

AGE STEAM[®]

DELUXE EDITION



REGLAMENTO

TRADUCIDO POR:
SERGIO CANO CUEVAS

COMPONENTES DEL JUEGO



3 Tableros de Doble Cara



3 Tableros de Despliegue

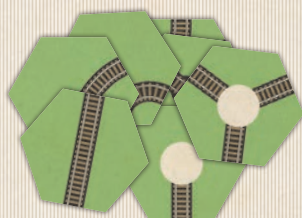


180 discos de propiedad de tramo/
discos de jugador (6 packs de 20
discos de propiedad de tramo, 5
discos de jugador, y 5 discos extra
para usar con las expansiones, del
color de los jugadores, azul, verde,
amarillo, rosa, gris y naranja).



110 Cubitos de Mercancías
(20 rojos, 20 azules, 20
morados, 20 amarillos, 16
negros, 14 blancos).

1 Bolsa de Tela



136 Losetas de Vía



8 Losetas de Nueva Ciudad
(1 roja, 1 azul, 1 morada,
1 amarilla y 4 negras)



Dinero
(40x \$1, 40x \$5,
10x \$25 fichas)



1 Marcador de
orden de turno



8 Discos de
Pueblo (blancos)



6 dados

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Despliega el Tablero de **1** juego. Este ejemplo usa el tablero de Rust Belt.

Coloca los siguientes componentes próximos al tablero de juego.

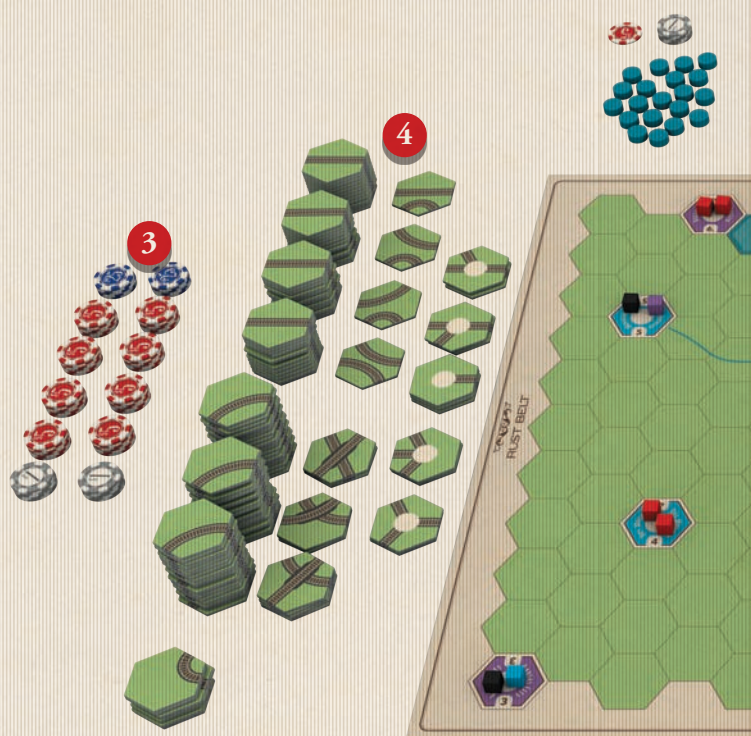
Despliega tableros **2** Dinero **3** Losetas de Vía **4**, 8 Discos de Pueblo **5**, Losetas de Nueva Ciudad **6** y Dados **7**.

Coloca el Marcador de Turno en el círculo "inicial" en el Track de Turno **8**.

Pon los cubitos de Mercancías, rojos, azules, morados, negros y amarillos en la bolsa.

Los Cubitos de Mercancías blancos solo se usan jugando a la expansión Sur de US (Ver página 11). Ahora, al azar, coge uno a uno cubitos de la bolsa y colócalos en el desplegable para Mercancías **9**.

Comienza por colocar el primer cubito en el cuadrado de la zona superior izquierda, el segundo en el de la derecha, llenando así toda la primera fila con cubitos cogidos al azar en cada cuadrado. Cuando la fila superior se haya llenado, completa las siguientes filas hasta que todos los cuadrados contengan un cubito, para un total de 52 cubitos.



Preparación del Mapa

Coloca los cubitos de Mercancías iniciales en el Mapa.

NOTA: La preparación variará entre mapas. Si no vas a jugar el mapa Rust Belt, comprueba las reglas del mapa que hayas elegido (ver pág 10.)

Coge al azar tres cubitos de Mercancías de la Bolsa y colócalos en Pittsburgh **10**. Al azar, coge tres cubitos de Mercancías de la bolsa y colócalos en Wheeling **11**. En las demás ciudades del tablero de juego, coge y coloca al azar dos cubitos de la bolsa en cada una.



Preparación del Jugador

Los jugadores eligen un color y cogen los 25 discos de madera de ese color.

NOTA: deja 5 discos de cada color sin coger, ya que estos se incluyen para usarlos en las expansiones.

Cada jugador coloca 1 disco en el Track de Locomotora en el espacio "enlace 1" **12**. Cada jugador coloca 1 disco en el espacio "0" del Track de Ingresos **13**. Cada jugador lanza 3 dados, el que obtenga mayor valor, coloca un disco en el espacio "1" en el Track de Orden de Turno **14**, el siguiente mayor, lo coloca en el segundo lugar, y así, hasta que cada jugador haya colocado un disco en el Track de Orden de Turno.

Cada jugador coloca 1 disco en el primer espacio (2 acciones) del Track de Acciones Emitidas **15** y recibe \$10. Cada jugador coloca un quinto disco cerca de la Zona de Selección de Acciones **16**, para usarlo luego, cuando el jugador escoja una acción.

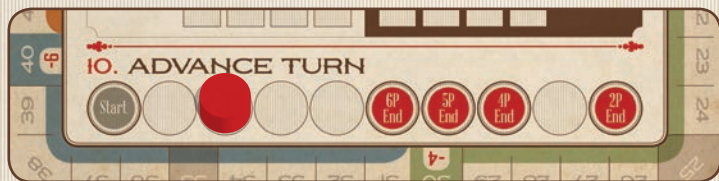
Cada jugador coloca los 20 discos restantes frente a él. Estos pasarán a denominarse Discos de Propiedad de Tramo **17**.

