Days of Steam

Aaron Lauster

StrataMax

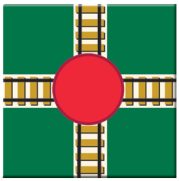
Wydaje się że dobra gra kolejowa powinna trwać wieki, tylko kto miałby tyle czasu by w nią grać? Dni Pary (Days of Steam) to gra kolejowa dla 2-4 osób, która trwa 30-45 minut. Buduj tory, dostarczaj towary, bądź potentatem kolejowym.

Opis gry

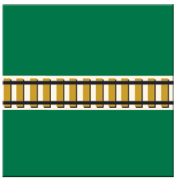
W trakcie tury gracze zagrywają żetony z ręki lub ze stosu żetonów miast, przemieszczają pociągi i przewożą towary. Punkty zwycięstwa przyznawane są za przetransportowane towary, dodatkowe bonusowe punkty za transport towarów w różnym kolorze oraz za utworzenie objazdów.

Zawartość

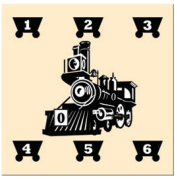
Talia żetonów:



12 żetonów miast



80 żetonów torów



4 żetony pociągów

4 pociągi
4 znaczniki pary
1 kostka
28 kostek towarów (po 7 w 4 kolorach)
7 liczników objazdów
20 czarnych kostek węgla
1 woreczek z materiału

Terminologia

Odcinek toru: Pojedynczy fragment toru, który łączy ze sobą dwa brzegi żetonu. Niektóre żetony (miasta, rozgałęzienia itp.) mają więcej niż jeden odcinek toru.

Ślepy tor: Odcinek toru który nie łączy ze sobą dwóch brzegów żetonu.

Ciągła (prawidłowa) trasa: Seria odcinków torowych, która może być pokonywana przez pociąg w jednym kierunku.

Przygotowanie

Każdy z graczy wybiera kolor pociągu, otrzymuje znacznik pary w tym samym kolorze oraz żeton pociągu. Kostki towarów należy wrzucić do woreczka. Żetony miast należy przetasować, jeden wylosować i wyłożyć odkryty na środku pola rozgrywki. Jest to pole startowe wokół którego powstawać będzie mapa gry. Na tym polu należy położyć pociągi graczy.

Ze stosu żetonów miast należy wylosować dwa i położyć je odkryte obok obszaru tworzonej mapy. Z woreczka należy wylosować po dwie kostki towarów dla każdego z wylosowanych żetonów miast i położyć je na nich. Zakryty stos żetonów miast położyć

obok dwóch odkrytych.

Żetony torów należy przetasować, każdy z graczy otrzymuje po trzy. Gracze zatrzymują je, trzymając zakryte przed innymi graczami. Zakryty stos żetonów torów należy ułożyć tak, by gracze mieli do niego swobodny dostęp.

Każdy z graczy wykłada swój znacznik pary na polu zero żetonu pociągu. Jest to informacja o poziomie pary jaki gracze mają do dyspozycji.

Tura

W trakcie tury gracz może wykonać jedną z poniższych akcji:

» **Zagrać żeton**

LUB

» **Przemieścić pociąg**

LUB

» **Użyć wieży wodnej**

Jeśli gracz zagrał żeton toru z ręki, dociąga nowy ze stosu.

Po wykonaniu akcji tura przechodzi na gracza po lewej stronie.

Zagranie żetonu

W trakcie swojej tury gracz może wyłożyć żeton na stół. Może to być żeton toru zagrany z ręki lub żeton miasta. Żetony muszą być wyłożone zgodnie z poniższymi zasadami:

Przynajmniej jeden odcinek toru (nie ślepy tor) na zagranym żetonie musi być wyłożony tak, by tworzył ciągłą trasę z miastem.

Nie można dołożyć żetonu tak, by krawędź żetonu z torem stykała się z krawędzią innego żetonu nie posiadającą toru.

Żeton toru może być wyłożony tylko wtedy, jeśli na ciągłej trasie znajduje się on w odległości pięciu lub mniej żetonów od miasta.

Żeton miasta może być wyłożony tylko wtedy jeśli łączy się ciągłą trasą z innym miastem.

Żeton miasta nie może być wyłożony bliżej niż w odległości 2 żetonów torów od najbliższego miasta. Jakkolwiek można wyłożyć żeton toru, który będzie łączył dwa miasta znajdujące się w odległości jednego odcinka toru.

