

Instrukcja do gry Steam Power

Ostatnia aktualizacja 14-Luty-2024

Wprowadzenie

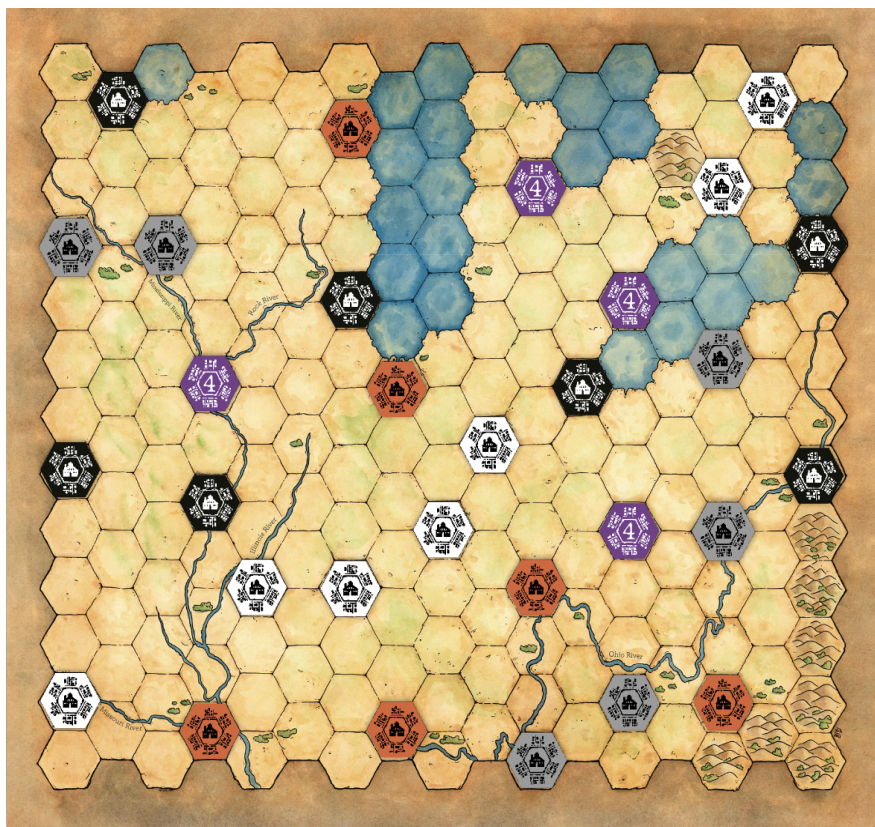
W **Steam Power** Twoim celem jest, aby Twoja firma odniosła sukces większy niż firmy pozostałych graczy. To jak sobie z tym poradzisz zależy od: realizacji Kontraktów, łączenia Miast, sprzedawania Zasobów z Fabryk i ilości pieniędzy posiadanych na koniec gry.

W swojej Turze możesz wykonać dwie Akcje według własnego wyboru. Możesz zbudować Tor, zbudować Fabrykę, dobrać kafelki Kontraktu lub pobrać pieniądze z Banku. Kiedy budujesz Fabrykę na kafelku Miasta, Fabryka automatycznie wyprodukuje Zasoby tego samego koloru co Miasto.

Potrzebujesz Zasobów, aby realizować Kontrakty. Jednak przy ich realizacji mogą wystąpić różne komplikacje, np. potrzeba transportu towaru z Miasta innego gracza, albo użycie nie swojego odcinka Torów.

Gra kończy się, kiedy jeden lub więcej graczy zrealizuje określoną liczbę Kontraktów. Po ukończeniu gry podlicza się **Punkty Zwycięstwa z Kontraktów, Miast, Fabryk i pozostałych graczowi pieniędzy**.

W Steam Power może grać **od dwóch do pięciu graczy**, a sama rozgrywka nie powinna zająć więcej niż 60 minut.