El juego comienza con el primer paso de la Secuencia de Juego, "Acciones Emitidas".



FINALIZAR / GANAR UNA PARTIDA

El juego ACABA cuando se completa el último turno. El número de turno depende completamente del número de jugadores y se muestra en el Track de Turno. Por ejemplo, una partida a 5 jugadores, acabará al final del séptimo turno.



El jugador con mayor Puntos de Victoria GANARÁ la partida.

SECUENCIA DE JUEGO

- I. EMITIR ACCIONES
- II. DETERMINAR EL ORDEN DE TURNO
- III. SELECCIÓN DE ACCIONES
- IV. CONSTRUCCIÓN DE VÍA
- V. MOVER MERCANCÍAS
- VI. RECIBIR INGRESOS
- VII. CUBRIR GASTOS
- VIII. REDUCCIÓN DE INGRESOS
- IX. APARICIÓN DE MERCANCÍAS
- X. AVANZAR EL MARCADOR DE TURNO

NOTA: Para esta explicación de reglas y ejemplos, se presume que los jugadores están jugando el mapa de Rust Belt. Cuando vayas a usar otro mapa, comprueba las reglas específicas para ese mapa, que encontrarás más adelante en este reglamento (ver página 10).

I. EMITIR ACCIONES

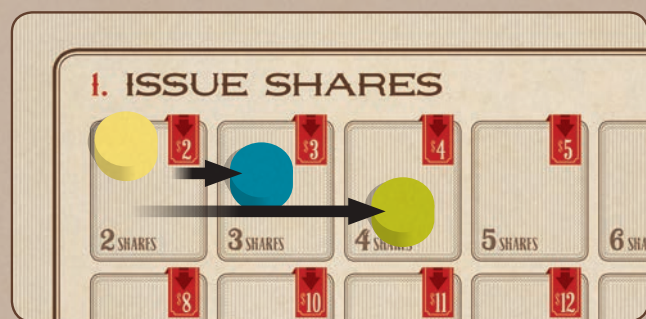
Los jugadores reciben dinero de dos formas: una, por los ingresos recibidos por los ferrocarriles de los jugadores, la segunda es cuando el ferrocarril del jugador emite acciones. Cuando el ferrocarril de un jugador emite una acción, recibe de inmediato \$5 y avanza su disco de ferrocarril por el Track de Acciones Emitidas en la zona del Track de Ingresos.

Pueden emitirse más de una acción por turno. Por cada acción emitida, el jugador recibirá \$5 y avanzará su disco de ferrocarril 1 espacio en el Track de Acciones Emitidas en la Zona de Trak de Ingresos. Un jugador no podrá emitir más acciones que las permitidas por el track en el transcurso del juego.

Las acciones se emiten en Orden de Turno, comenzando por el primer jugador, luego por el segundo y así sucesivamente.

No es necesario que un jugador emita ninguna acción aparte de las dos con las que comienza la partida.

Ejemplo: Al comienzo de una partida a 3 jugadores, Iker (verde), emite 2 acciones, mueve su disco a "4 acciones" y recibe \$10. Koldo (azul) emite 1 acción, mueve su disco a "3 acciones" y recibe \$5. Borja (amarillo) no emite acciones y su disco permanece en el espacio de "2 acciones".



II. DETERMINAR EL ORDEN DE TURNO

Desliza los discos del Track de Orden de Turno hacia arriba, sobre los círculos dibujados. Los jugadores ahora pujan por el nuevo Orden de Turno, empezando por el primer jugador.

El 1er jugador puede pujar \$1 o más para permanecer en la puja, o puede renunciar a la puja moviendo su disco a la última posición del Track (por ejemplo, 5º en una partida a 5 jugadores). Si ha realizado la Acción de Orden de Turno (ver página 5), puede decir "paso" una vez, y permanecer en la puja. Las pujas de \$0 no están permitidas.

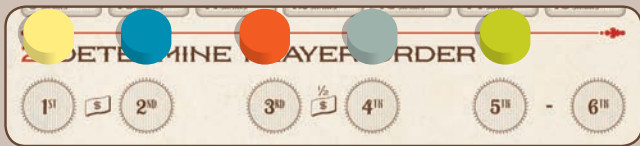
Los jugadores restantes deben o pujar una cantidad superior que la realizada por el jugador anterior o abandonar (a menos que haya realizado la Acción de Orden de Turno que le permite decir "paso" una vez y permanecer en la puja).

La puja continúa hasta que todos los jugadores, menos uno, abandonen la puja.

El primer jugador en abandonar la puja ocupa el último espacio en el Track de Orden de Turno, y no paga nada, aunque hubiera pujado cualquier valor.

Los últimos dos jugadores que permanezcan en la puja pagan el total de dinero que hubieran pujado.

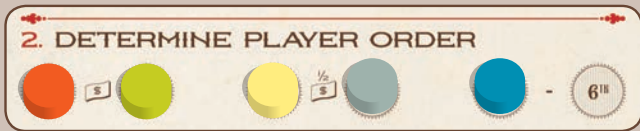
El Resto de jugadores pagan la mitad de lo pujado redondeado hacia arriba.



Ejemplo: Borja (amarillo) es el 1er jugador, por lo que empieza la puja. Borja apuesta \$2. Koldo (azul) es el 2º jugador en una partida a 5 y dice "abandono". Su disco se coloca en la 5ª posición en el Track de Orden de Turno. Él no paga nada. Sergio (naranja) es el 3er jugador y apuesta ahora \$3. Ximo (gris) era el 4º jugador y dice "abandono" y su disco se coloca en la 4ª posición en el Track de Orden de Turno. Él no paga nada pues no ha apostado nada. Iker (verde) era el 5º jugador y ha escogido la acción de Orden de Turno. Él elige realizar en este momento esa acción y dice "paso".

