

Steam Power Regras v15

Última atualização 14-Feb-2024

Visão Geral

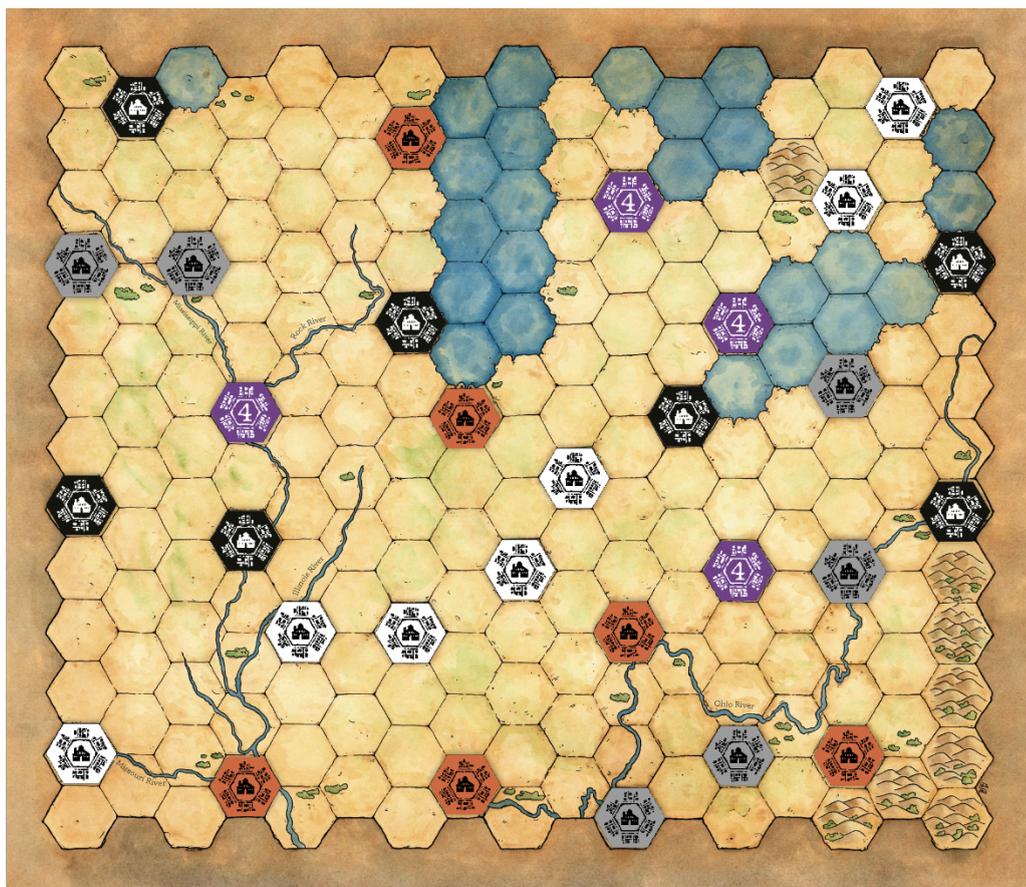
Em **Steam Power**, você está se empenhando em administrar sua companhia e obter maior sucesso que os demais jogadores. Quão bem você sairá vai depender do cumprimento de contratos, se conectar com determinadas cidades, vender todos os recursos de suas fábricas, e quanto dinheiro você terá ao final da partida.

No seu turno você pode realizar duas ações, as quais podem ser as mesmas se assim decidir. Você pode construir peças de Trilhos, construir uma Fábrica, cumprir um Contrato, pegar peças de Contrato, ou pegar dinheiro do Banco.

Quando você constrói uma Fábrica em uma peça de Cidade, ela irá produzir **recursos** da mesma cor da peça.

Você precisa de recursos para **cumprir contratos**. Entretanto, pode haver um custo se esses recursos tiverem que ser pegos de uma Fábrica de outro jogador ou movidos através de Conexões pertencentes à outros jogadores.

