

MARTIN WALLACE



 **LEITH WALTON**

ÜBERBLICK

In **Steam Power** wetteifert ihr darum, eure persönlichen Eisenbahn-Unternehmen so profitabel wie möglich zu machen. Euer Erfolg hängt von verschiedenen Faktoren ab: Welche Aufträge habt ihr erfüllt? Welche Städte habt ihr an euer Streckennetz angeschlossen? Wurden sämtliche in euren Fabriken produzierten Ressourcen ausgeliefert? Und: Wieviel Geld habt ihr erwirtschaftet?

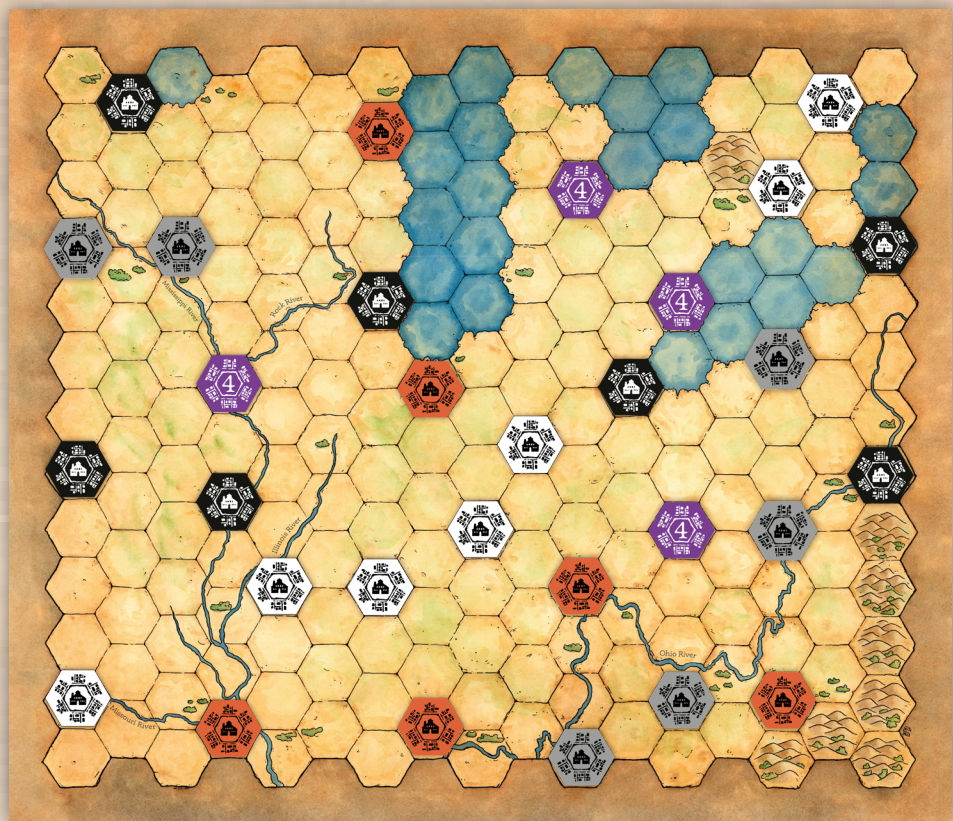
Wenn ihr am Zug seid, könnt ihr **2 Aktionen** ausführen; das kann zweimal die gleiche Aktion sein. Ihr könnt **Strecken bauen**, eine **Fabrik errichten**, einen **Auftrag erfüllen**, neue **Aufträge annehmen**, oder **Geld** von der Bank **erhalten**.

Wenn du in einer Stadt eine Fabrik errichtest, produziert diese vor Ort **Ressourcen** in der Farbe des Stadtplättchens. Diese Ressourcen werden benötigt, um Aufträge zu erfüllen. Zur Erfüllung eines Auftrags kannst du auch Ressourcen aus fremden Fabriken benutzen. Manchmal musst du sie sogar über die Strecken deiner Konkurrenz transportieren. In solchen Fällen entstehen jedoch Kosten für dich - und Profite für deine Gegner!

