

Steam Rollers

a game by Mark Gerrits

2-5 players, aged 10+. Duration: 45 Minutes.



EN

Game Overview

In Steam Rollers, players use dice to build the best railway network, upgrade their engine and beat their opponents to the most lucrative cargo deliveries. Make smart use of the dice to become the world's most famous railroad tycoon!



Components

200 player maps, 50 cubes (10 red, 10 blue, 10 purple, 10 yellow, 10 grey), 1 supply board, 1 setup play aid, 1 first player marker, 7 dice (6 white, 1 black), 6 special cards. Pens not included.

Setup

Give each player a player map and a pen.

Put the supply board in the middle of the table. Place a number of random cubes, equal to the number of players plus 2, on each numbered city on the supply board. Remove cubes of the same colour as the city they were placed on. These are removed from the game and no replacements need to be drawn.

Choose a random side (a/b) for each special card and place them next to the supply board so that they are visible to all players. The cards will stay with the same side face-up for the rest of the game.

The last player who missed a train becomes the first start player. She takes the first player marker, the black die, and a number of white dice equal to the number of players plus one. If playing with less than five players, the remaining white dice will not be used and are removed from the game.

The map consists of six regions (one yellow, one red, one purple, one blue and two grey). Each region has one city (a), indicated by a darker colour and die number, and one town (b), indicated by a black circle.



Medium and Hard game

For more variety and challenge, roll one die and look on the corresponding chart (Medium or Hard) to see which borders are blocked. All players mark these borders on their maps. No transport of cargo is allowed across marked borders and connections that

cross them do not score points at the end of the game. Basically, think of them as big walls.

Round Overview

The start player rolls all the dice and puts the black die on its corresponding spot on the supply board so that it is clearly visible to all players. She then straightens any turned special cards she has and then takes one of the white dice and performs one action with it. The second player does the same and so on until each player has taken one die and performed one action with it. Normally there will be one white die left (exception: see special cards). If at the end of a round three or more cities on the supply board are empty, the game is over. Otherwise the start player marker is passed to the left, the new start player gathers up all the dice, and a new round begins.



Actions

Build track

The player draws a railroad track in one hex. The white die determines in which region the player must draw. The black die determines which type of track the player may draw (there are always two options). Each hex may only be drawn into once - In other words, players can't build in a hex in which they've already built (no crossings or junctions). A player's railroad tracks do not need to form one single connected network. There may be separate small networks on a player's map and players can even draw tracks which connect to no cities.

Cities cannot (and do not need to) be drawn in. A track bordering on a city connects to that city. Town hexes on the other hand can be drawn in and a town is only connected if there's a railroad track going through its hex. A track going through a town hex will always pass through the town.

Example : Cities 1 and 3 are connected as is the town in between. Cities 1 and 5 are not connected and neither is the blue town connected to either city.

Improve engine

The player crosses out the checkbox corresponding to the die she picked for her engine. The number of crossed out checkboxes determines the strength of a player's engine. Each die value can only be used once to upgrade a player's engine and its maximum strength is six. The checkboxes do not need to be crossed in numerical order! The engine strength indicates the maximum number of cities/towns that can be crossed/reached when delivering goods.

Deliver cargo

The white die determines the source city of the delivery. Choose a cube on the supply board from the corresponding city. The cube must be delivered to a city of its colour (grey cubes can be delivered to city 3 or 4). To be able to deliver the cube, the player must have a series of contiguous railroad



connections between cities on their map so that a continuous route can be traced from the source city to the destination city.

The delivery distance is equal to the number of cities and/or towns the cube will reach during the transport (so for example a direct route from one city to another has distance one). To be able to make a delivery, the player's engine must have a strength equal to or higher than the delivery distance. The cube is then removed from the game and the player scores a number of points equal to the delivery distance, which they note by crossing the checkboxes on their map.

The player does not have to take the shortest possible route and indeed will want to take the longest possible route allowed by their engine. However, a cube may not pass through the same city twice during a delivery (no loops). A grey cube may cross a grey city to be delivered in the other.

Take special card

The player takes the special card whose die symbol corresponds to the white die. The card can be taken from the centre of the table or stolen from another player if it's not turned sideways. To indicate she has just taken the card, she turns it sideways. In the next round, right before she drafts a white die, she must turn the card upright (in this way, a player is guaranteed at least one opportunity to use the card before another player can steal it). As their action, a player can steal one of her own cards just to turn it sideways.

There are two types of cards. Cards with a lightning bolt are one-time use only and must be returned to the centre of the table after use (but they are kept until used or stolen). Cards with an infinity symbol stay with the player until another player steals them. There's no way for a player to voluntarily get rid of them.



Example : A red cube in city 1 must be delivered to the red city 2. This can be done with a distance of 3 (red - passing by cities 3 and 4) or a distance of 4 (blue - passing by two towns and city 4)



1a/b: The player may change their white die to any value.

2a: The player may take two white dice and perform one action with each. In this case there won't be a leftover white die at the end of the round.

2b: Play this card right after another player takes a die. She must give you that die and draft another one. Other players cannot pick that die, and you have to use that die on your turn. (Must be played before you pick a die for the turn)

3a: When delivering cargo, the player may use the white die as the destination of the delivery instead of the source.

3b: When making a delivery, the delivery distance gets +1 or +2, as if one or two more cities/towns were crossed. The player must have an engine strong enough to make that delivery.

4a: The player can make a delivery of unlimited distance. The rule that a cube may not pass through the same city twice still applies.

4b: The strength of the player's engine is raised by one as long as she holds this card.

5a: The player may change the value of the white die by + or - one (7 and 0 are not allowed.)

5b: The player may reroll the white die or flip it to its opposite side. If she rerolls the die, she must use the new result.

