Phase Güterwachstum alle leere Güterfelder auf den Großstädten mit zufälligen Güterwürfeln aus dem Beutel auf.*

Urheberrecht J. Bohrer, 2010, 2022. Alle Rechte vorbehalten.

Urheberrecht Age of Steam Spielregeln J. Bohrer, 2002, 2004, 2008.

Age of Steam ist ein eingetragenes Markenzeichen (Reg.-Nr. 3.622.075) von Winsome Games.

SCOTLAND

Empfohlen für 2 Spieler.

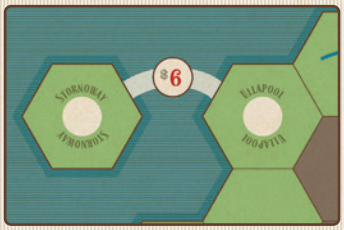
Aufbau

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

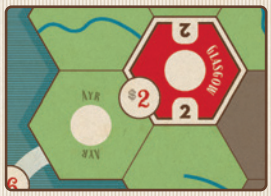
Aktionen wählen

Wählst du die Aktion „Reihenfolge (Passen)“, nimmst du in der nächsten Phase *Spielerreihenfolge ermitteln* nicht an der Auktion teil. Du bist automatisch Startspieler.

Strecken bauen



Für $6 darfst du eine Streckenverbindung zwischen Ayr und Belfast bauen, falls diese noch frei ist und auf beiden Städten eine „New City“ liegt. Ebenfalls darfst du für $6 eine Streckenverbindung zwischen Ullapool und Stornoway bauen, falls diese noch frei ist und auf beiden Städten eine „New City“ liegt. Lege deinen Streckeneigentümer-Marker auf den weißen Kreis. Diese Fährenverbindung zählt in der Phase *Strecken bauen* als Bauen von 1 Streckenplättchen. Sie ist eine fertige Eisenbahnlinie. Für die Berechnung der Siegpunkte zählt sie als 1 Streckenabschnitt.



Du kannst keine Güterwürfel zwischen Ayr und Glasglow transportieren, solange noch keine Streckenverbindung zwischen ihnen besteht. Für $2 darfst du eine Streckenverbindung zwischen Ayr und Glasglow bauen, falls diese noch frei ist. Lege deinen Streckeneigentümer-Marker auf den weißen Kreis und zahle die aufgedruckten Kosten. Dies zählt in der Phase *Strecken bauen* als Bauen von 1 Streckenplättchen. Für den Transport und die Berechnung der Siegpunkte zählt sie als 1 fertige Eisenbahnlinie aus 1 Streckenabschnitt. Dein Marker bleibt bis zum Ende des Spiels dort liegen, selbst wenn ein Plättchen auf Ayr gebaut wird.

Der Bau (Platzieren) eines einfachen Streckenplättchens auf einem leeren Bergfeld mit Fluss kostet $5.

***Beispiel**: Es kostet dich $5, ein einfaches Streckenplättchen auf einem der rot markierten Felder zu bauen.*

Güterwachstum

Ihr würfelt immer jeweils 4 Würfel für den hellen und den dunklen Bereich der Güterauslage.

Spielende

Das Spiel endet immer mit dem Ablauf der 8. Runde.

Urheberrecht der Regeln für Scotland: Kevin Duffy, 2022. Alle Rechte vorbehalten.

Urheberrecht Age of Steam Spielregeln J. Bohrer, 2002, 2004, 2008.

Age of Steam ist ein eingetragenes Markenzeichen (Reg.-Nr. 3.622.075) von Winsome Games.

Gib uns einen Like auf Facebook: www.facebook.com/EagleGryphon/

Folge uns auf Twitter: @EagleGryphon

www.Eagle-Gryphon.com

info@eagle-gryphon.com

Seattle Metro

Empfohlen für 1-3 Spieler.