Po wyłożeniu żetonu gracz sprawdza liczbę na wózku z węglem znajdującym się w górnym prawym rogu zagranego żetonu. Dodaje tą ilość do aktualnej wartości poziomu pary na żetonie pociągu, przesuwając znacznik pary na nową wartość. Poziom pary nie może być mniejszy niż 0 i większy niż 6.

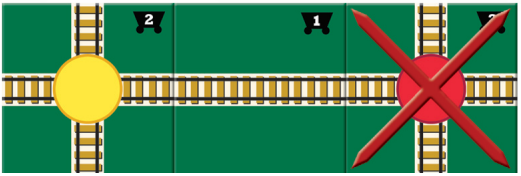
Żetony miast

W swojej kolejce gracz może zagrać jeden z odkrytych żetonów miast ze znajdującymi się na nim sześcianami towarów lub może dociągnąć i zagrać żeton ze stosu zakrytych żetonów miast. Gdy zagrywany jest odkryty żeton, w jego miejsce należy dociągnąć nowy, wylosować odpowiadające mu 2 towary i położyć na nim. Jeśli zagrany został wylosowany ze stosu żeton miasta, należy wylosować dla niego 2 towary i położyć na nim.

Przykłady prawidłowo i błędnie wyłożonych żetonów. *Patrz rysunki 1 do 5.*

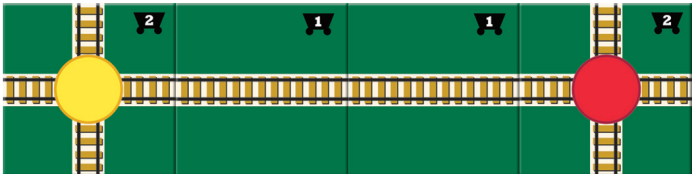
Rysunek 1

Miasto może być położone jedynie wtedy, gdy pomiędzy nim a drugim znajdują się przynajmniej dwa odcinki torów. Poniższy przykład przedstawia złe ułożenie czerwonego miasta.



Rysunek 2

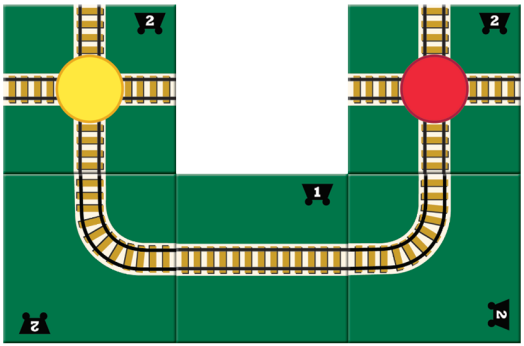
Poniższy przykład przedstawia prawidłowe ułożenie miasta (między miastami znajdują się 2 odcinki torów).



Rysunek 3

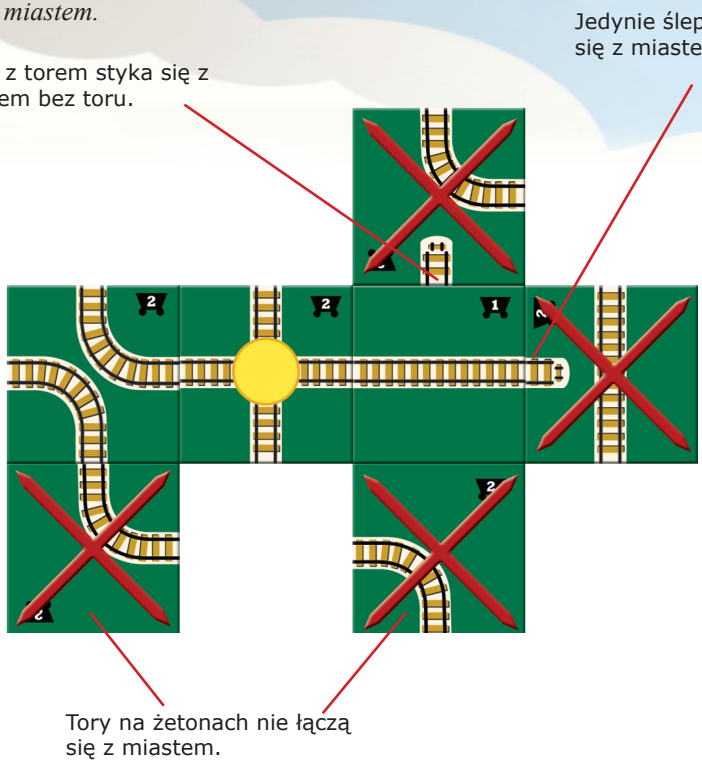
Jeden z graczy wyłożył żeton miasta. Mimo, że znajduje się on w odległości jednego żetonu od miasta żółtego, jest to prawidłowe ułożenie, ponieważ ciągła trasa łącząca te dwa miasta składa się z więcej niż dwóch odcinków torów (dokładnie z trzech, jednego odcinka prostego i dwóch zakrętów).