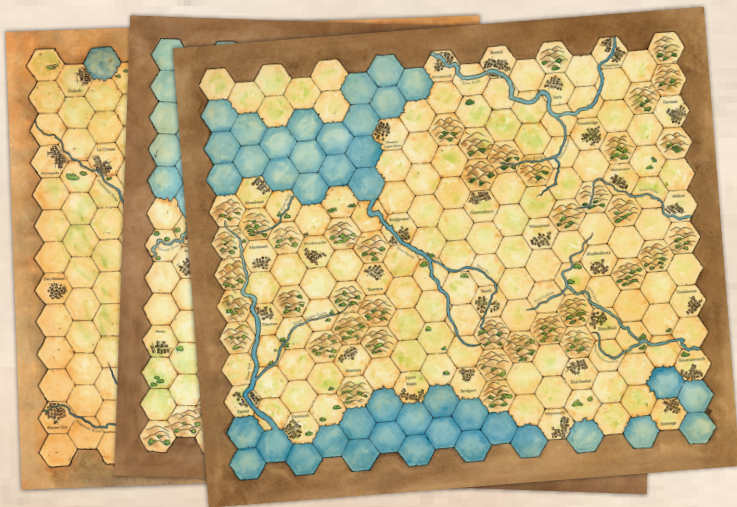
Das Spiel endet, sobald der erste von euch eine bestimmte Anzahl an Aufträgen erfüllt hat, je nachdem wie viele Personen mitspielen. Dann erhaltet ihr **Siegpunkte (SP)** für eure erfüllten **Aufträge**, für angeschlossene **SP-Städte**, sowie für voll ausgenutzte **Fabriken** und euer restliches **Geld**.

Steam Power kann von **2 bis 5 Personen** gespielt werden. Eine Partie sollte nicht länger als **60 Minuten** dauern.

Ein Beispiel für eine Situation zu Spielbeginn: Die Stadtplättchen sind bereits zufällig auf der Karte verteilt worden.



SPIELMATERIAL



Stoffkarten (3)



Auftragsplättchen (48)



Streckenplättchen (100)

beidseitig bedruckt:

- 80 Gerade / Kurve (weit)
- 10 Kurve (eng) / Kreuzung (gerade)
- 10 Kreuzung (kurve / gemischt)



Stadtplättchen (33)

beidseitig bedruckt:

- je 7 Städte in Schwarz, Weiß, Orange und Grau.
- je 5 SP-Städte in Lila (ohne zugehörige Ressourcen)



Ressourcen (120)

- je 30 in Schwarz, Weiß, Orange und Grau.



Lokomotiven (18 je Spielerfarbe)



Fabriken (15 je Spielerfarbe)



Münzen (90)

- 50 x \$1
- 40 x \$5



Startspielermarker (1)

Zum Spiel gehören auch 11 Stoffbeutel, in denen die jeweiligen Komponenten (auch während des Spiels) bereitgehalten werden können.

SPIELAUFBAU

Entscheidet, auf welcher Karte ihr spielen möchtet.

Platziert **1** zufällig gezogenes **Stadtplättchen** auf **jedem Stadtfeld** der Karte. Achtet darauf, dass die Vorderseiten nach oben zeigen!



Richtig



Falsch

Je nach Karte können einige Stadtplättchen übrig bleiben. Ihr dürft euch diese Plättchen anschauen, um zu erkennen, ob bestimmte Ressourcen im Spiel knapp werden könnten.

SCHNELLSTART

Wählt eine Karte und platziert **1** zufälliges Stadtplättchen auf jedem Stadtfeld. Jeder Spieler erhält seine Lokomotiven und Fabriken, \$5 sowie **5** Auftragsplättchen. Wer den **Startspielermarker** hat, beginnt.



Wählt jeweils eine **Spielerfarbe** und nehmt **das entsprechende Spielmaterial** (je 18 Lokomotiven und 15 Fabriken) zu euch.



Zieht jeweils **5 Auftragsplättchen** aus dem Beutel. Platziert sie so in eurer Nähe, dass nur ihr sie einsehen könnt - niemand sonst!

Nehmt jeweils **\$5** zu euch.

Haltet das restliche Geld als **allgemeine Bank** bereit.

Haltet die **Streckenplättchen** und **Ressourcen** als **allgemeiner Vorrat** bereit.



Bestimmt auf beliebige Weise, wer von euch den **Startspielermarker** erhält. Dieser Marker dient nur der Erinnerung daran, wer von euch das Spiel begonnen hat - er wird *nicht* von Runde zu Runde weitergegeben.