6a/b: The player may ignore the black die and draw any type of track.

Game End and Scoring

The game ends when at the end of a round, three or more cities on the supply board are depleted of cubes.

Players total the points they gained by making deliveries during the game.

They also score points for their rail network: each completed connection between two cities is worth one point, plus one point per town crossed by the connection.

Players that have upgraded their engine to a strength of 4/5/6 gain 1/2/3 extra points (Only checkboxes on the locos, without bonus from special cards 4 a/b).

Finally they add or subtract the victory points on the special cards they hold. The player with the most points wins. In case of a tie, the player with the best engine wins. If this is also tied, the player with the best network (most points) wins. If there is still a tie, the victory is shared.



Scoring example : Tiffany scored 13 points from deliveries during the game. Her railroad network is worth 9 points (4 city-to-city connections, and 5 towns crossed). She has an engine of 5, worth 2 bonus points. She also hold special cards worth -2 points. Her final score is 22 points (13+9+2-2).

Credits

The development and play testing of this game was only possible thanks to the contribution of numerous players from the following groups : Belgoludique, Repos du Guerrier, Bonne Société, Mardis Ludiques Sajou, and Ludwikend. Thank you to all playtesters, no game would exists without your support. Also a big thank you to you, for purchasing this game and supporting our efforts in bringing great games to the market.

Cover image credits and information :

<http://www.historycentral.com/railroad/Locomotives/AtlanticandGreatwestern.html>

This Atlantic and Great Western Railroad 4-4-0 #71 is shown in a picture taken by George Rockwood of New York City at Jersey City Locomotive Works in 1865. The locomotive entered service on April 24 1865 It was a Six foot gauge that burned either wood or coal . It weighed 65,000 pounds. It had 66 " drivers and had 16x24 cylinders.

©Flatlined Games 2015, all rights reserved. For amusement purposes only.

Check out our website : <http://www.flatlinedgames.com> for our other great games and make sure to join our mailing list, facebook or twitter to be informed of our future releases.



Steam Rollers

Ein Spiel von Mark Gerrits für 2-5 Spieler im Alter von 10+ Jahren. Spieldauer: 45 Minuten.

Deutsche Übersetzung: Norman Müller

Spielübersicht

In Steam Rollers benutzen die Spieler Würfelergebnisse, um das beste Eisenbahnnetzwerk aufzubauen, ihre Lokomotiven aufzuwerten und ihre Konkurrenz beim Wettlauf um die besten Lieferaufträge auszustechen. Wer die Würfel am geschicktesten einsetzt, wird der berühmteste Eisenbahnmagnat der Welt!



Spielmaterial

200 Spielerpläne, 50 Warenwürfel (10x rot, 10x blau, 10x lila, 10x gelb, 10x grau), 1 Nachschubplan, 1 Spielaufbauhilfe, 1 Startspielermarker, 7 Würfel (6x weiß, 1x schwarz), 6 Sonderkarten. Stifte nicht enthalten.

Spielaufbau

Jeder Spieler erhält einen Spielerplan und einen Stift. Legt den Nachschubplan in die Mitte des Tisches. Auf jeder nummerierten Stadt des Nachschubplans werden so viele zufällig ausgewählte Warenwürfel platziert, wie Spieler am Spiel teilnehmen, plus 2. Entfernt dann alle Warenwürfel, welche die gleiche Farbe haben wie die Stadt, auf der sie liegen. Sie werden komplett aus dem Spiel genommen und es wird kein Ersatz gezogen.

Legt die 6 Sonderkarten gut sichtbar neben den Nachschubplan, jeweils mit einer zufällig ausgewählten Seite nach oben.

Der Spieler, der zuletzt seinen Zug verpasst hat, ist Startspieler. Er nimmt den Startspielermarker, den schwarzen Würfel und so viele weiße Würfel

wie Spieler teilnehmen, plus 1.

Nehmen weniger als 5 Spieler am Spiel teil, werden die unbenutzten weißen Würfel nicht benötigt und können aus dem Spiel genommen werden.

Ein Spielerplan besteht aus 6 Gebieten (ein gelbes, ein rotes, ein lilafarbenes, ein blaues und zwei graue). Jedes Gebiet verfügt über eine Stadt (a) - erkennbar durch ein dunkleres Feld und die Abbildung einer Würfelzahl - und eine Ortschaft (b), die durch einen schwarzen Punkt dargestellt wird.



Mittlerer und hoher Schwierigkeitsgrad

Für mehr Abwechslung und größere Herausforderungen könnt ihr einen Würfel werfen und auf der entsprechenden Legende (Medium = mittlerer Schwierigkeitsgrad, Hard = hoher Schwierigkeitsgrad) nachsehen, welche Grenzen blockiert sind. Alle Spieler markieren die entsprechenden Grenzen auf ihren Spielerplänen.

Es ist nicht möglich, Waren hindurchzutransportieren und Verbindungen, die diese Grenzen kreuzen, bringen bei Spielende keine Punkte. Stellt sie euch einfach wie große Mauern vor.

Rundenübersicht

Der Startspieler wirft alle Würfel und legt den schwarzen auf das passende Feld des Nachschubplans, so dass alle Spieler ihn gut sehen können. Dann richtet er alle Sonderkarten, die quer vor ihm liegen, wieder gerade aus. Zuletzt nimmt er einen der weißen Würfel und führt die zugehörige Aktion aus. Jeder nachfolgende Spieler verfährt ebenso (Sonderkarten ausrichten, Aktion ausführen) bis alle Spieler einen weißen Würfel genommen und eine Aktion ausgeführt haben. Normalerweise sollte jetzt nur noch 1 weißer Würfel übrig sein (Ausnahme: siehe Sonderkarten). Sind am Ende einer Runde 3 oder mehr Städte auf dem Nachschubplan komplett leer, endet das Spiel. Ansonsten wird der Startspielermarker um Uhrzeigersinn weitergegeben, der neue Startspieler sammelt alle Würfel ein, und eine neue Runde beginnt.