Przykład początkowego układu planszy, po losowym dodaniu kafelków Miasta w określonych na mapie miejscach.

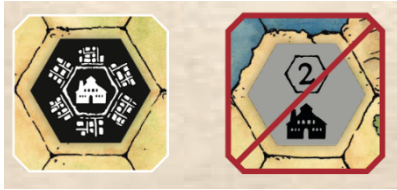
Komponenty

Mapy (3)	Kafelki Torów (100 dwustronnych) <ul style="list-style-type: none">• 80 prostych/krzywych• 10 lekko krzywych/podwójnie prostych• 10 podwójnie krzywych/prosto-krzywych	Kafelki Miast (33) <ul style="list-style-type: none">• 7 Miast przemysłowych w czarnym, białym, pomarańczowym i szarym kolorze• 5 różowych Miast z Punktami Zwycięstwa , bez zasobów.
Pociągi gracza (18 na gracza)	Fabryki gracza (15 na gracza)	Zasoby (120) <ul style="list-style-type: none">• 30 w czarnym, białym, pomarańczowym i szarym kolorze
Kafelki Kontraktów (48)	Pieniądze (90) <ul style="list-style-type: none">• 50 x \$1• 40 x \$5	Znacznik Pierwszego Gracza (1) <p><i>W pudełku znajduje się również 11 dodatkowych woreczków, służących do przechowywania różnych znaczników w czasie gry.</i></p>

Przygotowanie do Gry

Na początek należy zdecydować na której mapie będziecie grać.

Dobierzcie i połóżcie kafelki Miasta na każdym zaznaczonym na mapie miejscu. Upewnijcie się, że kafelek Miasta jest ułożony wierzchnią stroną.



Prawidłowo / Nieprawidłowo

Szybki Start

Wybierzcie mapę i połóżcie kafelki Miasta na każdym oznaczonym polu Miasta na mapie. Każdy gracz bierze znaczniki w wybranym kolorze, pięć Kontraktów i \$5. Pierwszy gracz otrzymuje również Znacznik Pierwszego Gracza.

W zależności od wybranej mapy może pozostać kilka nieużytych kafelków Miasta. Możecie podglądać nieużywane kafelki Miasta, aby sprawdzić których Zasobów może zabraknąć podczas rozgrywki.



Każdy gracz powinien wybrać zestaw startowy w jednym kolorze. W każdym zestawie powinno znajdować się 18 Pociągów i 15 Fabryk.



Następnie każdy gracz powinien dobrać **5 kafelków Kontraktów** z woreczka. Należy je zatrzymać i przechowywać w taki sposób, aby móc je przeglądać nie pokazując ich pozostałym graczom. Dodatkowo każdy gracz powinien **pobrać \$5**.

W dowolnie wybrany losowy sposób zdecydуйте kto będzie pierwszym graczem. Dajcie tej osobie Znacznik Pierwszego Gracza. Znacznik Pierwszego Gracza nigdy nie zmienia właściciela, jest używany jedynie dla przypomnienia kolejności.

Wyłóżcie wszystkie pozostałe pieniądze w wybrane miejsce na stole i stwórzcie z nich Bank.

Tory i Zasoby tworzące ogólnie dostępny stos, ułóżcie niedaleko Banku.

Teraz jesteście gotowi, aby rozpocząć rozgrywkę.

Rozgrywka

W Steam Power liczba Rund zależy od ilości graczy.

W ramach Rundy, rozpoczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz w swojej Turze wykonuje dwie Akcje. Mogą one być takie same. Rundy są powtarzane do momentu aż zostanie spełniony warunek końca gry.

Gra zbliża się do końca, jeśli co najmniej jeden z graczy zrealizuje wymaganą liczbę Kontraktów. Ilość Kontraktów do zrealizowania zależy od liczby graczy:

- Dla dwóch graczy – 14 Kontraktów
- Dla trzech graczy – 11 Kontraktów
- Dla czterech graczy – 9 Kontraktów
- Dla pięciu graczy – 8 Kontraktów

Po zrealizowania określonej liczby Kontraktów, gracze rozgrywają swoje Tury do chwili gdy liczba Tur jest jednakowa dla wszystkich graczy (do końca aktualnej Rundy).