Historischer Hintergrund

1970 stimmten die Bürger und Bürgerinnen Seattles gegen ein öffentliches Transportsystem, welches den Personentransport in der Stadt effizienter und einfacher gemacht hätte. Noch dazu hätte die Landesregierung 75% der Finanzierung übernommen. Heute, 50 Jahre später, ist Seattles öffentliches Transportsystem mehr überlastet denn je. Ein führender Onlinehändler hat einen Großteil der Stadt gentrifiziert, jedes größere Technikunternehmen scheint einen Campus in der Innenstadt zu errichten. Touristen aus aller Welt strömen in die Stadt für überrösteten, bitteren Kaffee und ein Selfie vor dem ikonischen Aussichtsturm Space Needle. Erst vor Kurzem haben die öffentlichen Behörden erkannt, dass der beste Weg, das Transportchaos zu reduzieren, ist, sich am längst vergangenen Eisenbahnzeitalter zu orientieren und Gleise zu verlegen. Die Stadt legt ihr Schicksal in eure Hände. Könnt ihr das Transportsystem bauen, das sie schon lange gebraucht hätte?

Spielregeln

Die folgenden Regeln beschreiben das Spiel zu dritt. Anpassungen für 1 und 2 Spieler stehen in farbigen Textfeldern.

Besonderheiten

Downtown und Airport sind bereits durch einfache Strecken miteinander verbunden. Ihr könnt diese Strecken regulär ersetzen.

Aufbau

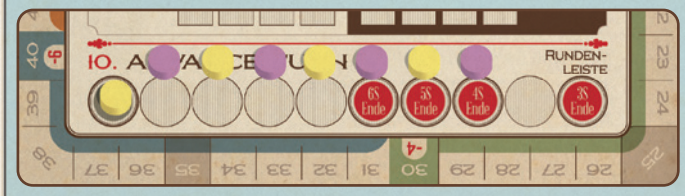
Platziert je 1 zufälligen Güterwürfel aus dem Beutel in die 10 Städte Crown Hill, Wallingford, Fremont, Discovery Park, Capitol Hill, Island Crest, Seattle Center, Alki Beach, Columbia City, und Renton. Die Güterauslage wird nicht verwendet. Platziert keine Güterwürfel darauf.

Legt 3 schwarze „New City“-Plättchen eurer Wahl zurück in die Schachtel.

1 Spieler: Lege alle schwarzen „New City“-Plättchen zurück in die Schachtel.

Jeder legt 1 seiner Marker auf das Feld „2“ der Leiste „Transportaktionen“ auf dem Spielplan. Das Spiel zu dritt endet mit dem Ablauf der 9. Runde.

2 Spieler: Der Startspieler legt je 1 seiner Marker über das Feld „Start“ der Rundenleiste und über das 3., 5.und 7. Feld. Der andere legt je 1 seiner Marker über das 2., 4., 6. und 8. Feld. Schiebt zu Beginn jeder Runde den Marker, der über dem Feld der aktuellen Runde liegt, auf das Feld der aktuellen Runde. Das Spiel endet mit dem Ablauf der 8. Runde.



Legt 3 Marker einer 3. Spielerfarbe und 2 Marker einer 4. Spielerfarbe neben den Bereich „Aktionen wählen“.

1 Spieler: Das Spiel endet mit dem Ablauf der 10. Runde.

Legt 1 Marker einer ungenutzten Spielerfarbe auf die Streckenverbindung zwischen Downtown und Airport. Sie gehört dem Staat.

Spielerreihenfolge ermitteln

2 Spieler: Ihr bietet nicht auf die Spielerreihenfolge. Stattdessen ist derjenige Startspieler, dessen Marker auf der Rundenleiste auf dem Feld der aktuellen Runde liegt.

1 Spieler: Überspringe diese Phase.

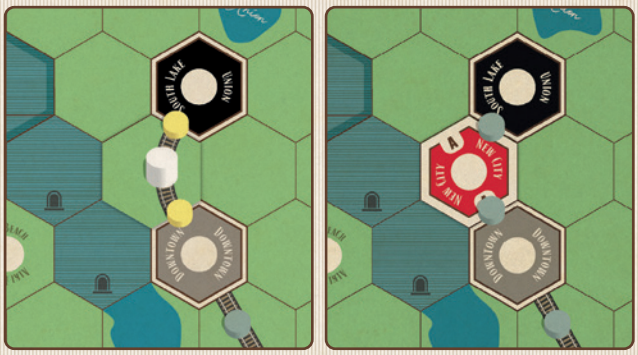
Aktionen wählen

Im Spiel zu dritt stehen alle Aktionen zur Verfügung.

Mit der Aktion „Produktion“ kannst du keine Güterwürfel mehr platzieren. Stattdessen darfst du sofort deine Anzahl an Transportaktionen auf der Leiste des Spielplans um 1 erhöhen.