Aktionen

Strecke bauen

Der Spieler zeichnet eine Eisenbahnstrecke in ein Hexfeld. Der weiße Würfel bestimmt, in welcher Region dieses Feld liegen muss. Der schwarze Würfel bestimmt, welche Art von Strecke der Spieler zeichnen darf. (Es gibt immer 2 Möglichkeiten.) In jedes Hexfeld darf nur 1x etwas eingezeichnet werden. Ein späteres Einzeichnen von weiteren Strecken ist nicht möglich, also gibt es weder Kreuzungen noch Abzweigungen. Die Streckenabschnitte eines Spielers müssen kein zusammenhängendes Netzwerk bilden. Auf einem Spielerplan kann es mehrere getrennte Streckenabschnitte geben, sogar solche, die keine einzige Stadt berühren.

Man darf keine Strecken in Stadtfelder einzeichnen. Eine Strecke ist bereits dann mit einer Stadt verbunden, wenn sie die Stadtgrenze berührt. Im Gegensatz dazu darf man in Felder mit Ortschaften sehr wohl Strecken einzeichnen, und die Ortschaft gilt auch nur dann als verbunden, wenn die Strecke durch ihr Hexfeld führt. Eine Strecke, die durch ein Feld mit einer Ortschaft gezeichnet wird, muss immer auch durch die Ortschaft selbst führen.



Beispiel: Die Städte 1 und 3 sind miteinander verbunden, genauso wie die Ortschaft dazwischen. Die Städte 1 und 5 sind nicht miteinander verbunden. Auch die dazwischenliegende Ortschaft hat keine Verbindung zu den beiden Städten.

Lokomotive aufwerten

Der Spieler kreuzt auf seiner Lokomotive das Kästchen an, dessen Zahl zum gewählten Würfel passt. Die Anzahl der angekreuzten Kästchen gibt die Reichweite der Lok an. Jeder Würfelwert darf nur 1x für eine Aufwertung benutzt werden, und die maximale Reichweite beträgt 6. Die Kästchen müssen nicht in der abgebildeten Reihenfolge angekreuzt werden! Die Reichweite der Lok gibt die maximale Anzahl von Städten/Ortschaften an, die man durchfahren/erreichen kann, wenn man Waren liefert.

Waren liefern

Der gewählte weiße Würfel gibt den Startpunkt



der Lieferung vor. Der Spieler sucht sich einen Warenwürfel aus, der auf der passenden Stadt auf dem Nachschubplan liegt. Diese Ware muss zu einer Stadt geliefert werden, welche die gleiche Farbe hat wie der Würfel. (Graue Warenwürfel können zu Stadt 3 oder 4 geliefert werden.) Um einen Warenwürfel auszuliefern, muss der Spieler über eine zusammenhängende Reihe von Streckenabschnitten verfügen, die vom Startpunkt zum Zielpunkt führt.

Die Lieferentfernung entspricht der Anzahl der Städte und/oder Ortschaften, die der Warenwürfel auf seiner Reise erreicht. (Eine direkte Verbindung von einer Stadt zur anderen entspräche also einer Entfernung von 1.) Damit der Spieler eine Ware liefern kann, muss die Reichweite seiner Lok mindestens so groß sein wie die Lieferentfernung. Ist das der Fall, wird der Warenwürfel aus dem Spiel entfernt, und der Spieler erhält Punkte in Höhe der Lieferentfernung. Er markiert dies, indem er entsprechend viele Kästchen auf seinem Spielerplan ankreuzt.

Der Spieler muss nicht die kürzeste mögliche

Route benutzen. Ganz im Gegenteil, er sollte eine möglichst lange Strecke wählen, solange die Reichweite seiner Lok dies zulässt. Es ist lediglich verboten, dass sich der Warenwürfel auf dem Weg zum Zielort 2x durch dieselbe Stadt bewegt. (Keine Extra-Schleifen!) Außerdem darf ein grauer Warenwürfel eine graue Stadt durchqueren, um zur anderen grauen Stadt geliefert zu werden.

Sonderkarte nehmen

Der Spieler nimmt die Sonderkarte, dessen Würfelsymbol zum gewählten weißen Würfel passt. Die Karte kann entweder aus der Tischmitte genommen oder von einem Mitspieler gestohlen werden, aber nur, wenn sie nicht quer vor ihm liegt. Um anzuzeigen, dass er die Karte erst in dieser Runde erhalten hat, legt der Spieler sie quer vor sich. In der nächsten Runde legt er die Karte gerade vor sich, ehe er einen weißen Würfel für seine Aktion wählt. (Auf diese Weise ist sichergestellt, dass er die Karte mindestens 1x benutzen kann, ehe sie ihm gestohlen wird). Es ist erlaubt, als Aktion auch seine eigene Karte zu „stehlen“, um sie wieder quer vor sich legen zu dürfen.



Beispiel: Ein roter Warenwürfel in Stadt 1 soll in die rote Stadt 2 geliefert werden. Dies kann entweder mit einer Lieferentfernung von 3 geschehen (rote Linie durch die Städte 3 und 4) oder mit einer Lieferentfernung von 4 (blaue Linie durch zwei Ortschaften und Stadt 4).



Es gibt zwei Arten von Karten. Karten mit einem Blitz-Symbol können nur 1x benutzt werden. Danach legt man sie zurück in die Tischmitte. (Man lässt sie aber vor sich liegen, bis man sie benutzt hat oder sie gestohlen werden.) Karten mit einem Unendlich-Symbol bleiben so lange bei ihrem Besitzer, bis jemand sie stiehlt. Es gibt keine Möglichkeit, sie anderweitig loszuwerden.