Ihr seid nun bereit, das Spiel zu beginnen.



SPIELABLAUF

Steam Power wird über eine variable Anzahl von Runden gespielt.

Beginnend mit dem Startspieler führt ihr im Uhrzeigersinn nacheinander jeweils **2 Aktionen** aus (2x die gleiche Aktion ist erlaubt), und zwar so lange, bis das **Spielende** ausgelöst wurde. Dies geschieht, sobald der erste von euch eine **bestimmte Anzahl von Aufträgen** erfüllt hat, abhängig von der Spielerzahl:

- 2 Spieler – 14 erfüllte Aufträge
- 3 Spieler – 11 erfüllte Aufträge
- 4 Spieler – 9 erfüllte Aufträge
- 5 Spieler – 8 erfüllte Aufträge

Nachdem das Spielende ausgelöst wurde, geht das Spiel gegebenenfalls noch so lange weiter, bis alle Mitspielenden die **gleiche Anzahl an Spielzügen** hatten. Wer rechts vom Startspieler sitzt, ist daher stets zuletzt am Zug.

Die möglichen Aktionen sind:

- **Strecken bauen**
- **Fabrik errichten**
- **Auftrag erfüllen**
- **Aufträge erhalten**
- **Geld erhalten**

Diese Aktionen werden auf den folgenden Seiten im Detail beschrieben.

AKTION 1: Strecken bauen

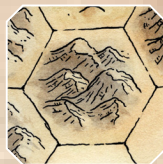
Mit dieser Aktion kannst **1 oder 2 Streckenplättchen** auf der Karte platzieren. Die Kosten dafür hängen vom **Geländetyp** des jeweiligen Feldes ab.



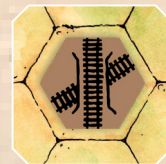
Ebene \$0



Hügel \$2



Gebirge \$4



Kreuzung \$2

(Geländetyp wird ignoriert)

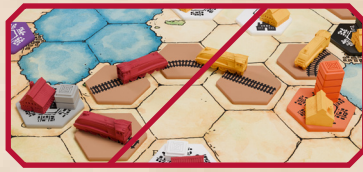
Beachte: Kreuzungen können nur gebaut werden, wenn sie bereits bestehende einfache Streckenplättchen ersetzen.

Flüsse sind reine Dekoration. Sie haben keinen Einfluss auf die Baukosten.





Keine Strecken auf
Wasserfeldern!



Keine gemeinsamen
Strecken!



Keine Kreuzung auf
unbebautem Feld!

Du darfst nicht auf Wasserfeldern bauen. Du darfst ein eigenes Streckenplättchen nicht so platzieren, dass es sich direkt mit einem fremden Streckenplättchen verbindet. Kreuzungen müssen bereits bestehende einfache Streckenplättchen ersetzen. Sie können nicht auf unbebauten Feldern platziert werden.



Das **erste Streckenplättchen**, das du im Spiel platzierst, muss an ein **beliebiges Stadtplättchen** anschließen. Jedes **weitere Streckenplättchen**, das du platzierst, muss entweder an ein vorhandenes Streckenplättchen von dir **anschließen** oder an ein Stadtplättchen, das bereits zu deinem Streckennetz gehört.

Zu deinem **Streckennetz** gehören alle deine fertiggestellten **Strecken** mitsamt der darüber verbundenen Städte. Du hast eine **Strecke** zwischen zwei Stadtplättchen fertiggestellt, sobald beide mittels deiner Streckenplättchen miteinander verbunden sind.

Sollte dein zuletzt platziertes Streckenplättchen keine zwei Städte miteinander verbinden, hast du dort noch eine **Strecke im Bau**. Wenn du die Aktion 'Strecke bauen' ausführst, **musst** du an einer im Bau befindliche Strecke **weiterbauen**, sofern du eine hast! Erst wenn du eine Strecke fertiggestellt hast, kannst du wieder eine neue Strecke in Angriff nehmen. Anders ausgedrückt: Du kannst zu jedem Zeitpunkt über maximal 1 Strecke im Bau verfügen.

Um anzuzeigen, dass eine fertige oder noch im Bau befindliche Strecke dir gehört, platzierst du 1 deiner Lokomotiven darauf - pro Strecke, nicht pro Streckenplättchen!