Akcje dostępne dla gracza to:

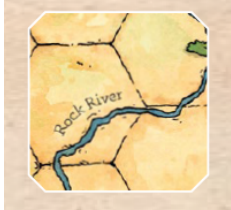
- **Zbuduj Tory**
- **Zbuduj Fabrykę**
- **Wykonaj Kontrakt**
- **Pobierz Kafle Kontraktu**
- **Pobierz Pieniądze z Banku**

Powyższe akcje zostaną dokładnie opisane poniżej.

Akcja 1: Budowa Torów Kolejowych

W ramach tej Akcji możesz umieścić na planszy jeden lub dwa kafelki Toru. Koszt Akcji zależy od ukształtowania terenu na heksie, na którym planujesz umieścić kafelek Toru.

			
Równiny \$0	Wzgórza \$2	Góry \$4	Skrzyżowanie \$2 (domyślny koszt terenu jest ignorowany). Ważne, skrzyżowania mogą tylko i wyłącznie zastąpić już istniejący Tor.

Rzeki nie mają wpływu na koszt budowy Toru. Są one naniesione na mapę tylko i wyłącznie dla dekoracji.	
--	---

		
Zabronione jest budowanie na wodzie	Nie ma możliwości współdzielenia jednego Połączenia przez dwóch graczy	Zabronione jest umieszczenie skrzyżowania na pustym hexie.

Pamiętaj, że zabronione jest budowanie w wodzie i bezpośrednie podłączanie się do Torów innego gracza. Kafelki skrzyżowania Torów nie może zostać położony na pustym heksie, musi on zastąpić już istniejący Tor. Za pierwszym razem kiedy budujesz Tory, musisz je połączyć się z dowolnym Miastem na planszy. Wszystkie kolejne połączenia muszą przylegać do Twojej sieci Torów. Każdy Tor musi więc być połączony z innym Twoim Torem, bezpośrednio albo poprzez Miasto.



W konsekwencji Tory możesz budować tylko z podłączonych do Twojej sieci Miast, lub Torów, które nie zostały jeszcze połączone z żadnym Miastem.

Kiedy za pomocą kafelków Torów połączysz ze sobą dwa Miasta powstaje Połączenie. Takie Połączenia tworzą twoją Sieć.

Możliwe jest posiadanie dwóch kafelków Torów, które nie łączą jeszcze Miast. Jest to nieukończone Połączenie. W następnej Twojej Turze kładąc Tor, musisz położyć go w taki sposób, aby rozszerzył nieukończone Połączenie. Możesz zacząć budowę kolejnego Połączenia dopiero po ukończeniu poprzedniego. Oznacza to, że przez cały czas gry na bieżąco możesz mieć tylko jedno nieukończone Połączenie. Aby oznaczyć właściciela Połączenia (kompletnego, bądź nie) należy położyć na nim jeden z Twoich Pociągów. Pamiętaj nie kładź Pociągu na każdym pojedynczym kafelku Toru, tylko jeden Pociąg na jedno Połączenie.

Każdy Gracz może budować tylko jedno Połączenie w danym momencie gry. Niebieski gracz musi dodać (lub usunąć) Tor należący do swojego już istniejącego Połączenia, przed rozpoczęciem budowy kolejnego.



Jeśli Twoje nieukończone Połączenie jest zablokowane, albo jeśli zmieniłeś zdanie możesz **usunąć jeden kafelek Toru albo zastąpić go innym kafelkiem Toru**. Tego rodzaju zamiana nie wymaga opłacenia kosztów terenu, nawet na równinach, czy w górach. Ukończone Połączenia nie mogą zostać przerwane.