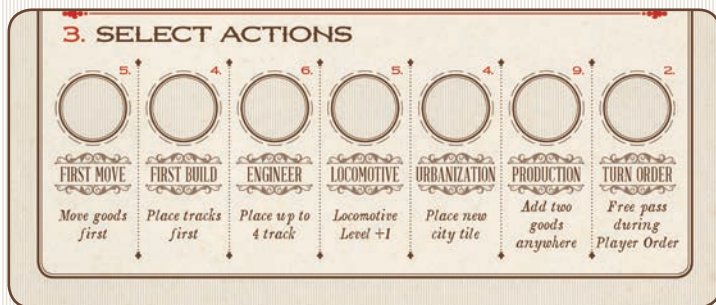


La puja continúa de nuevo con Borja (amarillo), que dice "abandono". Él coloca su disco en 3ª posición y debe pagar la mitad de lo apostado, por lo que paga \$1. La puja sigue con Sergio (naranja). Sergio había apostado \$3. Él debe apostar una cantidad mayor que la última apuesta de otro jugador o abandonar. Como su última apuesta es la mayor que la del resto de jugadores, él dice "Mi apuesta de \$3 se mantiene". Ahora, Iker (verde) debe o superar la apuesta de Sergio o abandonar. Él había usado la acción de Orden de Turno por lo que no puede repetirla de nuevo. Él decide decir "abandono". Pone su disco en la 2ª posición del Track de Orden de Turno. Él no paga nada porque no había apostado nada, habiendo solo dicho "paso". Sergio coloca su disco en la 1ª posición del tablero de Orden de Turno. Él paga los \$3 apostados al banco.



III. SELECCIONAR ACCIONES

Hay siete acciones especiales indicadas en la Zona de Acciones. Los jugadores eligen las acciones en orden de turno, colocando sus discos en los espacios correspondiente. Cada acción sólo puede ser seleccionada por uno de los jugadores.



Primer Movimiento

Tendrá lugar durante la Fase de **Movimiento de Mercancías**.

Esta acción permite al jugador ser el primero en mover Mercancías en ambas Rondas de mover Mercancías sin importar el Orden de Turno de los Jugadores.

Primera Construcción

Tendrá lugar durante la Fase de **Construcción de Vía**.

Esta acción permite al jugador ser el primero en Construir Vías, sin importar el Orden de Turno de los Jugadores.

Ingeniero

Tendrá lugar durante la Fase de **Construcción de Vía**.

Esta acción permite al jugador construir 4 losetas de vía en lugar de 3 losetas de vía.

Locomotora

Tendrá lugar **inmediatamente**.

Esta acción permite al jugador subir inmediatamente sus discos de Enlace en el Track de Locomotora un enlace. El número máximo de Enlaces sigue siendo 6.

Urbanización

Tendrá lugar durante la Fase de **Construcción de Vía**.

Esta acción permite al jugador colocar una loseta de Nueva Ciudad en un Pueblo antes de construir su vía.

Producción

Tendrá lugar durante la Fase de **Aparición de Mercancías**.

Al comienzo de la Fase de Aparición de Mercancías, esta acción permite al jugador robar al azar dos cubitos de Mercancías de la bolsa y colocarlos en dos espacios vacíos cualesquiera del espacio para Mercancías, un cubito por espacio.

Ten en cuenta de que esta acción no tiene sentido en el primer turno de la partida, ya que no hay espacios vacíos.

Orden de Turno (Pasar)

Tendrá lugar durante la Fase de **Determinar el Orden de Turno**.

Esta acción permite al jugador decir "paso" una vez para mantener su posición en la puja sin tener que realizar una apuesta durante la Fase de Determinar el Orden de los Jugadores.

IV. CONSTRUIR VÍAS

El Tablero de Juego

El Tablero de Juego es un mapa hexagonal. Las losetas de vía hexagonales se colocan en el mapa para construir vías y ferrocarriles que enlacen entre las Ciudades y Pueblos del mapa. Algunos hexágonos del mapa muestran montañas y ríos que aumentan el precio de colocar la Loseta de Vía. Los Grandes Lagos no tienen hexágonos y no se pueden colocar losetas de Vía en ellos.

Las Losetas de Vía

Las losetas de Vía tienen líneas en ellas mostrando sus vías. La mayoría de las Losetas de Vía muestran una sola sección de vía curva o recta.



Algunas Losetas de Vía son más complejas, representando dos secciones independientes de vías, ya sea cruzándose



O simplemente, coexistiendo en la loseta.



Algunas Losetas de Vía muestran un Pueblo dibujado en ellas. Estas Losetas de Vía con Pueblos, solo pueden colocarse en hexágonos con un Pueblo, como Milwaukee.



Cuando se colocan vías simples o complejas en un hexágono de Pueblo, se coloca un Marcador de Pueblo (disco de madera blanco), en el centro de esa loseta de vía. Los Pueblos conectan todas las vías a ese Pueblo.



También existen 8 losetas de Nueva Ciudad. La loseta de Nueva Ciudad la coloca el jugador que ha elegido la Acción Urbanización. Una loseta de Nueva Ciudad sólo puede colocarse en un hexágono con un Pueblo.



CONSTRUIR VÍAS

Las Vías se construyen en orden de turno. Un jugador puede colocar (o reemplazar) hasta 3 losetas de vía. El jugador que haya elegido la Acción de Ingeniero, puede colocar hasta 4 losetas de vía. El jugador que haya elegido la acción de Primera Construcción, construye vías antes que el primer jugador. Construir una Vía consiste en construir una loseta de vía o reemplazar una loseta existente.

La primera loseta de Vía que los jugadores construyen al comienzo de la partida debe ser adyacente a una Ciudad y un extremo de la vía de esa loseta debe conectar con esa Ciudad. Si bien los hexágonos de Ciudad no muestran ninguna vía, se considera que tienen una vía conectada a cada lado del hexágono.

Todas las vías construidas en el futuro por un jugador deben conectar, al menos, con una Ciudad a través de las vías de ese jugador.

Tanto las losetas de vía simples como las complejas pueden colocarse en un hexágono de Pueblo. Una loseta de Vía colocada en un Pueblo debe ser o una loseta de Vía de Pueblo Exclusivo o la loseta de Vía debe tener un disco de Pueblo colocado sobre ella.

Ten en cuenta que una vía ferroviaria no necesita tener todas sus vías conectadas y unidas: es posible tener enlaces desconectados, separados y secciones entre Ciudades.