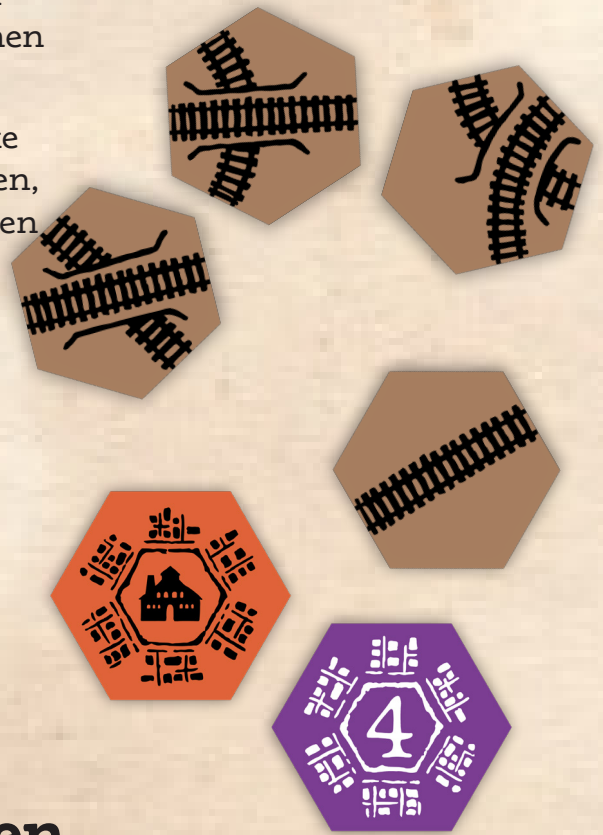
Zu jedem Zeitpunkt kann ein Spieler an maximal einer Strecke bauen. Spieler Blau muss daher seine im Bau befindliche Strecke an eine zweite Stadt anschließen (oder entfernen), bevor er eine neue Strecke beginnen kann. Eine solche neue Strecke könnte sodann von einer beliebigen Stadt ausgehen, die zum Streckennetz des blauen Spielers gehört.



Es kann vorkommen, dass deine im Bau befindliche Strecke blockiert wird oder sich deine Pläne geändert haben. **Anstatt** ein neues **Streckenplättchen zu platzieren**, kannst du das letzte Streckenplättchen deiner im Bau befindlichen Strecke **entfernen oder** durch ein anderes Streckenplättchen **ersetzen**. Die Kosten dafür betragen **stets \$0** (unabhängig vom Geländetyp). Bereits fertig gebaute Strecken können jedoch nicht geändert werden!

Zudem kannst du eine bereits bestehende Strecke (sowohl eine eigene wie auch eine fremde) kreuzen, indem du ein Plättchen dieser bereits vorhandenen Strecke mit einem **Kreuzungsplättchen** ersetzt. Dies kostet **immer \$2** (unabhängig vom Geländetyp). Der Verlauf der von dir gekreuzten Strecke darf dabei nicht geändert werden!

Sonderfall Stadtgruppen: Auf einigen Karten gibt es Gruppen von Städten, die direkt aneinander angrenzen. Sobald ein Spieler eine fertige Strecke zu mindestens *einer* Stadt einer solchen Stadtgruppe gebaut hat, werden sämtliche Städte dieser Gruppe so behandelt, als wären sie über **'neutrale' Strecken** direkt *miteinander* und mit dem Streckennetz dieses Spielers verbunden.



AKTION 2: Fabrik errichten

Mit dieser Aktion kannst du 1 deiner Fabriken auf einem **leeren Stadtplättchen** platzieren, sofern dieses mit einem **beliebigen Streckennetz** verbunden ist. Die Stadt, in der du eine Fabrik errichtest, kann also auch zum Streckennetz eines anderen Spielers gehören. Nachdem du deine Fabrik auf das Stadtplättchen gestellt hast, platzierst du dort zudem **5 Ressourcen** in der Farbe des Stadtplättchens.

Diese Aktion ist **kostenfrei**, verbraucht also weder Geld noch Ressourcen.