1 a/b: Der Spieler darf seinen weißen Würfel auf eine beliebige Seite drehen.

2a: Der Spieler darf 2 weiße Würfel auswählen und mit jedem davon eine Aktion ausführen. In diesem Falle bleibt am Ende der Runde kein weißer Würfel übrig.

2b: Diese Karte kannst du ausspielen, wenn ein anderer Spieler einen Würfel auswählt. Er muss dir diesen Würfel überlassen und einen anderen wählen. Auch die anderen Spieler dürfen diesen Würfel nicht auswählen, aber du musst ihn in deinem Zug benutzen. (Muss ausgespielt werden, bevor man in dieser Runde selbst einen Würfel ausgewählt hat.)

3a: Wenn ein Spieler eine Ware ausliefert, darf er den gewählten Würfel benutzen, um den Zielort statt des Ausgangsorts der Lieferung zu bestimmen.

3b: Wenn ein Spieler eine Ware ausliefert, wird die Lieferentfernung zur Punktebestimmung so behandelt als wäre sie um +1 oder +2 größer. Die Lok-Reichweite des Spielers muss aber so groß sein, dass er die längere Entfernung auch hätte schaffen können.

4a: Der Spieler darf eine Lieferung mit unbegrenzter Entfernung durchführen. Es gilt weiterhin, dass der Warenwürfel auf seinem Weg

nicht 2x die gleiche Stadt passieren darf.

4b: Solange der Spieler diese Karte vor sich hat, ist seine Lok-Reichweite um 1 erhöht.

5a: Der Spieler darf den Wert seines weißen Würfels um +1 oder -1 modifizieren (7 und 0 ist nicht erlaubt).

5b: Der Spieler darf den gewählten Würfel neu würfeln oder ihn auf die entgegengesetzte Seite drehen. Wird neu gewürfelt, dann muss er das neue Ergebnis akzeptieren.

6a/b: Der Spieler ignoriert den schwarzen Würfel und darf eine beliebige Art von Strecke zeichnen.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn am Ende einer Runde 3 oder mehr Städte auf dem Nachschubplan über keinerlei Waren mehr verfügen. Die Spieler zählen jeweils ihre Punkte zusammen, die sie für ihre Lieferungen während des Spiels erhalten haben. Außerdem erhalten die Spieler Punkte für ihr Streckennetz: Jede vollständige Verbindung zwischen zwei Städten bringt 1 Punkt, und jede Ortschaft, die dabei durchkreuzt wird, bringt 1 weiteren Punkt. Spieler, die ihre Lokomotive bis Reichweite 4/5/6 aufgewertet haben, erhalten dafür 1/2/3 Extrapunkte. (Der Besitz der Sonderkarte 4 zählt hierbei nicht hinzu.) Zum Schluss addieren oder subtrahieren alle Spieler die Punkte, die unten auf den Sonderkarten abgebildet sind, welche sich in ihrem Besitz befinden.

Es gewinnt der Spieler mit dem meisten Gesamtpunkten. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit der besseren Lokomotive. Steht es immer noch unentschieden, gewinnt der Spieler, der mehr Punkte für sein Streckennetz bekommen hat. Sollte es immer noch unentschieden stehen, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

Wertungsbeispiel: Tiffany hat während des Spiels 13 Punkte für Warenlieferungen erhalten. Ihr Streckennetz ist 9 Punkte wert (4 Direktverbindungen von Stadt zu Stadt und 5 durchquerte Ortschaften). Ihre Lok-Reichweite beträgt 5, was ihr 2 weitere Punkte einbringt. Die vor ihr liegenden Sonderkarten sind -2 Punkte wert. Ihre Gesamtpunkte belaufen sich also auf 22 (13+9+2-2).



Impressum

Die Entwicklung dieses Spiels und all die Testrunden waren nur dank der Hilfe zahlreicher Spieler aus den folgenden Gruppen möglich: Belgoludique, Repos du Guerrier, Bonne Société, Mardis Ludiques Sajou und Ludwikend. Danke an alle Testspieler überall. Kein Spiel würde ohne eure Unterstützung existieren. Unser Dank gilt auch dir, weil du unser Spiel gekauft hast und damit unser Bemühen unterstützt, weitere tolle Spiele auf den Markt zu bringen.

Quelle des Titelbilds: <http://www.historycentral.com/railroad/Locomotives/AtlanticandGreatwestern.html>

Das Bild dieser Atlantic and Great Western Railroad 4-4-0 #71 wurde 1865 von George Rockwood in den Jersey City Locomotive - Werken gemacht. Die Lokomotive ging am 24. April 1865 in Betrieb. Sie hatte eine Spurweite von 6 Fuß und konnte sowohl Holz als auch Kohle verbrennen. Sie wog 65.000 Pfund und verfügte über 66-Zoll-Treibräder und 16x24 Zylinder.

©Flatlined Games 2015, alle Rechte vorbehalten. Nur zu Vergnügungszwecken.

Besuche unsere Website unter <http://www.flatlinedgames.com>, um mehr über unsere anderen großartigen Spiele zu erfahren, tritt unserer Mailingliste bei oder besuche uns auf Facebook oder Twitter. Dort erfährst du mehr über unsere zukünftigen Projekte.

SteamRollers

Un jeu de Mark Gerrits

2-5 joueurs, 10 ans et +. Durée: 45 Minutes.



Introduction

Dans SteamRollers, les joueurs utilisent des dés pour construire un réseau de rails, améliorer leurs locomotives et effectuer les livraisons les plus lucratives avant leurs adversaires. Utilisez les dés à bon escient pour devenir le meilleur entrepreneur ferroviaire!