RESTRICCIONES

Una loseta de Vía no se puede construir si la vía se sale de su hexágono, ya sea que se salga del tablero de juego o que entre en la zona de uno de los Grandes Lagos.

Una loseta de Vía no se puede construir si la Vía se conecta directamente con la de otro jugador.

Una loseta de Vía no se puede construir sobre un Hexágono de Ciudad.

ENLACES DE FERROCARRILES COMPLETADOS Y SECCIONES DE VÍA INACABADOS

Un grupo de losetas de vía que conecte un Pueblo o Ciudad a otro Pueblo o Ciudad forman un Enlace de Ferrocarril Completado. Un grupo de losetas de vía no puede conectar un Pueblo o Ciudad con sí misma.

Una loseta de vía o grupo de losetas de vía que no conecta un Pueblo o Ciudad con otro Pueblo o Ciudad, se considera una Sección de Vía Inacabada.

PROPIEDAD DE VÍAS

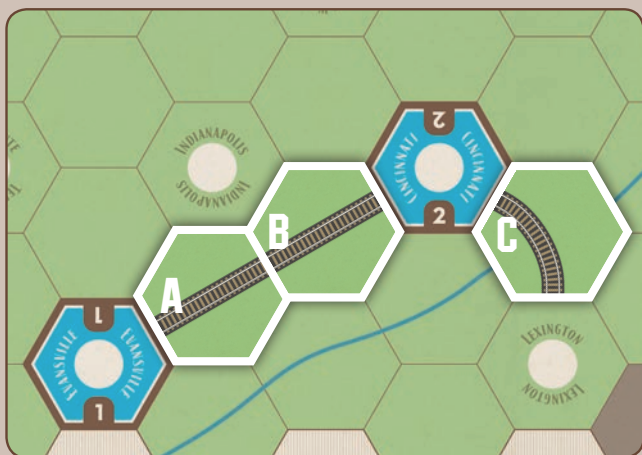
Una vía es propiedad del jugador que la construye y se debe colocar un disco de Propiedad de Vía en el enlace de Ferrocarril completado o en la Sección de Vía inacabada construida por el jugador para reclamar su propiedad.

Si una Sección de vía inacabada no es ampliada por un jugador durante su turno colocando una loseta de Vía, entonces su disco de propiedad de vía es eliminado y la Sección de Vía Inacabada no se considera propiedad de nadie. Si otro jugador extiende esta sección sin dueño, puede reclamar la propiedad de esa Vía, colocando uno de sus discos de Propiedad de Vía en ella. Redireccionar (ver página 7) en sí misma, no se considera una acción de extender una vía.

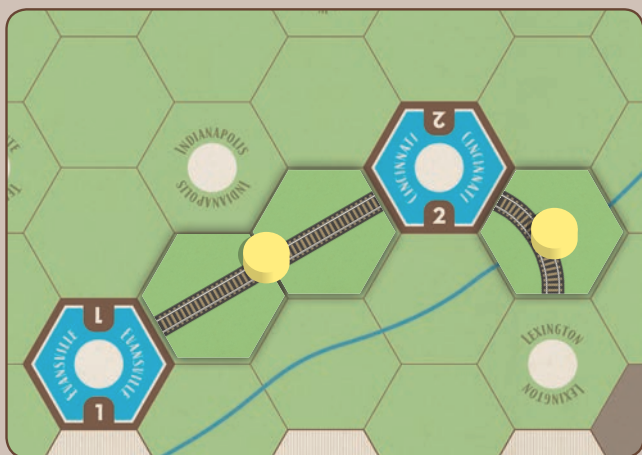
Cuando una Sección inacabada de Vía es extendida hasta una Ciudad o Pueblo, esta vía se convierte en un Enlace de Ferrocarril Completado. El disco de Propiedad de Vía en el enlace indicará su propiedad.

Los Enlaces de Ferrocarriles Completados no necesitan ser extendidos para que el jugador mantenga la propiedad del enlace, su propiedad es permanente.

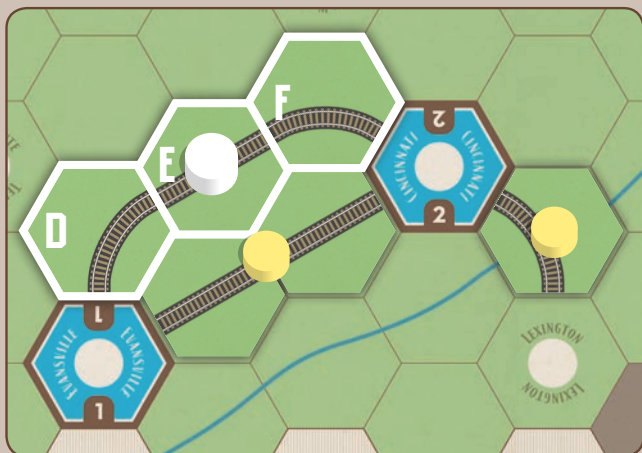
Ejemplo: en su fase de Construcción de Vías, Borja (amarillo) coloca la vía A por \$2, la vía B por \$2 y la C por \$3 (Mira los costes de Construir Vías de las páginas 8 y 12). La Vía C cuesta un dólar adicional a la primera loseta de vía colocada en un hexágono con terreno de Río. Por lo tanto, Borja paga \$7 en su Fase de Construcción de Vías.



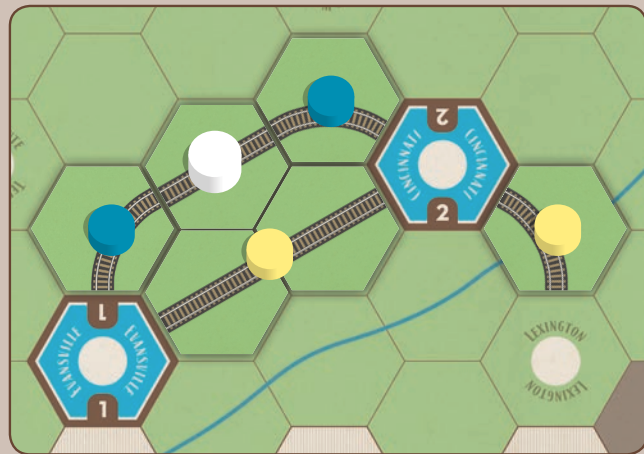
Borja coloca su disco amarillo de Propiedad de Vía en su vía. Las vías de Borja entre Evansville y Cincinnati es un Enlace de Ferrocarril Completo. La vía de Borja entre Cincinnati y Lexington es una Sección Inacabada de Vía.