Mit der Aktion „Urbanisierung“ darfst du regulär 1 der verfügbaren „New City“-Plättchen bauen. Ihr könnt insgesamt höchstens 3 „New City“-Plättchen bauen. In jedem Drittel des Spielplans (Sektor 1+2, Sektor 3+4 und Sektor 5+6) kann höchstens 1 „New City“ liegen. Sobald ihr 3 „New Citys“ gebaut habt, ändert sich die Aktion „Urbanisierung“. Hast du sie gewählt, darfst du in der Phase *Güterwachstum* 1 Würfel neu werfen.

Eine „New City“ auf Seattle Center stellt automatisch fertige Eisenbahnlinien zu den benachbarten Großstädten South Lake Union und Downtown her. Legt je 1 Marker einer ungenutzten Spielerfarbe zwischen diese Großstädte. Diese Linien gehören der Stadt Seattle, erhöhen also niemals Einkommen.

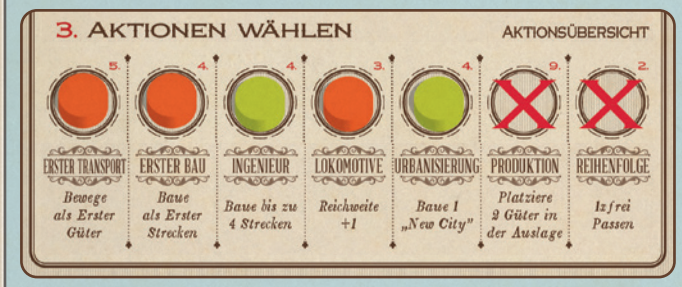


Beispiel: *Petra (gelb) besitzt fertige Eisenbahnlinien zwischen South Lake Union und Seattle Center, sowie zwischen Seattle Center und Downtown. Ein Mitspieler nutzt die Aktion „Urbanisierung“, um die „New City A“ auf Seattle Center zu bauen. Petra verliert den Besitz beider Linien. Sie gehören nun dem Staat.*

1 Spieler: Nur die Aktionen „Ingenieur“ und „Lokomotive“ stehen zur Verfügung. Du darfst in jeder Runde keine, eine oder beide Aktionen wählen. Entferne deine Marker nicht von den Aktionsfeldern, sondern lege jedes Mal 1 weiteren Marker auf das Feld, wenn du eine Aktion wählst. Achtung: Für jeden Marker auf Aktionsfeldern musst du am Spielende $5 bezahlen.

Die Aktion „Lokomotive“ erlaubt dir, entweder sofort regulär deine Reichweite um 1 Linie oder deine Anzahl an Transportaktionen um 1 zu erhöhen.

2 Spieler: Die Aktionen „Produktion“ und „Reihenfolge (Passen)“ stehen nicht zur Verfügung. Zu Beginn der Phase *Aktionen wählen* teilt der Startspieler die 5 Aktionsfelder in 2 Gruppen. Dazu markiert er 3 Aktionsfelder seiner Wahl mit je 1 der beim Aufbau bereitgelegten Marker einer Farbe und die anderen 2 Aktionen mit den anderen beiden Markern. Danach wählt der andere Spieler 1 Gruppe (Farbe) und muss alle 2 oder 3 Aktionen dieser Gruppe regulär ausführen. Der Startspieler muss die Aktionen der anderen Gruppe ausführen. Ihr *müsst* die Aktionen ausführen. Sie finden regulär in ihren zugehörigen Phasen statt.

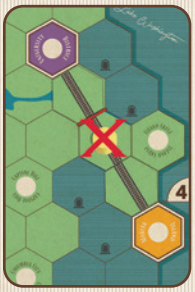


Beispiel: Petra (gelb) ist Starspielerin und mus die Aktionen in 2 Gruppen aufteilen. Sie möchte auf jeden Fall 1 der Aktionen „Lokomotive“ oder „Urbanisierung“ ausführen. Außerdem möchte sie, dass ihre Mitspielerin höchstens 1 der Aktionen „Ingenieur“ und „Erster Bau“ ausführen kann. Sie legt die Marker, wie oben gezeigt. Karin (Lila) entscheidet sich für die 2 grün markierten Aktionen „Ingenieur“ und „Urbanisierung“. Dadurch erhält Petra die anderen 3 Aktionen (orange).