O jogo termina quando um ou mais jogadores tiverem cumpridos um certo número de contratos, os quais **variam dependendo do número de jogadores**. Você então marca Pontos de Vitória por **contratos, cidades, fábricas e dinheiro restante em sua mão**. Steam Power pode ser jogado de **dois até cinco jogadores** e não deve durar mais do que **sessenta minutos** para finalizar. Um modo solo está também incluído com o jogo (veja página XX).



Este é um exemplo do tabuleiro inicial de jogo, após cidades terem sido randomicamente adicionadas.

Componentes

Mapas (3)	Peças de Trilho (100 dois lados) <ul style="list-style-type: none">• 80 retas/curvas• 10 curva fechada/ reta dupla• 10 curva dupla/retas direcionais	Peças de Cidade (33) <ul style="list-style-type: none">• 7 Cidades de Fábricas em preto, branco, laranja e cinza.• 5 Cidades de Pontos de Vitória em Roxo, sem recursos.
Trens dos Jogadores (18 por jogador)	Fábricas dos Jogadores (15 por jogador)	Recursos (120) <ul style="list-style-type: none">• 30 em preto, branco, laranja e cinza.
Peças de Contrato (48)	Moedas (90) <ul style="list-style-type: none">• 50 x \$1• 40 x \$5	Marcador de Primeiro Jogador (1) <p><i>Onze sacolas diferentes estão também disponíveis para guardar componentes e para uso durante as partidas.</i></p>

Iniciando a Partida

Primeiro, decida qual mapa você deseja jogar.

Compre e posicione **uma peça de Cidade em cada hexágono indicado** no mapa.

Garanta que a peça seja colocada com a face para cima.



INÍCIO RÁPIDO

Pegue um mapa e posicione uma peça de Cidade em cada hexágono de Cidade. Cada jogador pega suas peças, cinco peças de Contrato e \$5.

Escolha o primeiro jogador e dê a ele o marcador.

Dependendo do mapa, pode haver algumas peças sobrando. É permitido ver essas peças então pode perceber claramente que alguns recursos poderão estar mais escassos que outros.



Cada jogador deve **selecionar um conjunto de peças coloridas** (18 Trens e 15 Fábricas).



Cada jogador deve comprar cinco peças de Contrato da sacola. Eles os mantêm à sua frente mas virados para si, desta forma eles podem vê-los claramente porém permanecendo em segredo para os demais jogadores. Eles devem também pegar \$5 cada.

Randomicamente determine quem será o primeiro jogador da maneira que preferir. Dê a esse jogador o **Marcador de Primeiro Jogador**. Isso é apenas para lembrá-lo quem iniciou a partida. Ele nunca é movido pela mesa.

Posicione todo o dinheiro restante ao lado para formar um banco.

Posicione todas as peças de Trilho e Recursos ao alcance para formar um estoque.

Você está pronto para começar a partida.

Jogando a Partida

'Steam Power' será jogado em um número variável de rodadas.

Começando com o primeiro jogador e seguindo em sentido horário pela mesa, cada jogador realiza duas ações, as quais podem ser as mesmas. Esse processo é então repetido até que a condição de fim de jogo tenha sido alcançada. O jogo está próximo ao fim quando um jogador tenha cumprido um certo número de contratos, conforme abaixo:

- Dois jogadores — Quatorze Peças de Contrato
- Três jogadores — Onze Peças de Contrato
- Quatro jogadores — Nove Peças de Contrato
- Cinco jogadores — Oito Peças de Contrato

O jogo então continua até todos os jogadores terem tido **um número igual de turnos**.

As ações disponíveis para você são:

- **Construir peças de Trilho**
- **Construir uma Fábrica**
- **Cumprir um Contrato**
- **Pegar Peças de Contrato**
- **Pegar dinheiro no Banco**

Essas ações serão agora descritas em mais detalhes.

Ação 1: Construir peças de Trilhos

Como uma ação, você pode posicionar uma ou duas peças de Trilhos no tabuleiro. O custo para construir depende do tipo de terreno do hexágono no qual você está posicionando a peça.

Planícies \$0

Colinas \$2

Montanhas \$4

Cruzamentos \$2 (custo do terreno é ignorado)

Note que peças de Cruzamentos podem somente substituir peças de Trilhos existentes.