Koldo (azul) construye la vía D por \$2, construye vías entrando y saliendo de Indianápolis (E, usando una vía recta y colocando un disco de Pueblo en Indianápolis) por \$3 y la vía F por \$2.



Koldo coloca su Disco de Propiedad de Vía azul en su vía. Las vías de Koldo entre la Ciudad de Evansville y el Pueblo de Indianápolis forma un Enlace Completo de Ferrocarril, así como sus vías entre la Ciudad de Cincinnati y el Pueblo de Indianápolis.



REEMPLAZAR VÍAS

Un jugador puede reemplazar una loseta de vía por otra para poder cruzar, coexistir, redireccionar, o entrar a un Pueblo. Ignora las características de cualquier terreno al reemplazar losetas de vía, ya que no aumentarán el coste. Un jugador no puede nunca modificar una vía existente propiedad de otro jugador, aunque sí podrá reemplazar una loseta de vía por otra, si dicha vía siguiera siendo propiedad de ese jugador. La nueva vía añadida debe conectar con el jugador que reemplaza la loseta de vía existente.

Cruzar

Un jugador puede reemplazar una loseta de vía sencilla por una loseta de Vía de Cruce. Las losetas de Vía de Cruces tienen dos secciones independientes de cruce de vía con un puente. La loseta se debe colocar manteniendo la vía existente y la nueva vía debe conectar con una vía existente del jugador que la coloca o a una Ciudad.

Coexistir

Un jugador puede reemplazar una loseta de Vía sencilla por una loseta de Vía que coexista. La loseta de Vía que coexista tiene dos secciones independientes de vía y no tiene puente. La loseta se debe colocar manteniendo la vía existente y la nueva vía debe conectar con la vía existente del jugador que la coloca o a una Ciudad.

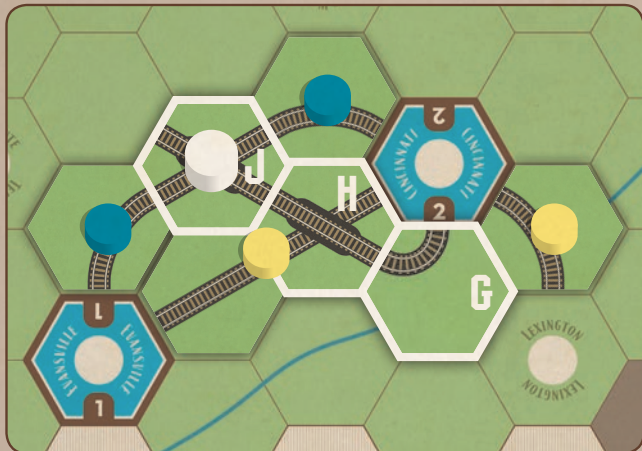
Redirigir

Un jugador puede redirigir una loseta de vía en un extremo de una sección de vía inacabada con una loseta de vía diferente si es el dueño de la vía o si no tiene dueño. Las losetas de vía complejas pueden ser redirigidas mientras se mantenga la propiedad de la vía de los otros jugadores. Redirigir se suele usar por los jugadores que tienen sus vías "bloqueadas" o "dificultadas" por otro jugador. Las vías de un pueblo no pueden ser redirigidas, pero normalmente pueden ser mejoradas para permitir más conexiones.

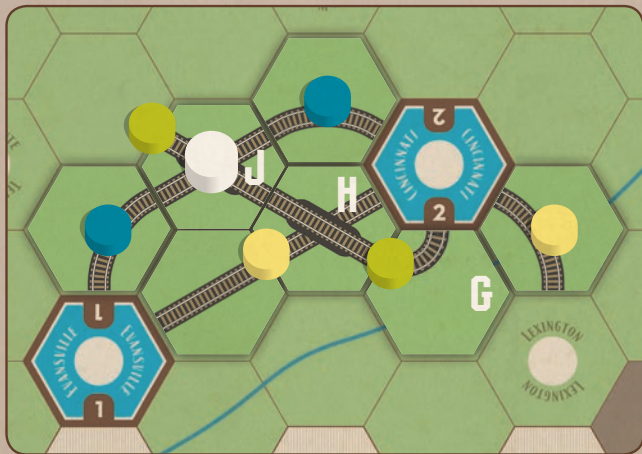
ENTRAR A UN PUEBLO

Un jugador puede reemplazar una loseta de Vía en un Pueblo con otra loseta de vía. La loseta debe ser colocada de forma que se mantenga la vía existente.

Ejemplo: Iker (verde) construye la vía G por \$3 (en un terreno de río), construye el cruce de vía H por \$3 y entra y sale de Indianápolis (J, usando una loseta de Vía de Cruce Complejo y poniendo un disco de Pueblo en él) por \$3.



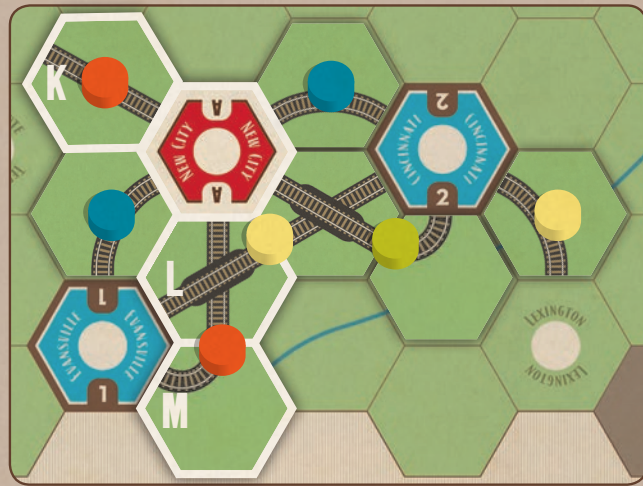
Iker coloca su disco verde de Propiedad de Vía en su vía. La Vía de Iker entre el Pueblo de Indianápolis y la Ciudad de Cincinnati es un Enlace de Ferrocarril Completo. La vía de Iker que abandona el Pueblo de Indianápolis es una Sección Inacabada de Vía.