Hast du die Aktion „Lokomotive“ gewählt, musst du entweder sofort regulär deine Reichweite um 1 Linie erhöhen oder deine Anzahl an Transportaktionen um 1 erhöhen. Hast du auf einer dieser Leisten schon den höchsten Wert erreicht, musst du (wenn möglich) den Wert auf der anderen Leiste um 1 erhöhen.

Strecken bauen

Die Fluss- und Seefelder zeigen die Gewässer, die Seattle teilen. Ihr dürft auf ihnen wie auf regulären Flussfeldern bauen.



Rote Linien sind unpassierbar. Keine Strecke kann in eine rote Linie hineinführen.

Tunnelfelder zeigen Landstriche, die Tunnel für ihre Durchquerung benötigen. Auf ihnen dürft ihr keine Streckenplättchen mit scharfen Kurven bauen. Außerdem könnt ihr dort nie Ersetzen oder Umleiten. Der Bau (Platzieren) eines einfachen Streckenplättchens auf einem leeren Tunnelfeld kostet $10.

1 Spieler: Tunnelfelder sind unpassierbar. Du kannst hier nicht bauen. Keine Strecke kann in ein Tunnelfeld hineinführen.

2 Spieler: Tunnelfelder sind unpassierbar. Du kannst hier nicht bauen. Keine Strecke kann in ein Tunnelfeld hineinführen. Du darfst in der Phase *Strecken bauen* komplett darauf verzichten, Strecken zu bauen und stattdessen deine Anzahl an Transportaktionen um 1 erhöhen.

Gütertransport

Du darfst so viele Güterwürfel transportieren, wie du Transportaktionen hast. Zu Beginn des Spiels sind das 2 Güter, wie im regulären Spiel. Du kannst die Anzahl bis auf 5 erhöhen, indem du deine Transportaktionen erhöhst. Befolge für jeden Transport die normalen Regeln.

Transportierst du Güterwürfel nach Downtown, erhöht sich *kein* Einkommen. Lege den Würfel vor dir ab, du erhältst dafür am Ende des Spiels je 5 Siegpunkte. Entferne Güterwürfel, die du in anderen Großstädte ablieferst, aus dem Spiel. Sie kommen nicht zurück in den Beutel.

Airport und Downtown

Die grauen Großstädte Airport und Downtown sind Touristenhochburgen und Geschäftszentren. Hier darfst du Güterwürfel aller 5 Farben abliefern, erhöhst jedoch niemals Einkommen.

Für jeden Würfel, den du dort ablieferst, darfst du entscheiden: Entferne ihn aus dem Spiel oder lass ihn auf der Großstadt liegen. Auf Downtown dürfen beliebig viele Güterwürfel liegen, auf Airport höchstens 3 (siehe Lagerkapazität überschritten). Güterwürfel auf grauen Großstädten könnt ihr mit weiteren Transportaktionen regulär transportieren.

Beispiel: *Daria (blau) spielt alleine und möchte den lilafarbenen Güterwürfel von der Großstadt University District gewinnbringend transportieren. Mit ihrer 1. Transportaktion bewegt sie ihn nach Downtown und lässt ihn dort liegen. Mit ihrer nächsten Transportaktion bewegt sie ihn zurück nach University District und erhöht ihr Einkommen um 2.*

Ausgaben bezahlen

Zusätzlich zu den regulären Ausgaben musst du Geld abhängig von der Anzahl deiner Transportaktionen bezahlen:

2 Aktionen	$0
3 Aktionen	$4
4 Aktionen	$7
5 Aktionen	$10

Güterwachstum

Überspringt diese Phase in der letzten Spielrunde.

Ansonsten platziert der Startspieler 1 zufälligen Güterwürfel aus dem Beutel auf die Großstadt Airport (beachte Lagerkapazität überschritten, s. u.). Dann wirft in Spielerreihenfolge jeder Spieler 3 Würfel und zieht für jeden Würfel 1 zufälligen Güterwürfel aus dem Beutel. Diesen muss er in eine Stadt oder Großstadt eines Sektors platzieren, der dem Würfelergebnis entspricht.

Beachte, dass du mit der Aktion „Urbanisierung“ ggf. 1 Würfel neu werfen darfst.