Obecnie można położyć prosty odcinek toru pomiędzy tymi miastami, mimo tego, że między nimi znajdzie się tylko jeden odcinek toru. Jeśli jednak odcinek ten byłby położony jako pierwszy, wtedy żeton z czerwonym miastem nie mógłby być dołożony, ponieważ od żółtego miasta dzieliłby go tylko jeden odcinek toru.



Rysunek 4

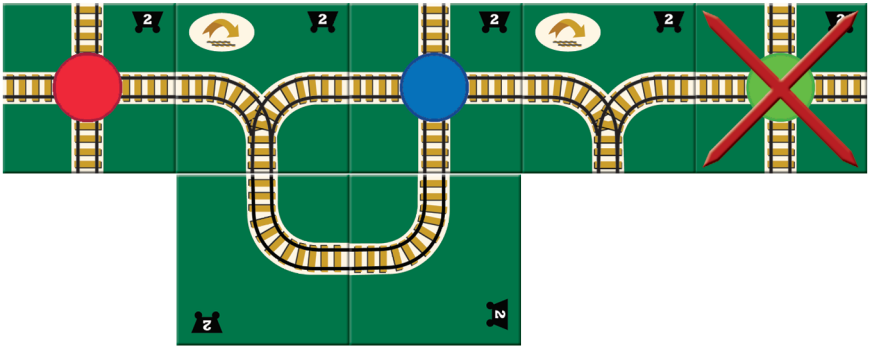
Przynajmniej jeden odcinek toru (nie ślepy tor) musi być dołączony do trasy łączącej się z istniejącym miastem.



Rysunek 5

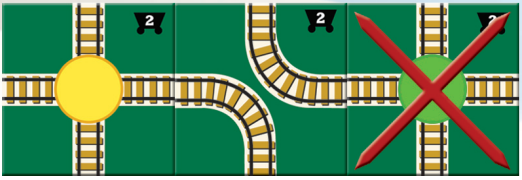
Zielone miasto nie może być położone tak jak na rysunku, mimo tego, że pomiędzy nim, a miastem zielonym znajdują się 2 odcinki torów. Po prostu nie istnieje ciągła trasa łącząca zielone miasto z innym.

Czerwone miasto może być położone jak na poniższym rysunku. Łączy się z miastem niebieskim ciągłą trasą i pomiędzy nimi znajdują się przynajmniej dwa odcinki trasy.



Rysunek 6

Zielone miasto nie może być położone jak na poniższym rysunku, nie łączy się trasą z innym miastem.



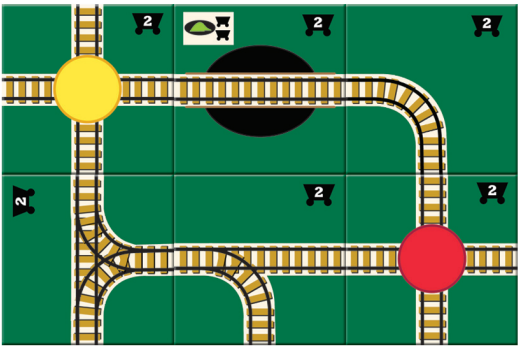
Sprawdzenie objazdu

Po wyłożeniu żetonu, należy sprawdzić czy nie został utworzony nowy objazd. O objeździe mówimy wtedy gdy istnieje ciągła pętla łącząca ze sobą przynajmniej dwa miasta. To znaczy, że pociąg startujący z jednego miasta przejedzie przez drugie i wróci do punktu wyjścia nie przejeżdżając dwa razy przez ten sam odcinek toru. Jeśli gracz stworzy nowy objazd otrzymuje znacznik objazdu. Znacznik objazdu musi być wzięty od razu, nie może być zabrany później. Jeśli gracz stworzy w swoim ruchu więcej niż jeden nowy objazd, otrzymuje tylko jeden znacznik objazdu. Tylko siedem pierwszych objazdów jest punktowane. Gdy siedem znaczników objazdów zostanie rozdysponowanych, następne stworzone objazdy nie przynoszą punktów.