Matériel

200 cartes individuelles, 50 cubes (10 rouge, 10 bleu, 10 mauve, 10 jaune, 10 gris), 1 plateau central, 1 aide de jeu, 1 pion premier joueur, 7 dés (6 blancs, 1 noir), 6 cartes spéciales. Crayons non inclus.

Mise en place

Donnez à chaque joueur une carte individuelle et un crayon.

Placez le plateau central sur la table. Placez (nombre de joueurs +2) cubes au hasard dans chaque ville numérotée sur le plateau central. Retirez les cubes de la même couleur que la ville ou ils sont placés, sans les remplacer par de nouveaux cubes.

Choisissez un côté au hasard (a/b) pour chaque carte spéciale et placez-les près du plateau central, bien en vue de tous les joueurs. Ces cartes resteront du côté choisi pour toute la partie.

Le dernier joueur à avoir raté un train devient

le premier joueur. Il prend le marqueur premier joueur, le dé noir, et un nombre de dés blancs égal au nombre de joueurs plus un. Si vous jouez à moins de 5 joueurs, les dés blancs excédentaires sont remis dans la boîte pour la partie.

La carte comporte six régions (une jaune, une rouge, une mauve, une bleue et deux grises). Chaque région comporte une ville (a) indiquée par un hexagone plus sombre et un dé numéroté, ainsi qu'un village (b) indiqué par un disque noir.



Jeu moyen et difficile

Pour corser la difficulté, lancez un dé et référez-vous à l'aide de jeu (Medium - moyen ou hard - difficile) pour voir quelles frontières sont bloquées. Tous les joueurs marquent ces frontières sur leur carte

individuelle. Aucun rail ou transport n'est permis au travers de ces frontières, les connections les traversant ne marqueront pas de points en fin de partie. Considérez-les comme des montagnes infranchissables.

Tour de jeu

Le premier joueur lance tous les dés et pose le dé noir sur l'espace du plateau central correspondant au chiffre obtenu de manière à ce qu'il soit bien visible de tous. Il redresse ensuite les cartes spéciales non redressées qu'il possède, et choisit un des dés blancs pour effectuer une action. Le second joueur fait ensuite de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient utilisé un dé. Il restera normalement un dé (exception: voir cartes spéciales). Si à la fin d'un tour trois villes ou plus sont vides, la partie est terminée. Autrement le pion premier joueur passe à gauche, le nouveau premier joueur reprend les dés et un nouveau tour commence.

Actions

Construire un rail

Le joueur dessine un rail dans un hexagone. Le dé blanc choisi détermine la région dans laquelle il doit dessiner son rail. Le dé noir détermine le type de rail qu'il doit dessiner (il y a toujours deux options). On ne peut dessiner qu'un rail dans chaque hexagone - autrement dit les joueurs ne peuvent pas ajouter de rails dans un hexagone déjà occupé (pas d'aiguillages ou de croisements). Les rails d'un joueurs ne doivent pas nécessairement être connectés les uns aux autres. Un joueur peut construire plusieurs tronçons séparés et il est même possible de construire des rails qui ne sont connectés à aucune ville.

On ne dessine pas dans les villes, ce n'est ni nécessaire ni permis. Un rail qui arrive à une ville connecte à cette ville. Les villages par contre peuvent être traversés par un rail et un village n'est connecté que si un rail le traverse effectivement. Un rail sur une case de village traverse toujours le village.



Exemple: Les villes 1 et 3 sont connectées ainsi que le village entre elles. Les villes 1 et 5 ne sont pas connectées, et le village n'est connecté à aucune des deux villes.

Améliorer sa locomotive

Le joueur coche la case correspondant au dé blanc choisi. Le nombre de cases cochées indique la force actuelle de sa locomotive. Chaque valeur de dé ne peut être utilisée qu'une fois pour améliorer de 1 la locomotive, et le maximum est de 6. Il n'est pas nécessaire de cocher les cases dans l'ordre numérique! La force de la locomotive indique le nombre maximum de villes et de villages qui peuvent être atteints/traversés en livrant des marchandises.

Livrer des marchandises

Le dé blanc détermine la ville d'origine des marchandises. Choisissez un cube sur le plateau central dans cette ville. Le cube doit être livré dans la ville de sa couleur (les cubes gris peuvent être livrés dans les villes 3 et/ou 4). Pour pouvoir livrer ce cube, le joueur doit avoir sur sa carte individuelle un réseau de rails continu formant une route ininterrompue de la cité d'origine à la cité de destination.

La distance de livraison est égale au nombre de villes et villages atteints par le cube



durant le transport (par exemple une route directe vers une ville à une distance de un). Pour pouvoir effectuer la livraison la locomotive du joueur doit aussi avoir une force égale ou supérieure à la distance de livraison. Le cube est alors retiré du jeu et le joueur marque un nombre de points égal à la distance de livraison, qu'il note en cochant autant de cases de livraison sur sa carte individuelle.

Le joueur n'est pas obligé de prendre le chemin le plus direct, et voudra

généralement prendre le plus long chemin que son réseau et sa locomotive lui permettent. Toutefois un cube ne peut pas passer plus d'une fois par un même hexagone durant une livraison (pas de boucles). Un cube gris peut traverser une ville grise pour être livré dans la seconde.

Prendre une carte spéciale

Le joueur prend la carte spéciale dont le dé imprimé correspond au dé blanc choisi. La carte peut être prise au centre de la table ou chez un joueur si elle n'est pas inclinée. Pour indiquer qu'il vient de la recevoir, le joueur incline la carte. Au prochain tour, juste au moment de choisir un dé blanc il la redressera (ceci garantit qu'un joueur ait toujours au moins une opportunité d'utiliser une carte avant de se la faire voler). Un joueur peut utiliser un dé pour voler une de ses propres cartes de manière à l'incliner.