Fabrik errichten \$0 **Keine Fabriken in SP-Städten!**

Beachte: Fabriken können **nicht auf SP-Stadtplättchen** errichtet werden, und nicht in Städten, in denen bereits eine Fabrik steht.

Sonderfall Stadtgruppen: Ist eine Stadtgruppe bereits an das Streckennetz eines Spielers angeschlossen, ist es für jeden Spieler möglich, in sämtlichen Städten der Gruppe eine Fabrik zu errichten. Über ihre 'neutralen' Strecken sind diese Städte schließlich nicht nur miteinander, sondern auch mit dem Streckennetz eines Spielers verbunden.

Jeder Spieler könnte in einer dieser drei Städte eine Fabrik errichten



AKTION 3: Auftrag erfüllen

Mit dieser Aktion kannst du 1 deiner Auftragsplättchen aufdecken und erfüllen. Um ein Auftragsplättchen zu erfüllen, musst du die auf der linken Seite des Plättchens angegebenen Ressourcen **innerhalb deines eigenen Streckennetzes** bereitstellen und ausliefern. Bestenfalls befinden sich die benötigten Ressourcen bereits in deinem eigenen Streckennetz. Gegebenenfalls musst du sie vor Auslieferung erst in dein Streckennetz transportieren. Dafür kannst du sämtliche bereits bestehenden Strecken benutzen - nicht nur deine eigenen!



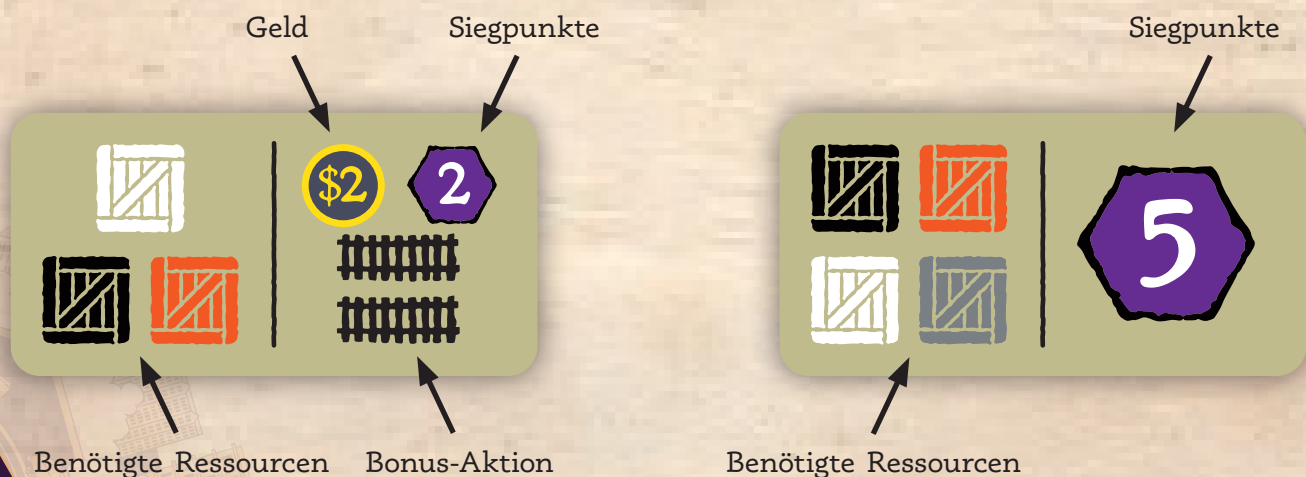
Lieferst du eine Ressource aus einer **eigenen Fabrik** aus, die sich zudem innerhalb deines **eigenen Streckennetzes** befindet, fallen dafür **keine Kosten** an. Gegebenenfalls kommen jedoch **Kosten** auf dich zu, die für jede auszuliefernde Ressource je für sich berechnet werden sollten:

- Lieferst du eine Ressource aus einer **Fabrik** aus, die nicht dir gehört, dann musst du dem Besitzer der Fabrik **\$1** bezahlen.
- Transportierst du eine Ressource über fremde Strecken, um sie anschließend innerhalb deines eigenen Streckennetzes ausliefern zu können, musst du den jeweiligen Besitzern **je Strecke** (nicht: Streckenplättchen) **\$1** bezahlen.