Przykłady objazdów

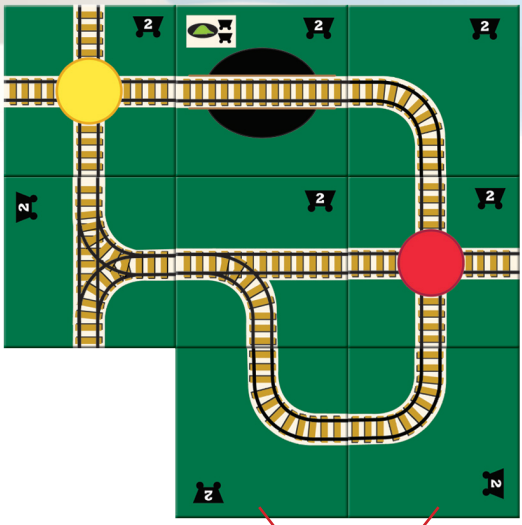
Rysunek 7

Prawidłowy objazd



Rysunek 8

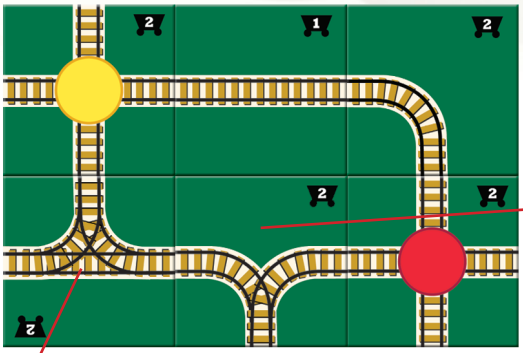
Stworzenie nowego objazdu



Nawet jeśli dwa te same miasta są połączone, zagrywając te dwa żetony zostanie wytyczona między nimi nowa trasa. Został stworzony nowy objazd – gracz, który go utworzył otrzymuje znacznik objazdu.

Rysunek 9

To nie jest objazd, pociąg nie jest w stanie przemieścić się między miastami bez cofania się.



Po tym jak objazd został utworzony, gracz zagrywając żeton w to miejsce nie tworzy nowego objazdu, znacznik objazdu nie jest przyznawany.

Zastępując istniejący żeton innym, który chcemy dołożyć, możemy stworzyć nowy objazd. Przyznaje się za niego znacznik objazdu.

Przemieszczenie pociągu

Gracz może w trakcie swojej tury przemieścić pociąg.

Pociągi mogą ruszać się wzdłuż naturalnych tras kolejowych.

Gracz przesuwa pociąg wykorzystując do tego punkty pary. Pociąg może przemieszczać się jedynie odcinkami toru.

Koszt wjazdu na większość odcinków wynosi 1 punkt pary. Wjazd na wzgórze wynosi 2 punkty pary. Gracz, by zaznaczyć ile punktów pary wykorzystał, wykorzystuje do tego znacznik pary na żetonie pociągu. Przemieszcza znacznik o odpowiednią liczbę punktów – odejmuje od liczby punktów pary zużyte. Nie może zużyć więcej punktów pary niż ma ich na żetonie (dostępnych).

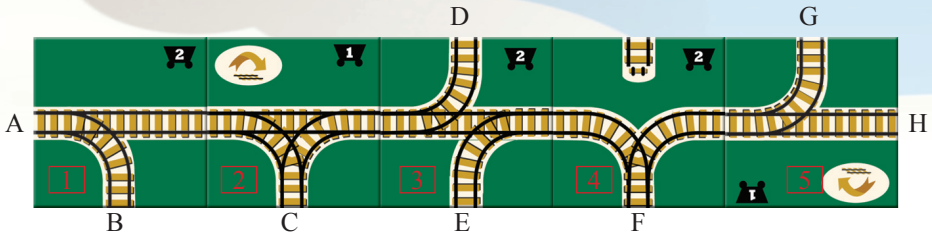
Pociąg musi utrzymywać stały kierunek ruchu w trakcie danej tury. Może przemieszczać się jednak w innym kierunku niż w poprzedniej turze. Gracz może obracać pociąg na odcinku toru, następnie przemieszczać go zgodnie z kierunkiem w następujących po sobie turach. Nie może przemieścić pociągu, zmienić kierunek i znowu przemieścić w tej samej turze.

Wyjątkiem od tego są miasta. Pociąg może wjechać do miasta, obrócić się i opuścić miasto w tej samej turze, tym samym torem, którym do niego wjechał.

Gdy pociąg wjedzie na rozgałęzienie torów (skrzyżowanie), zależnie od ułożenia żetonu może wyjechać w różnym kierunku.

Przykłady: Wyjazd z rozgałęzień w pojedynczej turze

Rysunek 10



Pociąg wjechał na przedstawioną część mapy gry od strony A, może wyjechać zjazdem B, C, D, F w tej samej turze. Nie może wyjechać zjazdem E, ponieważ musiałby na żetonie 3 wykonać nawrót (obrócić się). Nie może zjechać również w kierunku G i H, ponieważ musiałby obrócić się na żetonie 4.