Il y a deux types de cartes. Les cartes avec



Exemple: un cube rouge dans la ville 1 doit être livré dans la ville rouge 2. Ceci peut se faire avec une distance de 3 (rouge- par les cités 3 et 4) ou une distance de 4 (bleu - par deux villages et la ville 4).



un éclair sont à usage unique et sont remises au centre de la table après usage (mais le joueur les conserve jusqu'à ce qu'elles soient utilisées ou volées). Les cartes avec un symbole infini (huit couché) restent jusqu'à ce qu'un autre joueur les vole. Il n'y a pas d'autre moyen de s'en débarrasser.

1a/b: Le joueur peut changer la valeur du dé choisi pour une valeur de son choix (1-6).

2a: Le joueur peut prendre deux dés blancs et effectuer une action avec chaque dé. Dans ce cas, il ne restera pas de dé inutilisés en fin de tour.

2b: Jouez cette carte au moment où un autre joueur vient de choisir son dé. Il doit vous laisser ce dé et en choisir un autre. Les autres joueurs ne peuvent pas utiliser ce dé, et vous devrez utiliser ce dé à votre tour. (Doit être joué avant d'avoir choisi son dé pour le tour.)

3a: Quand il effectue une livraison, le joueur peut utiliser le dé blanc comme destination de la livraison plutôt que comme origine.

3b: Quand il effectue une livraison, le joueur considère que la distance de livraison est de +1 ou +2 que le réseau effectif sur sa carte individuelle, comme si d'autres villages/villes avaient été traversés. La locomotive du joueur doit être assez forte pour cette livraison.

4a: Le joueur peut effectuer une livraison sans limite de locomotive. La règle interdisant à un cube de passer plus d'une fois par le même hexagone reste d'application.

4b: La force de la locomotive du joueur est de plus un tant qu'il détient cette carte.

5a: Le joueur peut modifier la valeur du dé blanc qu'il choisit de + ou -1 (7 et 0 ne sont pas permis).

5b: Le joueur peut soit relancer le dé choisi soit le retourner sur la face opposée. S'il le relance, il doit utiliser le nouveau résultat.

6a/b: Le joueur ignore le dé noir et peut construire le type de rail qu'il désire s'il construit un rail.

Fin de partie et scores

La partie se termine quand à la fin d'un tour trois villes ou plus sont vides de cubes. Les joueurs comptent les points qu'ils ont gagné par des livraisons durant la partie. Ils reçoivent aussi des points pour leur réseau: chaque connexion reliant deux villes rapporte un point, plus un point pour chaque village sur ces connexions. Les joueurs qui ont développé leur locomotive au niveau 4/5/6 gagnent 1/2/3 points supplémentaires (uniquement les cases cochées, sans les bonus des cartes 4 a/b). Enfin ils ajoutent ou retirent les points notés sur les cartes qu'ils détiennent. Le joueur avec le plus de points gagne. En cas d'égalité, la loco la plus forte

l'emporte, puis le meilleur réseau (plus de points). Si l'égalité persiste, c'est une victoire partagée.



Exemple de score: Tiffany a obtenu 13 points de livraison durant la partie. Son réseau vaut 9 points (4 connections ville à ville plus 5 villages traversés). Elle a une loco de 5, ce qui vaut 2 points. Enfin elle détient des cartes spéciales qui valent -2 points. Son score final est 22 (13+9+2-2).

Remerciements

Le développement et la mise au point de ce jeu n'aurait pas été possible sans les joueurs des groupes suivants : Belgoludique, Repos du Guerrier, Bonne Société, Mardis Ludiques Sajou, et Ludwikend. Merci à tous les playtesteurs, sans vous aucun jeu ne serait publiable. Enfin un grand merci à vous, qui en achetant ce jeu soutenez nos efforts pour publier de bons jeux.

Crédits image de couverture : <http://www.historycentral.com/railroad/Locomotives/AtlanticandGreatwestern.html>

Cette motrice Atlantic and Great Western 4-4-0 #71 a été photographiée par George Rockwood de New York City au chantier de Jersey City en 1865. La motrice est entrée en service le 24 avril 1865. C'était une fournaise de six pieds qui brûlait du bois ou du charbon. Elle pesait 65.000 livres. Elle avait des roues motrices de 66 pouces et 16x24 cylindres.

©Flatlined Games 2015, tous droits réservés. Utilisation à des fins d'amusement exclusivement.

Visitez notre site web : <http://www.flatlinedgames.com/fr> pour voir nos autres jeux et rejoindre notre mailing-liste, Facebook et Twitter pour être tenu au courant de nos nouveautés.



SteamRollers

Een spel van Mark Gerrits
2-5 spelers, 10+, 45 Minuten.

Speloverzicht

In SteamRollers gebruiken de spelers dobbelstenen om het beste spoorwegnetwerk te bouwen, hun locomotief te verbeteren en de tegenstanders te snel af te zijn voor de meest lucratieve transporten. Maak slim gebruik van de dobbelstenen en wordt een wereldberoemde spoorwegbaas!



Componenten

200 kaarten, 50 blokjes (10 rood, 10 blauw, 10 paars, 10 geel, 10 grijs), 1 voorraadbord, 1 setuPhulp, 1 startspeler pion, 7 dobbelstenen (6 wit, 1 zwart), 6 speciale speelkaarten. Pennen niet inbegrepen.

Vorbereiding

Geef elke speler een kaart en een pen. Plaats het voorraadbord in het midden van de tafel. Plaats een aantal blokjes, gelijk aan het aantal spelers plus 2, op elke genummerde stad op het voorraadbord. Verwijder blokjes met dezelfde kleur als de stad waarop ze geplaatst werden. Deze blokjes worden verwijderd uit het spel en er moeten geen vervangingen getrokken worden.