COLOCAR LOSETAS DE NUEVA CIUDAD

En su fase de Construcción de Vías, el jugador que escoja la acción de Urbanizar coloca una de las losetas de Nueva Ciudad en cualquier hexágono de Pueblo. La colocación es libre y el jugador puede seguir construyendo 3 vías. Elimina cualquier loseta de vía previamente colocada en el hexágono, si la hubiera. Las Nueva Ciudades no pueden colocarse sobre Nuevas Ciudades.

Ejemplo: Sergio (naranja) elige la acción Urbanizar y reemplaza el Pueblo de Indianápolis por la loseta A de Nueva Ciudad. Se ignora La Sección de vía inacabada del exterior de Indianápolis de Iker y por lo tanto se elimina su disco de Propiedad. Sergio coloca la vía K por \$2, reemplaza la vía L por \$3 y coloca la vía M por \$3. Sergio coloca su disco de Propiedad de Vía naranja en su vía.



COSTE DE CONSTRUCCIÓN DE VÍAS

Colocar

Colocar una loseta de vía sencilla cuesta \$2. Si la loseta se coloca en un hexágono que contenga un río cuesta \$3. Si el hexágono contiene una montaña, colocar la loseta costará \$4.

Colocar una loseta de vía compleja que coexista cuesta \$3. Si la loseta se coloca en un hexágono que contenga un río cuesta \$4. Si el hexágono contiene una montaña, colocar la loseta de vía compleja costará \$5.

Colocar una loseta de vía compleja de cruce cuesta \$4. Si la loseta se coloca en un hexágono que contenga un río cuesta \$5. Si la loseta se coloca en un hexágono que contenga una montaña, entonces costará \$6.

Ten en cuenta que los costes adicionales mencionados antes, solo se aplican cuando una loseta se coloca sobre terreno, y no cuando se reemplaza o redirige.

Colocar una loseta de vía en un Pueblo cuesta \$1 por el Pueblo y \$1 por cada vía en el Pueblo. La loseta de Pueblo más barata es la loseta de Pueblo Exclusivo, con una salida, que cuesta \$2. La loseta de Pueblo más cara sería una vía Compleja con un disco de Pueblo sobre ella que costaría \$5.

Reemplazar

Reemplazar una loseta de vía simple por una loseta de vía Compleja siempre cuesta \$3. Reemplazar una loseta de vía en un Pueblo cuesta \$3, sin importar las conexiones que se añadan. Reemplazar cualquier otra vía cuesta \$2.

Redirigir

Redirigir cualquier loseta de vía cuesta \$2.

V. MOVER MERCANCÍAS

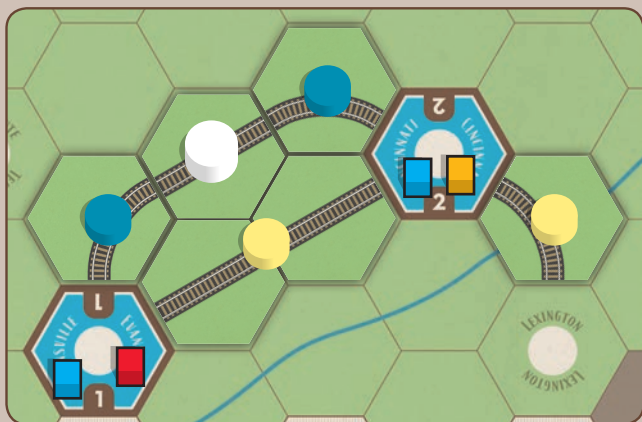
En orden de turno, cada jugador puede mover un cubito de Mercancía, luego realiza una segunda ronda de mover un cubito de Mercancía por jugador, de nuevo, en orden de turno. Si un jugador ha elegido la acción Primer Movimiento, puede mover un cubito de Mercancía antes que el 1er jugador en cada una de las dos rondas, en lugar de hacerlo en el orden de turno. Las Mercancías se mueven a lo largo de los Enlaces de Ferrocarriles Completos, de modo que los cubitos terminen su movimiento en una Ciudad del mismo color que el de la Mercancía y puede visitar cada Pueblo o Ciudad solo una vez. Al entrar a una Ciudad del mismo color que el cubito, debe terminar su movimiento. Las Mercancías no pueden desplazarse más del número de Enlaces permitidos según la posición del disco del jugador en el Track de Maquinaria. Una vez la Mercancía acabe su movimiento el cubo se devuelve a la bolsa de Mercancías descartadas.



Cada Enlace diferente de Ferrocarril Completo por el que viajen las Mercancías, incrementa en 1 el Track de Ingresos del propietario. Deberás actualizar este valor de inmediato moviendo el disco del jugador. Ten en cuenta que los ingresos de Ferrocarril de los jugadores se registra en un único Track y los ingresos pasados se acumulan de turnos anteriores. También ten en cuenta que un jugador puede usar la vía de otro jugador, lo que hará que el propietario de ese enlace obtenga un aumento en su Track de Ingresos. La única forma por la que decrecerán los ingresos por ferrocarril es por la insolvencia (ver Cubrir Gastos, a la derecha) o por una caída del Mercado (ver Reducción de Ingresos, a la derecha).

En una de las dos oportunidades de mover Mercancías, el jugador puede, en su lugar, optar por subir su disco por el Track de Locomotora un enlace. El número máximo de enlaces es de 6.

Ejemplo: Borja (amarillo) es el 1er jugador pero Koldo (azul) elige la acción Mover Primero por lo que Koldo mueve Mercancías primero. En vez de eso, Koldo elige subir su disco un espacio en el Track de Locomotora, de 1 enlace a 2 enlaces. Borja es el siguiente y mueve el cubito de Mercancía azul de Evansville a través de su Enlace de Ferrocarril completo hasta Cincinnati. Su disco en el Track de Ingresos sube 1 espacio.