Gdyby pociąg wjechał od strony B, jedyne wyjście jakie miałby przed sobą w tej samej turze to A. By wyjechać w innym kierunku, musiałby na żetonie 1 obrócić się.

Jeśli pociąg wjechałby na mapę gry od strony C, mógłby w tej samej turze zjechać w kierunku A, D lub F. Nie ma żadnych ograniczeń który kierunek wybierze gracz zjeżdżając z żetonu 2.

Rozgałęzienie na żetonie 3 pokazuje, w którym kierunku może przemieszczać się pociąg. Wjeżdżając od strony D, może wyjechać w kierunku C lub A. Jeśli wjechałby na żeton 3 od strony E, może w tej samej kolejce wyjechać w kierunku F.

Jeśli pociąg wjechałby na mapę gry od strony F, może w tej samej kolejce zjechać w kierunku A, C, E, G lub H.

Przykład zatrzymania się na rozgałęzieniach

Jeśli gracz kończy swój ruch pociągiem na rozgałęzieniu, w następnej turze ma więcej możliwości. Przykładowo, jeśli na powyższej mapie gry pociąg wjechałby od strony B i zakończył swój ruch na żetonie 1, w następnej turze będzie mógł wyjechać w kierunku A, B, C, D lub F. Fakt, że będzie mógł wyjechać w kierunku B, C, D lub F wiąże się z obrotem pociągu, ale nie jest to problemem, ponieważ obrót pomiędzy turami jest dozwolony.

Jeśli pociąg wjechałby od strony D i zakończyłby tam swój ruch (na żetonie o numerze 3), w następnej turze mógłby zjechać w kierunku E, gracz musiałby obrócić pociąg dwa razy, ale nie jest to w takiej sytuacji problemem.

Uwaga: W żadnej sytuacji gracz nie musi określić kierunku w jakim będzie chciał się udać (obrócić pociąg) w kolejnej turze.

Ograniczenie prędkości

Ograniczenie prędkości na zakrzywionych torach (łukach) wliczając w to łuki na rozgałęzieniach wynosi 2. Jeśli gracz przesuwa pociąg, zużywa więcej niż 2 punkty pary na cały ruch i pociąg przemieszcza się w trakcie ruchu poprzez jeden lub więcej zakrzywionych odcinków torów, na koniec przemieszczenia musi rzucić kością. Dodaje liczbę punktów pary jakie wykorzystał na przesunięcie pociągu i rzuca kością. Jeśli uzyskany wynik jest większy niż liczba punktów pary minus 2, wtedy pociąg przejeżdża szczęśliwie. Jeśli uzyskany w wyniku rzutu kością wynik jest równy lub mniejszy od sumy zużytych punktów pary, wtedy pociąg wykoleja się.

Na przykład na przemieszczenie pociągu zużyto 6 punktów pary i ruch przebiegał przynajmniej przez jeden zakrzywiony odcinek toru. Gracz który wykonał ten ruch musi wyrzucić 5 lub 6, by pociąg szczęśliwie dojechał do celu. Jeśli wyrzuci 1-4, wtedy pociąg wykolei się.

Wykolejony pociąg wraca na pozycję, z której zaczął ruch i traci punkty pary jakie zużył na przemieszczenie. Jeśli pociąg przewoził towary, te również wracają na miejsce rozpoczęcia tury.

Nie ma ograniczeń prędkości dla pociągów przemieszczających się przez miasta. Pociąg może wjechać do miasta i wyjechać pod kątem 90 stopni. Uważa się że w miastach nie ma zakrzywionych torów, więc przemieszczanie się przez miasto z dowolną prędkością nie wiąże się z potrzebą sprawdzenia limitu prędkości rzutem kością.

Wymijanie

Pociągi graczy mogą wymijać się na torach, ale kosztuje to dodatkowy punkt pary za przemieszczenie się torem na którym znajduje się inny pociąg. Wyminięcie jednego lub większej liczby pociągów znajdujących się w miastach nie wiąże się z dodatkowymi kosztami punktów pary.

Jeśli na żetonie rozgałęzienia znajduje się pociąg przeciwnika, koszt przejazdu przez rozgałęzienie wynosi dodatkowy punkt pary, niezależnie od kierunku jazdy.

Należy zauważyć, że w na żetonach mostu i dwóch zakrętów znajdują się dwa odcinki torów. Jeśli pociąg przeciwnika znajduje się na jednym z torów, gracz może przemieścić swój pociąg drugim, nie płacąc dodatkowymi punktami pary za wyminięcie.