Rios não possuem efeito no custo de construção de peças de Trilhos. Eles são puramente ilustrativos.

Sem construções em água

Sem trilhos compartilhados

Sem peças de cruzamento em hex. vazios

Detailed description: This diagram illustrates the costs for building train pieces on different terrain types. It shows four types of terrain: Planícies (Plains) for \$0, Colinas (Hills) for \$2, Montanhas (Mountains) for \$4, and Cruzamentos (Crossings) for \$2. A note states that crossing pieces can only replace existing train pieces. It also shows that rivers do not affect the cost. Three red boxes indicate prohibited actions: building on water, sharing tracks, and placing crossing pieces in empty hexagons.

Note que você não pode construir em água ou conectar diretamente a uma Trilha de outro jogador. Peças de Cruzamento não podem ser posicionadas em um hexágono vazio, eles devem substituir um trilho existente.

A primeira vez no jogo que você construir um Trilho você deve conectá-lo a qualquer Cidade no tabuleiro. Uma vez que tenha começado sua rede ferroviária, daí em diante, todos os seus Trilhos **devem ser contínuos**. Isso quer dizer que **todas as peças de Trilho devem se conectar com as outras**, sejam diretamente ou via cidades, formando uma linha contínua.



Assim, você só pode construir a partir de uma peça de Cidade que você já esteja conectado, ou a partir de uma peça de Trilho que posicionou anteriormente, mas que ainda não tenha formado uma **Conexão** até uma Cidade. (Trilho Completo)

Quando você tiver conectado duas Cidades com peças de Trilhos você criou uma **Conexão**. Suas Conexões contínuas serão chamadas de sua **Rede**.

É possível que você tenha peças de Trilhos que ainda não criaram uma conexão entre duas cidades. Isso é uma **Conexão incompleta**. A próxima vez que você posicionar um Trilho, você *deve* estender essa Conexão incompleta. Você só pode começar uma nova Conexão uma vez que não tenha Conexões incompletas. Assim, você só poderá ter uma Conexão incompleta no jogo por vez.

Você demonstra posse de uma Conexão completa ou incompleta posicionando *um* de seus Trens nela. Note que você *não* posiciona um Trem por peça de Trilho.

Cada jogador pode construir apenas uma Conexão por vez - Azul deve adicionar à sua Conexão incompleta (ou removê-la) antes de iniciar outra.



Se sua Conexão incompleta estiver bloqueada ou você mudou seus planos, então, no lugar de posicionar uma peça de Trilho, você pode **remover uma ou substituí-la** por uma peça diferente de Trilho. Você só pode fazer isso com a última peça de Trilho em uma Conexão incompleta. Não há custo para fazer, mesmo em colinas ou montanhas. Conexões completas não podem ser quebradas. Você pode cruzar outra peça de Trilho — seja você o proprietário ou mesmo outro jogador — substituindo uma peça de Trilho existente por uma peça de Trilho de **Cruzamento**. Isso sempre **custa \$2**. Você não paga mais pelo terreno. É importante lembrar e assegurar que você não pode mudar a direção da peça de Trilho a qual você está substituindo.

Em alguns mapas, existem cidades que são adjacentes a outras cidades. Essas cidades são consideradas conectadas entre si, **mas** somente quando elas tiverem sido conectadas por ao menos uma Conexão do jogador (não precisa ser você). As conexões entre essas cidades adjacentes são tidas como neutras, então não pertencem a nenhum jogador em particular.

Ação 2: Construir uma Fábrica

Como uma ação, você pode posicionar uma de suas peças de Fábrica em uma peça de Cidade vazia que esteja conectada à uma Conexão completa. **Essa Conexão pode pertencer a qualquer jogador, não precisa ser sua Conexão.**

Essa ação não custa a você qualquer dinheiro ou recurso.

Quando à fizer, você posiciona cinco Recursos da cor correspondente à cor da peça de Cidade na qual construiu sua Fábrica, ao lado da Fábrica.

Você não pode construir uma Fábrica em uma peça de Pontos de Vitória (roxa).