Sonderfall Stadtgruppen: Transportierst du eine Ressource zwischen direkt benachbarten Städten entlang einer **'neutralen' Strecke**, fallen dafür **keine Kosten** an. Beachte jedoch, dass die Städte einer Stadtgruppe nur dann über 'neutrale' Strecken miteinander verbunden sind, wenn mindestens 1 Spieler bereits eine fertige Strecke zu einer dieser Städte gebaut hat.

Du musst **alle** benötigten Ressourcen während **einer Aktion** ausliefern. Es ist nicht erlaubt, zunächst nur einen Teil zu liefern, und den Rest in einer späteren Aktion. Wenn du eine Ressource auslieferst, entfernst du sie von der Karte - aus deinem Streckennetz! - und legst sie zurück in den allgemeinen Vorrat.

Eventuell ist es dir **unmöglich**, eine benötigte Ressource auszuliefern, *entweder* weil sie auf der Karte nicht vorhanden ist, *oder* weil keinerlei Verbindung zwischen ihrem Standort und deinem Streckennetz besteht. **Nur in so einem Fall** darfst du die benötigte Ressource für **\$5** von der Bank bereitstellen lassen und direkt ausliefern. Aber Achtung: Fehlt dir schlicht das nötige Geld, um die Auslieferungskosten einer prinzipiell verfügbaren Ressource zu bezahlen, ist das *nicht* erlaubt. Mangelnde Liquidität ist in diesem Spiel keine Ausrede!

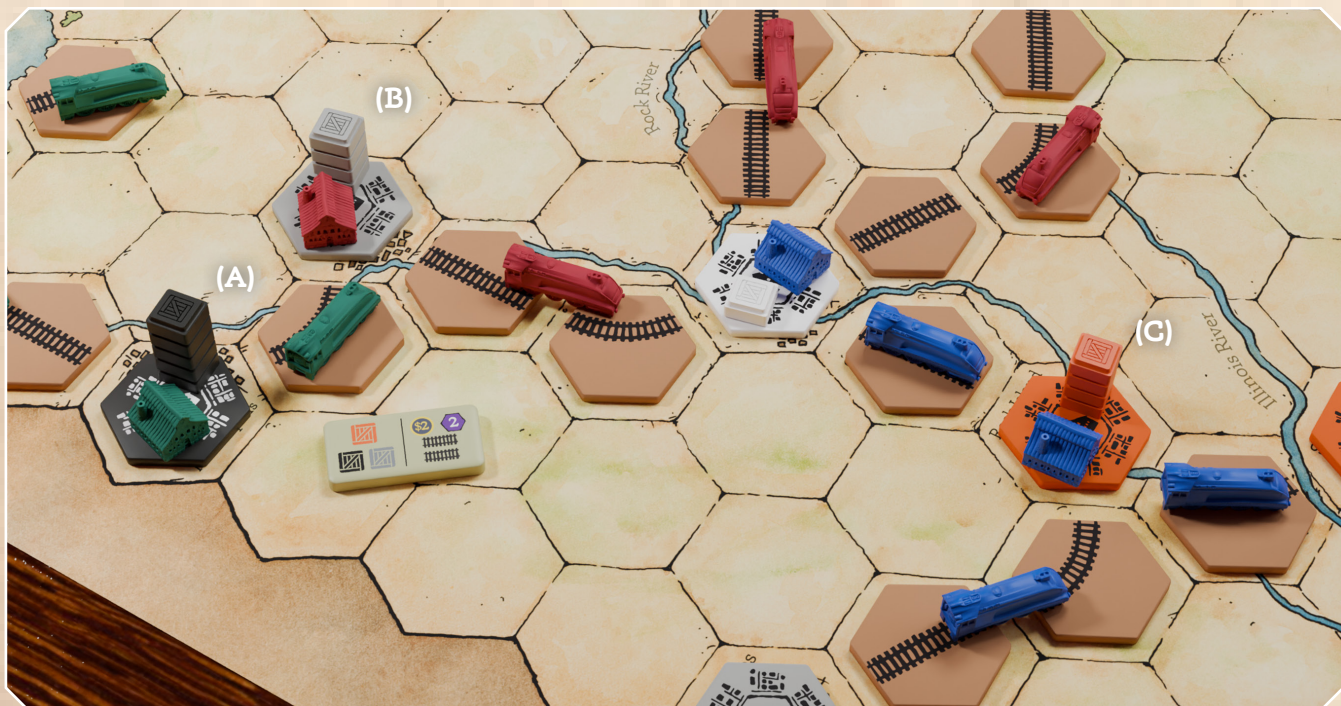


Damit der grüne Spieler seinen Auftrag erfüllen kann, muss er je 1 orange, schwarze und graue Ressource innerhalb seines Streckennetzes ausliefern.