En la segunda ronda de Mover Mercancías, Koldo mueve el cubito azul de Cincinnati dos enlaces, el primero de Cincinnati al Pueblo de Indianápolis. El segundo de Indianápolis a Evansville. Su disco en el Track de Ingresos subirá 2 espacios. Iker, ahora, no tiene Mercancías que mover y no quiere subir su disco por el Track de Locomotora, por lo que decide no realizar ninguna acción.

VI. RECIBIR INGRESOS

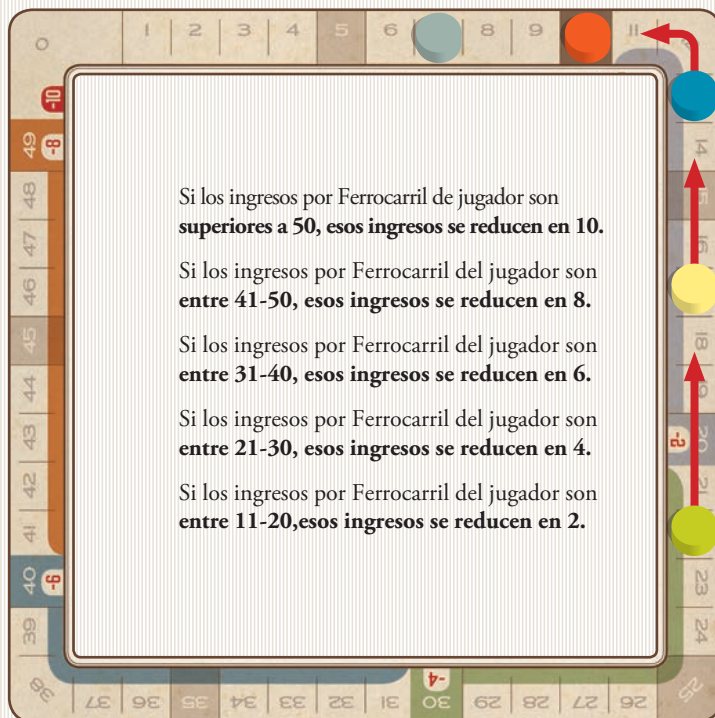
Los jugadores reciben los ingresos mostrados en sus discos del Track de Ingresos.

VII. CUBRIR GASTOS

Los jugadores ahora deben pagar los gastos. Sus gastos son \$1 por cada acción que hayan emitido (mostrado en el Track de Acciones Emitidas) más \$1 por cada Enlace que sus locomotoras puedan atravesar (mostrado en el Track de Locomotora)

Cada jugador debe pagar los gastos con su dinero. Si, tras pagar con todo su dinero, siguen debiendo gastos, reducirán sus ingresos en 1 por cada dólar que sigan debiendo. Esto debe ser reflejado inmediato en el Track de Ingresos moviendo el disco del jugador. Si esto provoca que un jugador sitúe sus ingresos por debajo de \$0, son eliminados de la partida (insolvencia). Elimina todos sus discos de Propiedad de Vía de cualquiera de sus Secciones Inacabadas de Vía. Éstas no serán pagadas cuando un jugador mueva Mercancías a través de sus Enlaces de Ferrocarril Completos. Elimina todos sus discos de los Tableros Supletorios.

VIII. REDUCCIÓN DE INGRESOS



Si los ingresos por Ferrocarril de jugador son **superiores a 50, esos ingresos se reducen en 10.**

Si los ingresos por Ferrocarril del jugador son **entre 41-50, esos ingresos se reducen en 8.**

Si los ingresos por Ferrocarril del jugador son **entre 31-40, esos ingresos se reducen en 6.**

Si los ingresos por Ferrocarril del jugador son **entre 21-30, esos ingresos se reducen en 4.**

Si los ingresos por Ferrocarril del jugador son **entre 11-20, esos ingresos se reducen en 2.**

IX. APARICIÓN DE MERCANCÍAS

En la Fase de Aparición de Mercancías, toma Mercancías de la zona de Mercancías y colócalas en las Ciudades del Tablero de Juego. La Zona de Mercancías tiene dos partes. La zona clara de la izquierda se hace primero. La sombreada de la derecha, se hace la última.

Si un jugador ha elegido la acción de Producción, y antes de que se lancen los dados de Aparición de Mercancías, puede, al azar, coger 2 cubitos de la bolsa y colocarlos en 2 espacios vacíos cualesquiera de la zona de Mercancías - 1 cubito por espacio.

Luego, lanza un número de dados igual al de jugadores iniciales de la partida para la Aparición de Mercancías. Coge una cantidad de cubitos de mercancías de cada columna que coincida con resultado obtenido en los dados (primero de la zona clara, después de la oscura) y colócalos de arriba a abajo en la Ciudad que coincida con el número de esa columna. Las Mercancías se colocan en las losetas de Nueva Ciudad del mapa pero no en las que están fuera del mapa.

EJEMPLO: Es la segunda ronda de una partida a 3 jugadores y se lanzan 3 dados obteniendo: 3, 3, 4. Se colocan los cubitos de la columna 3, los espacios 1 y 2, en Kansas City. La Nueva Ciudad A está en el mapa ya que fue colocada en el hexágono de Indianápolis durante la Acción de Urbanizar. Los cubitos de la columna A, los espacios 1 y 2, se colocarán en la loseta de Nueva Ciudad A.

El primer espacio de la columna 4 está vacío debido a la anterior Aparición de Mercancías, por lo que se coge el cubito del 2º espacio y se coloca en Des Moines. La Nueva Ciudad B no está en el mapa, por lo que no se mueven cubitos a ella. Si el resultado de los dados es mayor que el número de Mercancías para la columna de esa Ciudad, dicho exceso no tiene efecto alguno.

X. AVANZAR EL MARCADOR DE TURNO

Avanza el Marcador de Turno en el Track de Turno. Tras el último turno, por ejemplo, el 7º turno en una partida a 5 jugadores, procede al cómputo de Puntos de Victoria (a continuación). Si no es el último turno, vuelve a la fase de Emitir Acciones y comienza un nuevo turno.