Construir Fábrica \$0 Sem Fábricas em Cidades de PV

Note que peças de Cidades adjacentes são somente consideradas conectadas umas às outras uma vez que ao menos um jogador tenha uma Conexão para uma peça de Cidade desse Grupo. Uma vez que um Grupo de Cidades tenha uma Conexão conectada à ele, então é permitido à você construir uma Fábrica em qualquer uma das cidades daquele Grupo.



Qualquer jogador poderia construir em ambas cidades conectadas.

Ação 3: Cumprir um Contrato

Como uma ação, você pode cumprir uma peça de Contrato. Você revela o Contrato que você pretende cumprir.

Para cumpri-lo, você deve adquirir/pagar todos os Recursos indicador do lado esquerdo da peça. Os Recursos devem ser movidos para a Cidade na quela é parte de sua Rede. Lembre-se que uma Cidade é parte de sua Rede se você tiver uma de suas Conexões completas conectando àquela Cidade. Uma Fábrica sozinha não faz a Cidade ser parte de sua Rede (ao menos que você também tenha uma Conexão para aquela Cidade).

Todos os Recursos devem ser movidos pelas Conexões completas. Eles podem ser movidos por Conexões pertencentes a outros jogadores, mas com um custo. Lembrem-se que peças de Cidade adjacentes são somente conectadas entre si se ao menos uma delas tiver uma Conexão de jogador conectada à ela.

Pode ser necessário que você pague pelos Recursos que você adquirir:

- Se você pegar Recursos de uma Fábrica que pertence a você e que esteja em sua Rede, então **não há custo**.
- Se você pegar um Recurso de uma Fábrica que pertence a outro jogador, então você **deve pagar àquele jogador \$1**.
- Para cada Conexão pertencente a outro jogador (não por peça de Trilho) que você mover um Recurso através, você deve **pagar ao proprietário daquela Conexão \$1**.

Nota: Se duas ou mais Cidades são adjacentes, você somente precisa transportar o Recurso para uma dessas Cidades.

Você calcula o custo de cada Recurso **independentemente**.

Você deve adquirir **todos** os Recursos necessários em uma única ação. **Não é permitido** adquirir somente alguns e então outros em uma nova ação. Uma vez que você tiver adquirido esses Recursos, remova-os do tabuleiro e devolva-os ao estoque geral.

Se os Recursos que você precisar não tiverem disponíveis no mapa, você deve pagar \$5 para o banco para Recurso faltante. Essencialmente você está comprando-os do estoque, mas não há necessidade de pegá-los já que já irá devolvê-los.

Também, se os Recursos estiverem no mapa mas não há Conexões para a sua Rede (ex: existe algum outro conjunto separado de conexões em algum lugar no tabuleiro não conectados à sua Rede), você deve pagar \$5 ao banco para cada Recurso faltante.

Nota: Você não pode escolher pagar \$5 ao banco pelos Recursos se houver uma forma de você transportar algum Recurso no mapa pela sua Rede (mesmo que isso signifique pagar \$5 ou mais a outros jogadores).

Quando o último Recurso for retirado da peça de Cidade, então aquela peça deve ser virada para seu outro lado (mostrando 2 PV). A Fábrica permanece na peça. Não é possível construir outra Fábrica aqui, então, esse posto de Recursos está agora exaurido.

Para o jogador Verde cumprir um contrato, ele deve trazer recursos laranja, preto e cinza para sua Rede:

(A) Preto custa \$0, de uma Fábrica Verde conectada à Rede do Verde.

(B) Cinza custa \$1, pago ao Vermelho, quem é proprietário da Fábrica.

(C) Laranja custa \$3, no qual \$1 é pago ao Vermelho por passar através de uma Conexão, e \$2 ao Azul por passar através de uma Conexão e por ser proprietário da Fábrica.



Nesse exemplo, a Rede do jogador Roxo está separada de todos os Recursos brancos no tabuleiro e deve então pagar \$5 ao banco se ele quiser obter um.