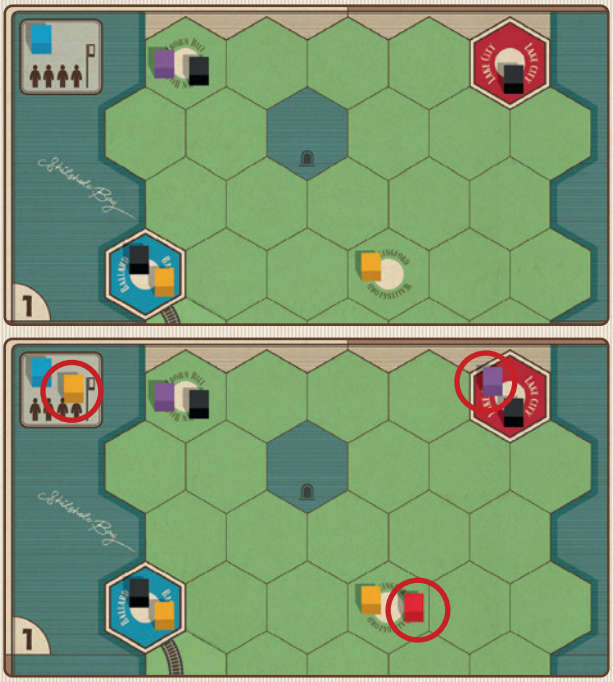
In Downtown oder Airport dürft ihr auf diese Weise keine Güterwürfel platzieren.

Beispiel: *Petras Würfelergebnisse sind 3, 3 und 6. Sie zieht 2x nacheinander 1 Güterwürfel aus dem Beutel, den sie in Discovery Park, Fremont oder South Lake platzieren darf. Sie zieht einen 3. Güterwürfel, den sie in Mercer Island, Columbia City oder Renton platzieren darf.*

Lagerkapazität überschritten

Auf der Großstadt Downtown dürfen beliebig viele Güterwürfel liegen, auf Airport höchstens 3. Auf jeder anderen Stadt oder Großstadt dürfen höchstens 2 Güterwürfel liegen.

Jedes Mal, wenn du 1 Güterwürfel in einem Sektor platzieren musst, dessen Städte und Großstädte alle ihre Lagerkapazität erreicht haben, platzierst du ihn stattdessen auf dem Feld „Lagerkapazität überschritten“ links oben auf dem Spielplan. Güterwürfel dort haben Einfluss auf den Spielausgang.



Beispiel: *In den Sektoren 1 und 2 befinden sich bereits viele Güterwürfel. Petras Würfelergebnisse in der Phase* Güterwachstum *sind 1, 1 und 2. Es wurden bereits 3 „New Citys“ gebaut und Petra hat die Aktion „Urbanisierung“ gewählt. Sie darf also 1 Würfel neu werfen. Sie wirft eine 1 neu und erhält eine weitere 2. Die 2 Güterwürfel für Sektor 2 kann sie gerade noch platzieren, für den Würfel für Sektor 1 ist kein Platz mehr. Sie platziert ihn im Feld „Lagerkapazität überschritten“.*

1 Spieler: Musst du 1 Güterwürfel in einen Sektor legen, dessen Städte und Großstädte alle ihre Lagerkapazität erreicht haben, verlierst du das Spiel sofort.

Siegpunkte berechnen

Berechnet regulär die Siegpunkte und beachtet die folgenden Zusätze.

Für jeden Güterwürfel, den du in Downtown abgeliefert und vor dir abgelegt hast, erhältst du zusätzlich 5 Siegpunkte.

Hat der Spieler mit den meisten Siegpunkten weniger Güterwürfel aus Downtown vor sich liegen als sich Güterwürfel auf dem Feld „Lagerkapazität überschritten“ befinden, verliert ihr alle das Spiel.

1 Spieler: Ignoriere die reguläre Berechnung der Siegpunkte und führe stattdessen folgende Schritte durch:

- Zahle $5 für jede verkaufte Aktie.
- Zahle $5 für jeden deiner Marker auf den Aktionsfeldern „Ingenieur“ und „Lokomotive“.

Fällt dein Einkommen dadurch unter $0, verlierst du das Spiel. Du hast Seattle in den Ruin getrieben.