Możesz przekroczyć Tor, swój lub innego gracza – zastępując istniejący kafelek Toru kafelkiem Toru ze **Skrzyżowaniem**. Taka zamiana **zawsze kosztuje \$2**. Nie ponosisz dodatkowego kosztu terenu. Co istotne, nie wolno zmieniać kierunku już istniejącego Toru, który zastępujesz.

Na niektórych mapach znajdują się sąsiadujące ze sobą Miasta. Są one uznawane za połączone wzajemnie, **ale** dopiero gdy powstanie Połączenie dowolnego gracza (niekoniecznie Twoje) do co najmniej jednego z nich. Połączenie pomiędzy takimi Miastami jest uznawane za neutralne, nie należy ono do żadnego konkretnego gracza.

Akcja 2: Budowa Fabryki

W ramach tej Akcji możesz położyć swoją Fabrykę w Mieście, które jest połączone do kompletnego Połączenia. **Połączenie to może należeć do dowolnego gracza, nie musi ono należeć do Ciebie.** Ta Akcja nie kosztuje żadnych pieniędzy ani Zasobów.

Kiedy wykonasz tą Akcję połóż obok nowo postawionej Fabryki 5 znaczników Zasobów w kolorze danego Miasta.

Ważne: Miasta sąsiadujące są uznawane za połączone dopiero, wtedy gdy dowolny gracz ma do nich kompletne Połączenie. Jeśli posiadają kompletne Połączenie dozwolone jest zbudowanie Fabryki w każdym z nich.

 <p>Zbuduj Fabrykę 0\$</p>	 <p>Nie wolno budować Fabryk na Miastach z PZ</p>	 <p>Każdy z graczy ma możliwość zbudowania swojej Fabryki w dowolnym z tych dwóch miast.</p>
--	---	---

Nie można budować Fabryki na Mieście z Punktami Zwycięstwa.

Akcja 3: Wykonaj Kontrakt

W ramach tej Akcji możesz zdecydować się na realizację Kontraktu. W tym celu musisz odkryć Kontrakt, który chcesz zrealizować.

By to zrobić musisz dysponować wszystkimi Zasobami wymienionymi po lewej stronie kafelka Kontraktu. Zasoby muszą zostać przetransportowane do Miasta, które znajduje się w Twojej Sieci. Pamiętaj, że Miasto znajduje się w Twojej Sieci, jeżeli masz co najmniej jedno kompletne Połączenie do tego Miasta.

Sama budowa Fabryki w Mieście nie powoduje włączenia go do Twojej Sieci (dopóki nie masz do niego pełnego Połączenia).

Wszystkie Zasoby muszą być transportowane wzdłuż ukończonych Połączeń. Zasoby mogą być transportowane poprzez Połączenia innych graczy, jednak wymaga to opłaty. Miasta są ze sobą Połączone tylko wtedy, gdy co najmniej jeden gracz posiada do nich kompletne Połączenie.

W toku tej Akcji może być konieczne uiszczenie opłaty za transportowane Zasoby:

- Jeśli pobierasz Zasoby z Fabryki należącej do Ciebie poprzez połączenia należące do Twojej Sieci, **koszt ten jest równy \$0**.
- Jeśli pobierasz Zasób z Fabryki należącej do innego gracza, wtedy musisz **zapłacić mu \$1**.

- Za każde wykorzystane Połączenie innego gracza (Połączenie, a nie kafelek Toru) przez który musisz przetransportować Zasób należy **zapłacić temu graczowi \$1**.

Pamiętaj: Jeśli dwa Miasta sąsiadują ze sobą wystarczy przetransportować Zasób do jednego z nich. Koszt transportu i pobrania każdego Zasobu należy obliczać **osobno**.

Musisz zdobyć **wszystkie** niezbędne Zasoby w jednej Akcji. **Niedozwolone** jest pozyskiwanie tylko niektórych z nich, a następnie pozyskiwanie kolejnych w późniejszych Akcjach. Po zdobyciu Zasobów gracz usuwa je z planszy i umieszcza z powrotem na ogólnie dostępnym stosie.