Przemieszczanie pociągu - kontynuacja

Pociąg nie może zakończyć ruchu na odcinku toru lub rozgałęzieniu zajętym przez inny pociąg. Pociąg może zakończyć ruch na jednym z odcinków toru na żetonie z mostem lub żetonie z dwoma zakrętami, jeśli drugi odcinek na tym żetonie zajęty jest przez pociąg przeciwnika.

Nie ma ograniczeń co do liczby pociągów znajdujących się w mieście.

Pociąg w trakcie ruchu nie musi ładować, przewozić czy też dowozić towarów.

Gracz może przemieszczać tylko swoje pociągi.

Spedycja towarów

W trakcie ruchu, pociągi mogą przewozić towary. Ładowanie, przewożenie, dostarczanie towarów nie wiąże się z dodatkowymi opłatami w punktach pary.

Pociąg może załadować towary jedynie wtedy, gdy znajduje się na tym samym żetonie co ładowany towar. Towar w trakcie przewożenia przesuwany jest wraz z pociągiem. Gdy towar zostaje z miasta zabrany, nie uzupełnia się towarów w mieście.

Pociąg nie musi startować z żetonu, z którego chce pobrać towar. Może przemieścić się na dany żeton, załadować towar i kontynuować ruch w danej turze.

Pociąg może przewozić w danej chwili tylko jeden towar.

Towar zostaje dostarczony, gdy pociąg dowiezie go do pierwszego miasta w kolorze towaru. Towar nie może być przewieziony do miasta, z którego został zabrany.

Gdy towar zostanie dostarczony, gracz, który tego dokonał zdejmuje towar z planszy i zatrzymuje go. Towar stanowi teraz pulę punktów zwycięstwa.

Po dostarczeniu towaru do miasta pociąg może kontynuować ruch, załadować towar z tego samego lub innego miasta w tej samej turze.

Jeśli pociąg przewozi towar i kończy ruch w mieście którego kolor jest inny niż przewożony towar, uważa się go automatycznie za rozładowany. Inni gracze mogą go z tego miejsca załadować.

Pociągi przewożące towary mogą zatrzymać się na dowolnym odcinku toru. Do momentu gdy pociąg nie zatrzyma się w mieście, zatrzymuje on posiadany towar, nie jest on dostępny dla innych graczy.

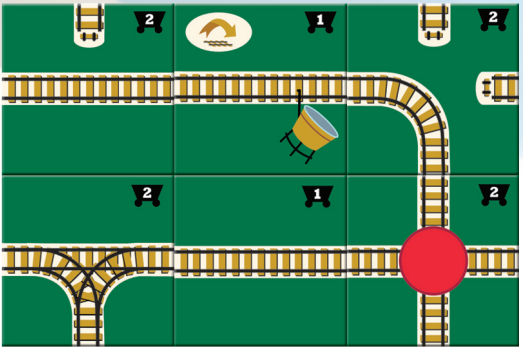
Przykłady ruchu:

Ruchy legalne: Na rysunku 7 przedstawiającym objazd, przejazd z miasta żółtego do czerwonego trasą południową wymaga zużycia 3 punktów pary. Przejazd drogą północną wiąże się z użyciem 4 punktów pary. Jeśli ruch zostałby wykonany w jednej turze (nie ważne którą trasą), należy sprawdzić czy pociąg nie zostanie wykolejony – rzucając kością. Na drodze południowej wyrzucenie jedynki spowodowałoby wykolejenie pociągu. Wykolejony pociąg wraca do punktu wyjścia – miasta żółtego, a gracz traci zużyte 3 punkty pary. Przemieszczając pociąg trasą północną wyrzucenie kością 3-6 jest równoznaczne temu, że pociąg szczęśliwie dojechał do miasta docelowego. Jeśli zostanie wyrzucone 1 lub 2, pociąg wykolei się. Jeśli pociąg wykolei się, wraca do punktu wyjścia – miasta żółtego, a gracz traci zużyte 4 punkty pary. Jeśli na wzgórzu znajdowałby się pociąg przeciwnika, przejazd drogą północną kosztowałby 5 punktów pary, a wyrzucenie kością 1-3 powodowałoby wykolejenie pociągu.

Wieże wodne

Jeśli na początku swojej tury pociąg gracza znajduje się na odcinku toru przy z wieżą wodną, gracz może zdecydować się nie wykonywać żadnej akcji (nie wykładać żetonu, nie przemieszczać pociągu), dzięki temu zwiększy swój poziom punktów pary o 4.

Rysunek 11



Przykład

Pociąg rozpoczął ruch na żetonie 1, ma 3 punkty pary.