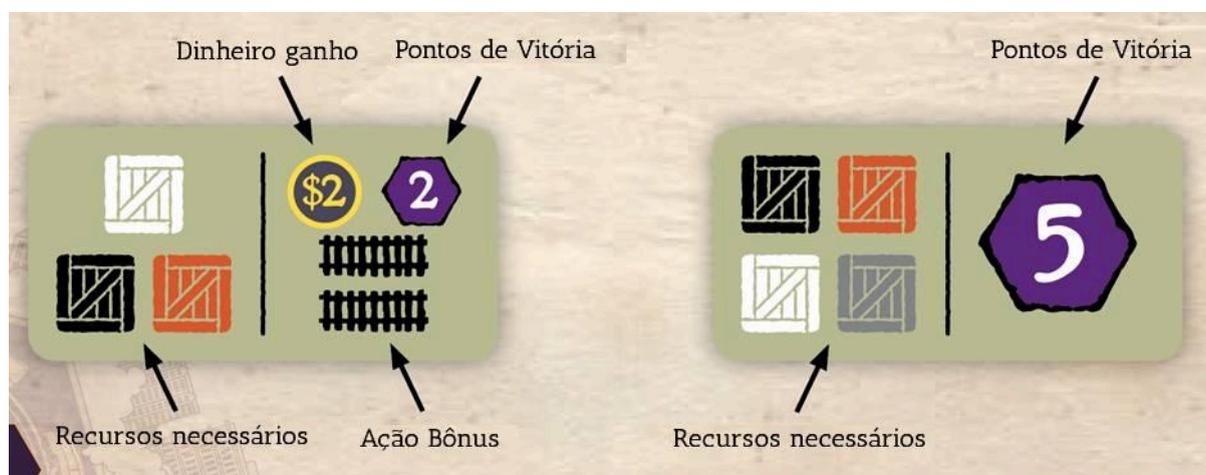
Entretanto, como os jogadores Vermelho, Azul e Amarelo estão conectados aos Recursos brancos e podem ser comprados normalmente, ele não pode comprá-los por \$5 do banco.



Recompensa dos Contratos e Ações Bônus

Você recebe qualquer dinheiro indicado na peça de Contrato. Os PVs indicados serão marcados no final da partida. Se a peça tiver uma Ação Bônus, se você quiser realizar essa ação, você deve fazê-la imediatamente. Essa é uma ação grátis e não conta para o total de duas ações normais do seu turno.

	<ul style="list-style-type: none">● Construir um Trilho: siga exatamente as mesmas regras conforme explicadas anteriormente, então todos os custos e restrições ainda se aplicam.
	<ul style="list-style-type: none">● Construir uma Fábrica: existe uma exceção para ação padrão de Construir Fábrica. Ao invés de ter que colocar cinco Recursos, você tem a opção de variar esse número em 1, seja para cima ou para baixo. Então você pode escolher entre colocar quatro, cinco ou seis Recursos.
	<ul style="list-style-type: none">● Pegar Peças de Contrato: pegue duas peças da sacola.



Uma vez cumprido, posicione o contrato virado para cima em sua frente. Garanta que esteja claro quantos contratos você já cumpriu e que os PVs estejam visíveis ou sejam declarados quando perguntados.

Ação 4: Pegar Peças de Contrato

Como uma ação, você pode comprar duas peças de Contrato da sacola. Não há limite de peças de Contrato que você pode ter. Se a sacola estiver vazia, compre da mão do jogador que tiver mais (ou igualmente mais) peças de Contratos ainda não cumpridos.

Ação 5: Pegar dinheiro no Banco

Como uma ação, você pode pegar \$3 do banco.

Finalizando a Partida

O fim de jogo é acionado quando **um** jogador tenha cumprido um certo número de peças de Contrato, dependendo do número de jogadores na partida:

- Dois jogadores — 14 Peças de Contrato
- Três jogadores — 11 Peças de Contrato
- Quatro jogadores — 9 Peças de Contrato
- Cinco jogadores — 8 Peças de Contrato

O jogo **não termina imediatamente**. Você continua jogando até que todos os jogadores tenham tido um **número igual de turnos**. Então o jogo terminará quando o jogador à direita do jogador inicial tiver completado suas duas ações.