(A) Die schwarze Ressource kostet \$0, da sie aus einer grünen Fabrik innerhalb des grünen Streckennetzes geliefert wird.

(B) Die graue Ressource kostet \$1, zu zahlen an den roten Spieler, da diesem die Fabrik gehört, aus der die graue Ressource stammt.

(C) Die orange Ressource kostet \$3. Davon müssen insgesamt \$2 an den blauen Spieler bezahlt werden, da ihm die entsprechende Fabrik gehört und eine seiner Strecken für den Transport zum grünen Streckennetz genutzt wird. Der rote Spieler erhält \$1, da eine seiner Strecken für den Transport genutzt wird.



Auftragsbelohnungen and Bonus-Aktionen

Nachdem du einen Auftrag erfüllt hast, erhältst du **sofort** das darauf abgebildete **Geld**. **Siegpunkte** werden hingegen erst **am Ende des Spiels** gewertet. Ist auf dem Plättchen eine **Bonus-Aktion** abgebildet, kannst du diese **sofort als freie Aktion** ausführen. Eine Bonusaktion zählt nicht gegen das Limit von 2 Aktionen pro Zug; doch darfst du sie nicht für einen späteren Zeitpunkt aufheben.



Strecken bauen: nutze die Regeln der entsprechenden Aktion und bezahle ggfs. anfallende Kosten.



Fabrik errichten: nutze die Regeln der entsprechenden Aktion, jedoch mit folgender Abweichung: Anstatt 5 Ressourcen bei der errichteten Fabrik zu platzieren, kannst du im Rahmen der Bonus-Aktion **4, 5 oder 6 Ressourcen** bei ihr platzieren.

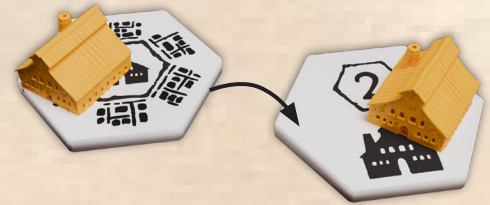


Aufträge erhalten: nutze die Regeln der entsprechenden Aktion.

Die von dir erfüllten Auftragsplättchen solltest du so vor dir stapeln, dass sie jeder gut sehen kann. Das ist wichtig, weil das Spielende ausgelöst wird, sobald der erste von euch eine bestimmte Anzahl von Aufträgen erfüllt hat. Nicht nur ihre Anzahl, sondern auch die Werte bzw. Siegpunkte auf euren bereits erfüllten Auftragsplättchen sind *keine* geheime Information.



Sobald die **letzte Ressource eines Stadtplättchens** ausgeliefert bzw. entfernt wurde, wird dieses Stadtplättchen auf seine Rückseite gedreht. Diese Stadt ist als Ressourcen-Quelle erschöpft, wobei die vor Ort befindliche Fabrik jedoch bestehen bleibt. Da nach wie vor eine Fabrik in ihr steht, kann dort keine weitere Fabrik errichtet werden.



AKTION 4: Aufträge erhalten

Mit dieser Aktion kannst du **2 neue Auftragsplättchen** aus dem Beutel ziehen. Die Anzahl der Auftragsplättchen, die du insgesamt besitzen kannst, ist nicht limitiert. Sollte der Beutel einmal leer sein, werden die Auftragsplättchen zufällig aus dem persönlichen Vorrat desjenigen Spielers gezogen, der am meisten unerfüllte Aufträge hat.



AKTION 5: Geld erhalten

Mit dieser Aktion erhältst du **\$3 aus der Bank**.