Może zużyć 1 punkt pary, przemieścić się na żeton z wieżą wodną i tam się zatrzymać.

W kolejnej turze zamiast wykładać żeton, gracz może przesunąć pociąg z żetonu z wieżą wodną lub pozostać na tym żetonie i otrzymać 4 punkty pary. Nawet gdyby zaczynał turę na żetonie z wodą, to po otrzymaniu punktów pary za pobyt na tym polu maksymalnie może mieć 6 punktów pary.

Para i węgiel

W momencie gdy ostatni żeton miasta zostanie wyłożony, każdy z graczy otrzymuje 5 kostek węgla. Węgiel może być użyty jedynie na początku tury gracza, służy do zwiększania poziomu pary. Każda odrzucona kość węgla dodaje jeden punkt pary. Maksymalna liczba punktów pary pozostaje na poziomie 6. Gracz może użyć jedną lub więcej kostek węgla by rozpalić kocioł, następnie w tej samej turze może przemieścić pociąg lub wyłożyć żeton. Para uzyskana dzięki węglu nie może być użyta w tej samej kolejce, ale magazynowana jest na żetonie pociągu jak zwykła para.

Punktacja

Punkty podliczane dla graczy przyznawane są na podstawie dostarczonych towarów i punktów zdobytych za utworzone objazdy.

• Każdy dostarczony towar wart jest 2 punkty zwycięstwa

• Każdy punkt za objazd wart jest 1 punkt zwycięstwa

Dodatkowo gracze otrzymują bonusy za towary w różnych kolorach jakie udało im się dostarczyć.

• Za 2 różne kolory dostarczonych towarów – 1 punkt zwycięstwa

• Za 3 różne kolory dostarczonych towarów – 3 punkty zwycięstwa

• Za 4 różne kolory dostarczonych towarów – 5 punktów zwycięstwa

Koniec gry i wyłonienie zwycięzcy

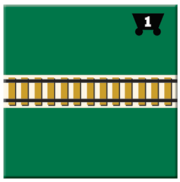
Gra kończy się w momencie, gdy nastąpi jedna z poniższych sytuacji:

1) Jeden z graczy zdobędzie 13 punktów zwycięstwa – automatycznie wygrywa on grę.
   LUB
2) Ostatni żeton jest wylosowany ze stosu żetonów z torami. Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa. W przypadku remisu wygrywa osoba, która ma większą liczbę punktów za utworzone objazdy. Jeśli dalej jest remis, zwycięzcą zostaje gracz, który ma większą liczbę punktów pary.

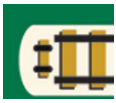
Żetony

Na wszystkich żetonach znajdują się punkty pary, mogą znajdować się na nich również inne symbole. Żetony powinny być używane zgodnie z poniższymi zasadami:

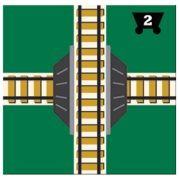
Punkty pary:
Wykładając żeton gracz powiększa poziom pary na swoim żetonie pociągu o liczbę punktów taką, jak na wagoniku z węglem znajdującym się w rogu żetonu.



Odcinki torów:
Koszt wjechania na odcinek toru wynosi co najmniej jeden punkt pary. Wjazd na wzgórze – dwa. Przejazd przez odcinek, na którym znajduje się pociąg przeciwnika, to dodatkowy jeden punkt pary. Przejazd przez tor zakrzywiony z prędkością większą niż 2 wymaga rzutu kością w celu sprawdzenia, czy pociąg się nie wykoleił. Możliwe jest stworzenie objazdu przejeżdżającego przez ten sam żeton dwa razy, jeśli jest to most lub żeton z dwoma zakrętami i dopóki trasa prowadzi przez różne odcinki torów.



Tor [Ślepa tor]:
Pociąg, który wjedzie na ślepy tor, musi się zatrzymać. W następnej kolejce pociąg jest obracany i wyjeżdża z tego miejsca. Wjazd na ślepy tor kosztuje 1 punkt pary.



Tor [Most]:
Pociąg może wyjechać z tego żetonu jedynie tym samym odcinkiem toru, jakim wjechał.
W celu wyznaczania objazdów, most ma dwa niezależne odcinki torów, uważane za osobne.
Pociągi nie mogą przeskakiwać z jednego odcinka toru na drugi.

Tor [Podwójny zakręt]

Pociąg może wyjechać z tego żetonu jedynie tym samym odcinkiem toru, jakim wjechał.

W celu wyznaczania objazdów, żeton ten ma dwa niezależne odcinki torów, uważane za osobne.