Jeśli jakiś Zasób nie jest dostępny na planszy musisz zapłacić \$5 za każdy brakujący Zasób.

Zasadniczo kupujesz Zasób z ogólnie dostępnego stosu, ale nie ma potrzeby przekładania go na planszę, tylko po to, aby odłożyć go z powrotem.

Dodatkowo jeśli Zasób znajduje się na planszy, ale nie w twojej Sieci (np. gdzieś na mapie jest inna Sieć niepołączona z twoją), także musisz zapłacić \$5 do Banku za każdy brakujący Zasób.

Ważne: Nie możesz wybrać opcji zapłaty \$5 do Banku, jeżeli istnieje możliwość przetransportowania Zasobu znajdującego się na mapie do Twojej Sieci (nawet jeśli oznacza to zapłacenie innemu graczowi \$5 lub więcej).

Kiedy ostatni Zasób zostanie wykorzystany z danego Miasta jego kafelek powinien zostać odwrócony na drugą stronę. Fabryka cały czas na nim pozostaje. Nie ma możliwości zbudowania na nim kolejnej Fabryki, ponieważ to miejsce pobierania Zasobów zostało wyczerpane.

Aby zielony gracz zrealizował swój Kontrakt musi dostarczyć pomarańczowy, czarny i szary Zasób do swojej Sieci:

- (A) **Czarny Zasób kosztuje \$0**, z zielonej Fabryki, która jest podłączona do zielonej Sieci
- (B) **Szary Zasób kosztuje \$1**, należy go zapłacić czerwonemu graczowi, który jest właścicielem Fabryki
- (C) **Pomarańczowy Zasób kosztuje \$3**, z których \$1 należy zapłacić czerwonemu graczowi za skorzystanie z jego Połączenia i \$2 dla niebieskiego gracza za skorzystanie z jego Połączenia i Fabryki.

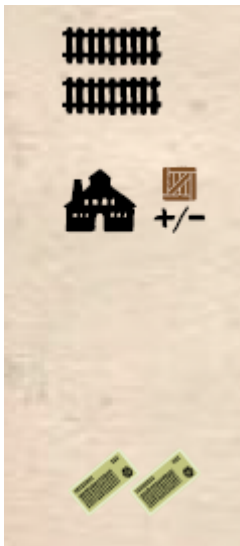


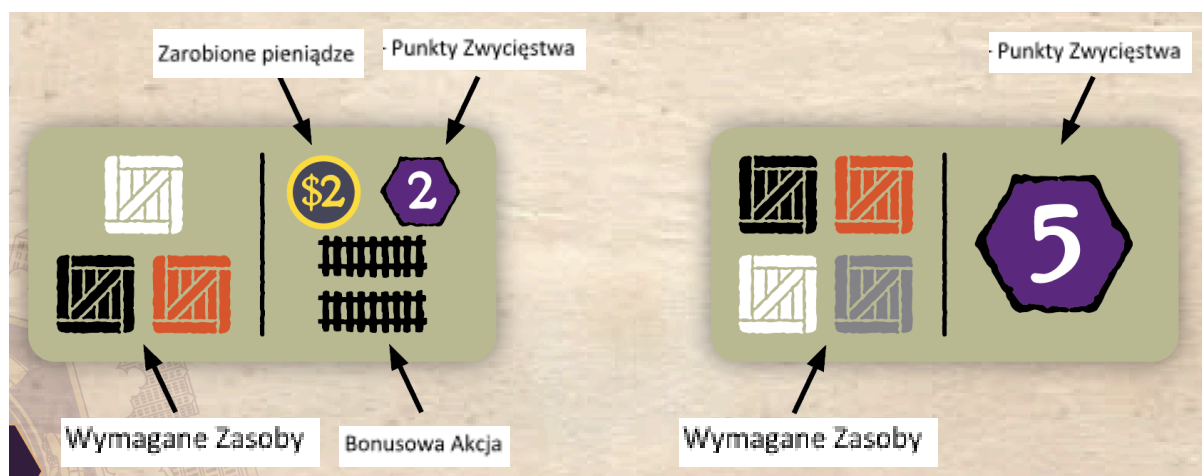
W tym przypadku Sieć fioletowego gracza jest odseparowana od wszystkich białych Zasobów znajdujących się na planszy. Zatem, gdyby ten gracz chciał taki Zasób uzyskać musi zapłacić \$5 do Banku. Ponieważ gracze czerwony, niebieski i żółty są połączeni z białym Zasobem, muszą pobrać go z Planszy, a nie mogą zakupić go za \$5 z Banku.