Berechne ansonsten deine Siegpunkte:

- Erhalte 1 Siegpunkt für jeden Güterwürfel, den du in Downtown abgeliefert und vor dir abgelegt hast.
- Verliere 1 Siegpunkt für jeden Güterwürfel, der sich noch in einer Stadt oder Großstadt befindet.
- Verliere 1 Siegpunkt für jede Stadt oder Großstadt, die nicht durch eine oder mehrere fertige Eisenbahnlinien mit Downtown verbunden ist.

Hast du 0 oder mehr Siegpunkte, gewinnst du das Spiel. Ansonsten verlierst du das Spiel und kannst nur hoffen, dass der nächste Vorstand für Transport und Logistik das öffentliche Transportsystem für Seattle baut, das es verdient.

Urheberrecht der Regeln für Seattle Metro: Ken Kuhn, 2022. Alle Rechte vorbehalten.

Urheberrecht Age of Steam Spielregeln J. Bohrer, 2002, 2004, 2008.

Age of Steam ist ein eingetragenes Markenzeichen (Reg.-Nr. 3.622.075) von Winsome Games.

Texas, Oklahoma, & New Mexico

Für 3-6 Spieler.

Spielmaterial

32 Rinderwürfel

Aufbau

Die 32 Rinderwürfel kommen nicht in den Beutel. Legt sie neben dem Spielplan bereit.

Platziert je 2 zufällige Güterwürfel aus dem Beutel in jeder weiß-braune Großstadt: Trinidad, Wichita, Springfield, Little Rock, Shreveport und Alexandria.

Platziert je 1 zufälligen Güterwürfel in jeder der 12 anderen Großstädte.

Die „New City"-Plättchen werden nicht verwendet. Legt keine Güterwürfel in die Spalten A-H der Güterauslage.

Platzierung der Rinderwürfel
Platziert 1 Rinderwürfel in der Stadt Pecos.

Nachdem ihr den Startspieler bestimmt habt, platziert nun jeder in Spielerreihenfolge 1 Rinderwürfel, bis alle 32 Würfel auf der Karte liegen. Du musst den Würfel in ein leeres Feld legen, auf dem sich keine Großstadt, Streckenplättchen oder Rinderwürfel befinden, und das benachbart zu einem Feld mit einem Rinderwürfel ist.

Aktionen wählen

Die Aktion „Urbanisierung" steht nicht zur Verfügung.

Es stehen 2 neue Aktionen zur Verfügung. Ihre Aktionsfelder befinden sich unten auf dieser Seite.

Wählst du die Aktion „Rinder treiben", darfst du in der Phase *Gütertransport* vor jedem deiner Transporte 1 Rinderwürfel, der sich auf einem Feld ohne Streckenplättchen befindet, um bis zu 2 Felder bewegen. Er muss seine Bewegung auf einer Großstadt oder einem Feld mit Streckenplättchen beenden. Dann musst du diesen Würfel regulär zu einer weiß-braunen Großstadt transportieren. Lege ihn in das Rindergehege links unten auf dem Spielplan.

Die Aktion „Viehzucht" kannst du nur wählen, wenn sich Rinderwürfel im Rindergehege befinden. Wählst du die Aktion, darfst du sofort 1 oder 2 Rinderwürfel nehmen und in Kartenfelder westlich von Austin und südlich von Amarillo platzieren. Du darfst nur 1 Würfel in jedes Feld legen und auf dem Feld darf sich keine Großstadt, Streckenplättchen oder andere Rinderwürfel befinden.

Links: Das Rindergehege. Rechts: Im hellgrünen Bereich darfst du mit der Aktion „Viehzucht" Rinderwürfel platzieren.

Strecken bauen

Baust du ein Streckenplättchen auf einem Feld mit Rinderwürfel, lege den Würfel auf das Plättchen.

Gütertransport

Du kannst Rinderwürfel wie Güterwürfel transportieren. Du musst sie in weiß-braunen Großstädten abliefern und dann in das Rindergehege legen. Beginnt der Würfel seine Bewegung auf einem Streckenplättchen, gilt die Verbindung von diesem Plättchen bis zur nächsten Stadt oder Großstadt für diesen Transport als fertige Eisenbahnlinie.

Urheberrecht J. Bohrer, 2008. Alle Rechte vorbehalten.

Urheberrecht Age of Steam Spielregeln J. Bohrer, 2002, 2004, 2008.

Age of Steam ist ein eingetragenes Markenzeichen (Reg.-Nr. 3.622.075) von Winsome Games.

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