Todos os jogadores agora calculam quantos Pontos de Vitória eles ganharam, conforme segue:

<ul style="list-style-type: none">• Cada \$5 que tiver valem um Ponto de Vitória.	
<ul style="list-style-type: none">• Cada Peça de Contrato cumprido vale os Pontos de Vitória indicados nela.	
<ul style="list-style-type: none">• Cada Fábrica que você tiver em uma peça de Cidade virada vale dois Pontos de Vitória. Uma peça de Cidade é somente virada se <i>todos os recursos nela tiverem sido retirados/entregues</i>, então você não marcará nenhum ponto por Fábrica que ainda tiver recursos sobre a peça de Cidade.	
<ul style="list-style-type: none">• Uma Peça de Cidade de Ponto de Vitória marcada com Quatro PVs irá compartilhar seus pontos com todos os jogadores que tiverem uma ou mais Conexões completas para aquela cidade, arredondado para baixo se necessário.<ul style="list-style-type: none">○ Então, se houver somente <i>uma Conexão de jogador</i> àquela peça de Cidade, ela então marca Quatro Pontos de Vitória. A melhor maneira de registrar isso é esse jogador pegar a Peça da Cidade.○ Se dois <i>jogadores estiverem conectados</i> àquela peça de Cidade, então cada um marca dois Pontos de Vitória.○ Se três <i>ou quatro jogadores</i> estiverem conectados àquela peça de Cidade então marcam um Ponto de Vitória cada.○ Se cinco <i>jogadores</i> estiverem conectados àquela peça de Cidade, então eles não marcam nenhum ponto por ela. <p>Nota: O número de Conexões que um jogador tiver para a Cidade não é relevante para a pontuação.</p>	

O jogador com maior número de Pontos de Vitória é declarado o vencedor.

No caso de empate, o jogador que tiver cumprido o maior número de Contratos é o vencedor. Se ainda estiver empatado, eles compartilham a vitória.

Steam Power regras para partidas solo.

Regras solo - Essas são WIP - Regras com última atualização em 21.12.23 por Martin Wallace

Por favor, sinta-se livre para comentar diretamente aqui e considerar preencher nosso [FORM](#) para feedbacks mais detalhados, muito obrigado!

Começando a Partida

Todas as cinco cores de companhias estão em jogo. Organize as peças de acordo.

Posicione dois trens de cada cor em uma sacola.

O jogador possui apenas um banco, o qual inicia com \$5.

O jogador inicia com cinco peças de Contrato.

Jogando a Partida

Salvo indicações contrárias, todas as regras padrão se aplicam.

Compre um trem da sacola. Realize uma ação para aquela cor. As ações são as mesmas do jogo base. Uma vez completada, compre outro trem. Continue até que os dez trens tenham sido comprados. Então compre uma peça de Contrato da sacola e coloque-o ao lado. Ela será usada para contar quantos turnos já foram realizados. Coloque os trens de volta à sacola e inicie um novo turno. O jogo acaba após oito turnos.

Você só tem seu próprio suprimento de dinheiro, o qual é usado para pagar qualquer custo que a empresa ativa tenha – ex: quando pegando recursos para cumprir um contrato. O dinheiro pago por comprar/mover recursos retornam para o banco, não para a empresa passiva de quem você comprou recursos.

Você também só tem seu próprio suprimento de peças de contrato, as quais podem ser cumpridas por qualquer empresa ativa na rodada.

Qualquer dinheiro recebido de um contrato vai para o seu próprio suprimento.

Finalizando a Partida

O jogo acaba após oito turnos. Você soma pontos por peças de Contrato, cidades viradas e dinheiro na mão.

Cidades de Pontos de Vitória marcam de uma maneira diferente – você ganha um PV para cada cor de empresa diferente conectada à cidade, então se houver três empresas conectadas à cidade, você marcará 3PVs.

Mantenha um registro de sua pontuação e veja se você consegue melhorá-la.

As regras para 'Steam Power' são © Martin Wallace 2022.