Nagrody za Kontrakty i Bonusowe Akcje

Po wykonaniu Kontraktu otrzymujesz wskazaną na nim ilość pieniędzy. Punkty Zwycięstwa są podliczone na końcu gry. Jeśli Kontrakt ma bonusową Akcję, możesz, ale nie musisz jej wykonać. Musisz to jednak zrobić natychmiast. Ta Akcja nie wlicza się do limitu dwóch Akcji na Turę.

	<ul style="list-style-type: none">• Zbuduj Tory: wykonuje się zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej. Wszystkie koszty i warunki muszą być zastosowane.
	<ul style="list-style-type: none">• Zbuduj Fabrykę: w tym wypadku istnieje odstępstwo od standardowej Akcji budowy Fabryki. Po jej zbudowaniu możesz zdecydować ile surowców chcesz koło niej umieścić. Liczba Zasobów może zostać zmodyfikowana o 1. Oznacza to, że możesz umieścić cztery, pięć, lub sześć jednostek Zasobów.
	<ul style="list-style-type: none">• Pobranie Kontraktu: Pobierz dwa kafelki Kontraktu z woreczka.



Po zrealizowaniu Kontraktu umieść go przed sobą wierzchnią stroną do góry. Upewnij się, że jest widoczna ilość zrealizowanych Kontraktów oraz Punkty Zwycięstwa.

Akcja 4: Dobierz Kontrakt

Wykonując tą Akcję możesz pobrać dwa kafelki Kontraktu z woreczka. Nie ma limitu Kontraktów, które możesz posiadać. Jeśli woreczek jest pusty dobierz Kontrakt z ręki gracza, który ma najwięcej (lub mających najwięcej) niezrealizowanych Kontraktów.

Akcja 5: Dobierz Pieniądze z Banku

Wykonując tą Akcję możesz zdecydować się na pobranie \$3 z Banku.





Zakończenie Gry

Koniec gry rozpoczyna się, gdy **jeden** z graczy osiągnie wymaganą liczbę zrealizowanych Kontraktów. Liczba takich Kontraktów zależy od liczby graczy uczestniczących w grze:

- Dwóch graczy – 14 kontraktów
- Trzech graczy – 11 kontraktów
- Czterech graczy – 9 Kontraktów
- Pięciu graczy – 8 Kontraktów

Gra **nie kończy** się natychmiastowo. Jest ona kontynuowana do czasu, do momentu gdy liczba Tur dla każdego z graczy **będzie taka sama** (do końca aktualnej Rundy). Oznacza to, że gra zakończy się w momencie kiedy swoje dwie ostatnie Akcje rozegra gracz siedzący na prawo od pierwszego gracza.

Wszyscy gracze muszą teraz obliczyć zdobyte przez siebie Punkty Zwycięstwa.