Kies een willekeurige kant (a of b) voor elke speciale speelkaart en plaats ze naast het voorraadbord zodat ze goed zichtbaar zijn voor alle spelers. De speelkaarten zullen met dezelfde kant zichtbaar blijven gedurende heel het spel.

De laatste speler die haar trein gemist heeft wordt de eerste startspeler. Ze neemt de startspeler pion, de zwarte dobbelsteen en een aantal witte

dobbelstenen gelijk aan het aantal spelers plus 1. Als er minder dan vijf spelers zijn, dan worden de overblijvende dobbelstenen uit het spel verwijderd.

De kaart bevat zes gebieden (één geel, één rood, één paars, één blauw en twee grijs). Elk gebied bevat één stad (a), aangegeven door een donkerdere kleur en dobbelsteen, en één dorp, aangegeven door een zwarte cirkel.



Medium en Hard spel

Voor meer variëteit en uitdagingen, rol een dobbelsteen en kijk op de setuPhulp (medium of hard) welke grenzen geblokkeerd worden. Alle spelers markeren deze grenzen op hun kaart. Er mogen geen goederen over deze grenzen geleverd worden en spoorverbindingen die over deze grenzen lopen geven geen punten op het einde van het spel. Denk aan deze grenzen alsof het hoge muren zijn.

Overzicht van een ronde

De startspeler rolt alle dobbelstenen en plaatst de zwarte dobbelsteen op de overeenkomstige plaats op het voorraadbord zodat hij goed zichtbaar is voor alle spelers. Als er gedraaide speelkaarten voor haar liggen dan draait ze die recht. Vervolgens neemt ze één witte dobbelsteen en voert er één actie mee uit. De tweede speler doet hetzelfde en men gaat zo door tot elke speler één dobbelsteen heeft genomen en er één actie mee heeft uitgevoerd. Normaal zal er één witte dobbelsteen overblijven (uitzondering: zie speciale speelkaarten). Als op het einde van een ronde drie of meer steden op het voorraadbord leeg zijn, dan eindigt het spel. Indien dit niet het geval is, dan wordt de startspeler pion naar links doorgegeven, verzamelt de nieuwe startspeler alle dobbelstenen en begint er een nieuwe ronde.

Acties

Spoor bouwen

De speler tekent één treinspoor in één zeshoek. De witte dobbelsteen bepaalt in welk gebied de speler moet tekenen. De zwarte dobbelsteen bepaalt welke vorm van spoor de speler mag tekenen (er zijn altijd twee mogelijkheden). Er mag maar één keer in elke zeshoek getekend worden. Met ander woorden, spelers kunnen niet bouwen in een zeshoek waarin ze al gebouwd hebben (geen kruisingen of splitsingen). De treinsporen van een speler moeten niet één enkel verbonden netwerk vormen. Er mogen zich verschillende kleinere netwerkjes op een kaart bevinden en spelers mogen zelfs treinsporen tekenen die helemaal niet verbonden zijn met steden.

Er kan niet (en hoeft niet) in steden getekend worden. Een spoor dat aan een stad raakt is verbonden met die stad. In zeshoeken met dorpen mag daarentegen wel getekend worden en een dorp is alleen maar verbonden als er een treinspoor door de zeshoek gaat. Een treinspoor dat door een zeshoek met een dorp gaat, gaat altijd door het dorp zelf.



Voorbeeld: Steden 1 en 3 zijn verbonden, alsook het dorp ertussen. Steden 1 en 5 zijn niet verbonden en het dorp ertussen is ook niet verbonden met deze steden.

Locomotief verbeteren

De speler vinkt het vakje aan boven het overeenkomstige symbool van de witte dobbelsteen. Het aantal aangevinkte vakjes bepaalt de sterkte van een speler haar locomotief. Elke dobbelsteenwaarde kan maar éénmaal gebruikt worden om een speler haar locomotief te verbeteren en de hoogst mogelijke sterkte is zes. De vakjes hoeven niet in volgorde aangevinkt te worden! De sterkte van de locomotief zal het maximaal aantal steden/dorpen bepalen die kunnen doorkruist worden tijdens een levering.

Goederen leveren

De witte dobbelsteen bepaalt de stad van oorsprong voor de levering. Kies een blokje in de overeenkomstige stad op het voorraadbord. Het blokje moet geleverd worden naar de stad die



dezelfde kleur heeft als het blokje (grijze blokjes kunnen geleverd worden naar steden 3 en 4). Om het blokje te mogen leveren, moet de speler een reeks van aaneengesloten spoorwegverbindingen op haar map hebben, zodat er een route bestaat van de stad van oorsprong naar de bestemming.

De afstand van de levering is gelijk aan het aantal steden en/of dorpen waarin het blokje aankomt als het de route volgt (een directe route van een stad naar een andere stad heeft zo bijvoorbeeld afstand één). Om het blokje te mogen leveren moet de locomotief van de speler een sterkte hebben die minstens even groot is als de afstand. Het blokje wordt verwijderd uit het spel en de speler scoort een aantal punten gelijk aan de afstand van de levering, aan te kruisen in de vakjes op haar kaart.

De speler moet niet de kortst mogelijke route gebruiken. In tegendeel, ze zal de langst mogelijke route willen gebruiken die haar locomotief toelaat. Een blokje mag tijdens een levering echter nooit dezelfde stad meerdere malen doorkruisen (geen lussen). Een grijs blokje mag door een grijze stad bewegen om in de andere grijze stad geleverd te worden.