SPIELEND

Das **Spielende** wird ausgelöst, sobald ein Spieler eine **bestimmte Anzahl an Aufträgen** erfüllt hat, abhängig von der Anzahl der Spielenden:

- 2 Spieler – 14 erfüllte Aufträge
- 3 Spieler – 11 erfüllte Aufträge
- 4 Spieler – 9 erfüllte Aufträge
- 5 Spieler – 8 erfüllte Aufträge

Das Spiel *kann*, aber *muss* an dieser Stelle *nicht* sofort zu Ende sein. Gegebenenfalls spielt ihr so lange weiter, bis jeder von euch die **gleiche Anzahl an Zügen** hatte. Wer rechts vom Startspieler sitzt, hat also stets die letzten 2 Aktionen des Spiels.



Die Siegpunkte, die ihr abschließend erhaltet, setzen sich folgendermaßen zusammen:

- je **\$5** sind **1 SP** wert.
- jedes deiner **erfüllten Auftragsplättchen** ist so viele SP wert, wie darauf angegeben sind.
- jede deiner **Fabriken**, die sich auf einem umgedrehten Stadtplättchen befindet, ist **2 SP** wert.

Beachte: Da Stadtplättchen nur dann umgedreht werden, wenn alle darauf befindlichen Ressourcen erschöpft wurden, kannst du für Fabriken in Städten, in denen sich noch Ressourcen befinden, keine SP erhalten.

- jedes lilafarbene **SP-Stadtplättchen** ist **4 SP** wert. Diese SP werden jedoch zwischen allen Spielern **aufgeteilt** (abgerundet, falls nötig), die die jeweilige Stadt an ihr Streckennetz angeschlossen haben.
 - Wenn nur 1 Spieler eine bestimmte SP-Stadt an sein Streckennetz angeschlossen hat, erhält er all ihre 4 SP. *Um dies nachzuhalten, kann er das entsprechende SP-Stadtplättchen an sich nehmen.*
 - Wenn 2 Spieler eine bestimmte SP-Stadt an ihr Streckennetz angeschlossen haben, erhält jeder von ihnen 2 SP. *Um dies nachzuhalten, können sie je \$10 aus der Bank zu sich nehmen.*
 - Wenn 3 oder 4 Spieler eine bestimmte SP-Stadt an ihr Streckennetz angeschlossen haben, erhält jeder von ihnen 1 SP. *Um dies nachzuhalten, können sie je \$5 aus der Bank zu sich nehmen.*
 - Wenn 5 Spieler eine bestimmte SP-Stadt an ihr Streckennetz angeschlossen haben, erhalten sie für diese Stadt keine SP.

Beachtet: Die Anzahl der SP, die ihr durch eine SP-Stadt erhalten könnt, hängt davon ab, wie viele Spieler eine Strecke zu dieser Stadt gebaut haben. Die durch sie zu erhaltenden SP verändern sich nicht, wenn mehrere Strecken eines einzelnen Spielers an sie anschließen.

Wer von euch die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Im Fall eines Gleichstandes gewinnt, wer am meisten Aufträge erfüllt hat. Bei weiterhin bestehendem Gleichstand endet das Spiel mit einem Unentschieden zwischen den Führenden.



SOLO-REGELN

Kommen bald!

SPIELHILFE

Kommt bald!

CREDITS

Spiel-design	Martin Wallace
Projekt-Management	Cassie Simpson
Illustration & Grafikdesign	Leith Walton
Videos & Grafikdesign	Iain Anderson
3D-Design	Jonathan Hirtler
Übersetzung ins Deutsche	Martin Gronau

Vielen Dank an alle, die das Spiel getestet und durch ihre Rückmeldungen an dessen Entwicklung mitgewirkt haben!

DIES IST NUR EIN ERSTENTWURF DER DEUTSCHEN ÜBERSETZUNG!

Allgemeines Feedback und konkrete Hinweise zu möglicherweise noch vorhandenen Fehlern sind sehr erwünscht! Die deutschen Regeln werden vor Drucklegung kontinuierlich verbessert und an die weitere Entwicklung der englischen Vorlage angepasst.

Hinweis: Begriffe im generischen Maskulinum (wie 'Spieler' und 'Startspieler') dienen nur der möglichst komprimierten und platzsparenden Ausformulierung der Regeln. Sie beziehen sich stets auf alle mitspielenden Personen, ungeachtet ihres Geschlechts oder ihrer geschlechtlichen Identität.

Die Regeln zu 'Steam Power' sind geschützt © Martin Wallace 2024.