<ul style="list-style-type: none">• Każde \$5 jest warte jeden Punkt Zwycięstwa.	
<ul style="list-style-type: none">• Każdy zrealizowany Kontrakt jest wart liczbę Punktów Zwycięstwa na nim wskazanych.	
<ul style="list-style-type: none">• Każda Fabryka na odwróconym kafle Miasta jest warta dwa Punkty Zwycięstwa. Kafelki Miasta jest odwrócony wtedy i tylko wtedy, jeśli zostaną wykorzystane wszystkie znajdujące się na niej zasoby. Oznacza to, że jeżeli na danym Mieście dalej znajdują się Zasoby gracz nie otrzymuje za Fabrykę na nim się znajdującą żadnych Punktów Zwycięstwa.	
<p>Miasta z Punktami Zwycięstwa, które są oznaczone 4 Punktami Zwycięstwa, dzielą te punkty między każdego z graczy, którzy mają kompletne Połączenie do tego Miasta (punkty zaokrągla się w dół).</p> <ul style="list-style-type: none">○ Jeśli tylko jeden gracz jest podłączony do takiego Miasta otrzymuje on wszystkie cztery punkty. Najlepszym sposobem na zaznaczenie tego jest zabranie przez tego gracza kafelka tego Miasta.○ Jeśli dwóch graczy połączy się z tym Miastem, zdobędą po dwa Punkty Zwycięstwa.○ Jeśli trzech lub czterech graczy połączy się z kafelkiem Miasta, zdobędą po jednym Punkcie Zwycięstwa.○ Jeśli pięciu graczy połączy się z Miastem, nie zdobędą za nie żadnych Punktów Zwycięstwa. <p>Uwaga: Liczba Połączeń do Miasta przez danego gracza nie ma znaczenia dla punktacji.</p>	

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu gracz, który zrealizował więcej Kontraktów zostaje zwycięzcą. Jeśli nadal jest remis to gra kończy się remisem.

Steam Power – Zasady gry Solo

Przygotowanie Gry

Wszystkie pięć kolorów firm bierze udział w grze. Ułóż odpowiednio ich komponenty. Umieść po dwa Pociągi z każdego koloru firmy w woreczku.

Gracz rozpoczyna grę z \$5 oraz z 5 kafelkami Kontraktów.

Rozgrywka

O ile poniżej nie wskazano inaczej obowiązują podstawowe zasady gry.

Dobierz jeden Pociąg z woreczka. Wykonaj jedną Akcję dla firmy tego koloru. Akcje są takie same jak w grze standardowej. Kontynuuj do czasu, aż zostaną dobrane wszystkie Pociągi. Następnie dobierz jeden kafelek Kontraktu z woreczka i połóż go z boku planszy. Będzie używany do śledzenia ile Tur zostało ukończonych. Odłóż Pociągi z powrotem do woreczka i rozpocznij nową Turę. Gra kończy się po ośmiu Turach.

Masz tylko własny zasób pieniędzy, który jest używany do płacenia kosztów aktywnej firmy np. do płacenia za Zasoby, przy wykonywaniu Kontraktu.

Zapłacone pieniądze wracają z powrotem do Banku, a nie do firmy od której np. pobrałeś Zasoby.

Masz również tylko swój zbiór Kontraktów, który może zostać wykonany przez dowolną aktywną w danym momencie firmę.

Wszystkie pieniądze z wykonanych Kontraktów trafiają do Ciebie.

Zakończenie Gry

Gra kończy się po ośmiu Turach. Zdobywasz punkty za kafelki Kontraktu, odwrócone Miasta i pieniądze w ręce.

Miasta z Punktami Zwycięstwa punktują w odmienny sposób. Dostajesz jeden Punkt Zwycięstwa za każdy podłączony do niego kolor firmy. Czyli np. jeśli podłączone są 3 firmy dostajesz 3 Punkty Zwycięstwa.

Zapamiętaj swój wynik i spróbuj następnym razem go poprawić!

Zasady gry 'Steam Power' są chronione prawnie przez © Martin Wallace 2022.

Tłumaczenie polskie instrukcji za zgodą Wallace Designs: Zuzanna Cebula i Jakub Cebula, Kraków 2024.