Speciale speelkaart nemen

De speler neemt de speciale speelkaart waarvan het dobbelsteensymbool overeenkomt met de witte dobbelsteen. De speelkaart mag genomen worden van het midden van de tafel of gestolen worden van een andere speler als de speelkaart niet gedraaid ligt. Om aan te geven dat ze juist de kaart genomen heeft, draait de speler de kaart zijdelings. Tijdens de volgende ronde, juist voor ze een witte dobbelsteen kiest, moet ze de kaart terug recht draaien (op deze manier is een speler zeker van minstens één kans om de kaart te gebruiken). Een speler mag als haar actie een speelkaart van haarzelf stelen, alleen maar om de speelkaart zijdelings te draaien.

Er zijn twee soorten speelkaarten. Kaarten met een bliksemflits zijn voor eenmalig gebruik en worden terug in het midden van de tafel gelegd na gebruik (maar ze kunnen bijgehouden worden tot ze gebruikt of gestolen worden). Kaarten met een oneindigheidssymbool blijven bij de speler totdat een andere speler ze steelt. Er is geen manier om ze vrijwillig kwijt te raken.



Voorbeeld: Een rood blokje in stad 1 moet geleverd worden naar stad 2. Dit kan gebeuren met afstand 3 (rode route, via steden 3 en 4) of met afstand 4 (blauwe route, via twee dorpen en stad 4)



1 a/b: De speler mag haar witte dobbelsteen naar een waarde naar keuze veranderen.

2a: De speler neemt twee witte dobbelstenen en voert met elke dobbelsteen één actie uit. In dit geval zal er geen witte dobbelsteen overblijven op het einde van de ronde.

2b: Speel deze kaart onmiddellijk nadat een andere speler een dobbelsteen neemt. Ze moet die dobbelsteen aan jou geven en een andere kiezen. Andere spelers kunnen de eerdere dobbelsteen niet kiezen en jij moet die gebruiken tijdens jouw beurt. (Mag alleen gespeeld worden als je zelf nog geen dobbelsteen gekozen hebt)

3a: Tijdens een levering mag de speler de witte dobbelsteen gebruiken voor de bestemming van de levering in plaats van de oorsprong.

3b: Tijdens een levering kan de afstand tot met 2 verhoogd worden, alsof er één of twee extra steden/dorpen doorkruist worden. De speler moet een voldoende sterke locomotief hebben voor deze langere afstand.

4a: De speler mag een levering van ongelimiteerde afstand doen. De regel dat een blokje niet twee maal door een stad mag bewegen moet nog altijd gerespecteerd worden.

4b: De sterkte van een speler haar locomotief is met één verhoogd zolang ze deze kaart heeft.

5a: De speler mag de waarde van haar witte dobbelsteen met één verhogen of verlagen (7 en 0 zijn niet toegestaan).

5b: De speler mag haar witte dobbelsteen opnieuw rollen of omkeren naar de tegenovergestelde zijde. Als ze de dobbelsteen opnieuw rolt, dan moet ze het nieuwe resultaat gebruiken.

6 a/b: De speler mag de zwarte dobbelsteen negeren en eender welk van de drie soorten treinspoor bouwen.

Speleinde en puntentelling

Het spel is gedaan wanneer op het einde van een ronde drie of meer steden op het voorraadbord leeg zijn. Spelers tellen de punten op van hun leveringen tijdens het spel. Ze scoren ook punten voor hun spoorwegennetwerk: elke afgewerkte verbinding tussen twee steden is één punt waard, plus één punt per dorp op de verbinding. Spelers die hun locomotief verbeterd hebben tot een sterkte van 4/5/6, scoren 1/2/3 extra punten (kijk alleen maar naar de afgevinkte vakjes, niet de bonus van speelkaart 4). Tenslotte krijgen of verliezen ze ook de punten aangegeven op de speelkaarten in hun bezit. De speler met de meeste punten wint. In geval van een gelijkstand wint de speler met de beste locomotief. Is dit ook gelijk, dan wint de speler met het beste netwerk (meeste punten). Indien dit ook gelijk is, dan is het een gedeelde overwinning.



Voorbeeld puntentelling: Tiffany scoorde 13 punten via leveringen tijdens het spel. Haar netwerk is 9 punten waard (4 verbindingen tussen steden en ze doorkruisen 5 dorpen). Ze heeft een locomotief met sterkte 5 die 2 punten waard is. Ze heeft ook speelkaarten met een waarde van -2 in haar bezit. Haar eindscore is 22 punten (13+9+2-2).

Credits

De ontwikkeling en het testen van dit spel was alleen mogelijk dankzij de bijdragen van vele spelers uit de volgende groepen: Belgoludique, Repos du Guerrier, Bonne Société, Mardis Ludiques Sajou, en Ludwikend. Bedankt aan alle testers, er zou geen spel zijn zonder hun steun. Bedankt ook aan u, om dit spel te kopen en ons te steunen in ons streven om leuke spellen op de markt te brengen.

Coverbeeld credits en informatie

<http://www.historycentral.com/railroad/Locomotives/AtlanticandGreatwestern.html>

Deze Atlantic and Great Western Railroad 4-4-0 #71 is te zien in een foto genomen door George Rockwood uit New York in de Jersey City Locomotive Works in 1865. De locomotief ging in dienst op 28 april 1865. Ze reed op sporen met een breedte van 1,8 meter en verbrande hout en kolen. Ze woog bijna 30,000 kg. Ze had drijfwielen met diameters van anderhalve meter en 16x24 cilinders.

Bezoek onze website : <http://www.flatlinedgames.com> voor onze andere fijne spellen en abonneer je op onze mailinglist, facebook of twitter om geïnformeerd te worden over toekomstige spellen.

©Flatlined Games 2015, all rights reserved. For amusement purposes only.