Pociągi nie mogą przeskakiwać z jednego odcinka toru na drugi.

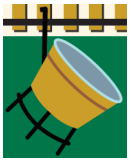
Uwaga: *Ustawiając pociąg na żetonach z mostem lub podwójnym zakrętem, należy zrobić to tak, by było jasne, po którym odcinku toru pociąg się przemieszcza. Jest to ważne aby stwierdzić, w którym kierunku pociąg może się ruszyć w kolejnej turze, a także w przypadku wymijania, by stwierdzić, czy należy zapłacić dodatkowymi punktami pary.*

Zagraj na istniejący tor:

Żeton z takim symbolem może być położony na inny leżący. W wyniku wyłożenia nie można stworzyć nielegalnego układu. Żeton nie może być wyłożony na żeton toru, na którym znajduje się pociąg, wzgórze, most czy miasto.

Wzgórze:

Wjeżdżając na żeton z wzgórzem należy użyć dwa punkty pary. Gdy liczona jest odległość pomiędzy miastami, wzgórze liczone jest jako pojedynczy odcinek toru.



Wieża wodna:

Jeśli gracz rozpoczyna swoją turę mając pociąg na żetonie z wieżą wodną, może zdecydować się nie wykonywać ruchu (nie zagrywać żetonu, przemieszczać pociągu) a w zamian otrzymuje 4 punkty pary, które oznacza na żetonie pociągu.

Podziękowania

Projekt: Aaron Lauster

Grafika: Sharp Designs & Illustration Inc., Bloomington, Indiana, USA

Praca nad projektem: Max Michael, Doug Eckhart

Instrukcja: Tim Cockitt, David Norman

Copyright © 2008 StrataMax, Inc.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

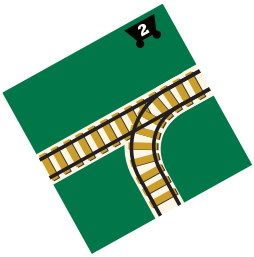
Days of Steam jest znakiem handlowym dla StrataMax, Inc.'s kolejowej gry kafelkowej.

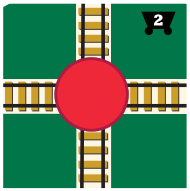
Testerzy gry: Kelly Lauster, Nathan Lauster, Ryan Kruse, Richard Spilsbury, Tim Cockitt, Dave Duffield, Michael Phebus, Dave Koch, Randy Schmucker, Shea Parkes, oraz Rich McGuire.

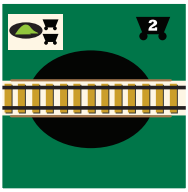
Specjalne podziękowania dla Markusa Welbourne i Davida Norman z JKLM za współpracę przy produkcji gry.

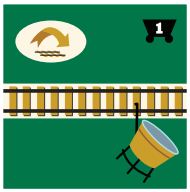
www.stratamaxgames.com

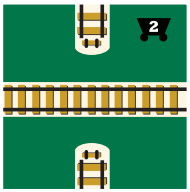
Days of Steam

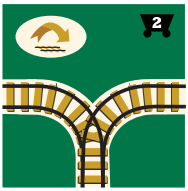


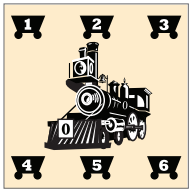












0-3

Szybka gra pociągowa!

Gra zaczyna się z jednym żetonem miasta na stole. Gracze wykładają na stół kolejne żetony, stopniowo budując planszę. Tworzone są nowe połączenia między nowo powstającymi miastami. Miasta posiadają pewne dobra, które muszą zostać dostarczone do innych miast. Każdy z położonych żetonów generuje również parę niezbędną do poruszania pociągów. W odpowiednim czasie gracze ruszają swoimi pociągami by podjąć i dostarczyć dobra z miasta do miasta, zbierając w ten sposób punkty zwycięstwa. Im bardziej różnorodne dobra dostarczysz, im więcej objazdów wybudujesz, tym więcej bonusowych punktów zwycięstwa dostaniesz. Ale oczywiście nie jest to takie proste! Wzgórza wymagają więcej pary by je przeciąć, a przekroczenie limitów prędkości na zakrętach może zaowocować wykolejeniem pociągu!

Dzięki temu, że przy każdej grze plansza wygląda zupełnie inaczej, gracze muszą zawsze od nowa planować dostawy i efektywnie zarządzać siecią kolejową jak i użyciem pary!

StrataMax Inc.,

6238 Raintree Lane

Indianapolis, IN 46236, U.S.A. Copyright © 2008 StrataMax, Inc., Wszystkie prawa zastrzeżone