CÓMPUTO DE PUNTOS DE VICTORIA

Los jugadores reciben 3 Puntos de Victoria por cada dólar que se muestre en el Track de Ingresos. Reciben 1 Punto de Victoria por cada Sección de Vía que forme parte de un Enlace de Ferrocarril Completo. Las Secciones de Vía son las separaciones entre losetas de Vía y entre Pueblos y Ciudades. Los jugadores pierden 3 Puntos de Victoria por cada acción emitida que se muestre en el Track de Acciones Emitidas. El dinero no tiene valor al final de la partida, es solo una herramienta.

El jugador con más Puntos de Victoria es el ganador. Es posible empatar.

AGRADECIMIENTOS

Age of Steam was created by John Bohrer.

Age of Steam is Registered U.S. Copyright (Reg. No. TX 7-243-752) of John Bohrer, 2001, All Rights Reserved.

Age of Steam is a Registered U.S. Trademark (Reg. No. 3,622,075), used with the permission of John Bohrer.

Artwork and Graphic Design by Ian O'Toole

REGLAS DE MAPAS ADICIONALES

OESTE DE U.S.

Preparación

Coloca 2 cubitos de Mercancías en las Ciudades y 1 en los Pueblos. Esto deberían ser todos los cubitos de Mercancías. Si un Pueblo es Urbanizado, las Mercancías (si las hubiera) del pueblo se eliminan y se colocan en la Bolsa de Mercancías.

Cada jugador comienza la partida con \$20, 2 acciones emitidas. Los \$10 extra son de tu fortuna personal. Representas en esta partida a un Barón Constructor imperialista del Ferrocarril.

Mover Mercancías

Se puede mover una Mercancía de un Pueblo a una Ciudad como si fuera una Mercancía en un hexágono de Ciudad. La Mercancía no se repone.

Mover una Mercancía del Este de la Ciudad al Oeste (o viceversa) te hace obtener una bonificación de \$1 por UNO de los tramos de vía atravesados. El jugador que mueva la Mercancía decide qué tramo de vía recibe la bonificación de \$1.

Las ciudades del Este son Duluth, Minneapolis, Des Moines, St. Luis, Memphis, Vicksburg y Nueva Orleans. Si Kansas City se urbaniza, se considera una Ciudad del Este. Las Ciudades del Oeste son Seattle, San Francisco y Los Ángeles. Si Portland y San Diego son urbanizadas, se consideran entonces Ciudades del Oeste.

Construir Vías

Los Ferrocarriles deben comenzar en una de las ciudades iniciales del Oeste o del Este. (No en Denver, Salt Lake City ni en las Ciudades urbanizables).

Los Pantanos y los Ríos cuestan \$4.

Las Montañas cuestan \$5.

Hasta que, al menos, una de las Ciudades Iniciales del Oeste conecte con, al menos, una de las del Este, todas las losetas de vía deben ser contiguas.

Las Ciudades iniciales del Este son Duluth, Minneapolis, Des Moines, St. Luis, Memphis, Vicksburg, y Nueva Orleans.

Las Ciudades iniciales del Oeste son Seattle, San Francisco y Los Ángeles.

Cuando una de las Ciudades iniciales del Oeste conecte con una de las del Este, ¡Se habrá formado un Ferrocarril Transcontinental! Si las ciudades están conectadas por un ferrocarril, este ferrocarril aumenta de inmediato sus ingresos en \$4. Si las ciudades están conectadas por 2 ferrocarriles, cada uno de ellos aumenta de inmediato sus ingresos en \$2. Si las ciudades están conectadas por más de 2 ferrocarriles, el que coloque la loseta de Vía que forme la conexión elegirá qué dos ferrocarriles recibirán de inmediato \$2 de aumento en los ingresos.

Victoria

¡No hay empates! Si los jugadores empatan, los desempates son, por orden: Más Dinero, luego más Vías, y después Lanzamiento de Dados.

Agradecimientos

Copyright J. Bohrer, 2013. All Rights Reserved. "Age of Steam" is a Registered Trademark (Reg. No. 3,622,075) of Winsome Games and is used under license.

SUR DE U.S.

Contexto Histórico

El Sur de U.S. era una sociedad agraria, siendo el Algodón el principal producto a granel exportado a puertos extranjeros. Atlanta era el centro de la manufactura y comercio del Sur. La Guerra Civil de U.S. tiene lugar en el turno 4. La Confederada Atlanta fue capturada por el General de la Unión William Tecumseh Sherman, quien destruyó su capacidad industrial en su memorable visita de la ciudad. Los ferrocarriles del Sur sufrieron mucha destrucción durante todo el conflicto.

Preparación

Coloca un cubito blanco (representando el algodón) en todos los Pueblos.

Coloca 4 cubitos de Mercancías en Atlanta.

Coloca 3 cubitos de Mercancías en Charleston, Savannah, Mobile y Nueva Orleans.

Coloca 1 cubito de Mercancía en el resto de Ciudades.

Acciones

Cuando un Pueblo con una Mercancía de Algodón es urbanizado, el cubito de algodón existente se coloca en la Nueva Ciudad.

Mover Mercancías

Un cubito de Algodón debe acabar su movimiento cuando entre en uno de los 4 puertos principales: Charleston, Savannah, Mobile o Nueva Orleans.

Un cubito de Algodón te proporciona un bonus adicional de +1 en los Ingresos. Una vez recibido, el cubito de Algodón se elimina de la partida.

Aparición de Mercancías

En los Turnos 1-4, Atlanta siempre recibe 1 cubito de Mercancías cada turno, cogido de la copa, además de cualquier Mercancía de la zona de Mercancías.

Reducción de Ingresos

En el turno 4, la Reducción de Ingresos es el doble.

Agradecimientos

Copyright J. Bohrer, 2013. All Rights Reserved. "Age of Steam" is a Registered Trademark (Reg. No. 3,622,075) of Winsome Games and is used under license.

ALEMANIA

Hexágonos Verdes

Los Hexágonos Verdes son Terminales Extranjeras. No producen Mercancías. No pueden pasar Mercancías a través de ellas. Cada una acepta solo un tipo de Mercancía. En la Preparación, coloca un cubito de Mercancía en cada espacio blanco de cada hexágono verde. Este será el tipo de Mercancía que la Terminal Extranjera aceptará.

Preparación

Coloca 2 cubitos de Mercancías en cada ciudad, excepto Königsberg, y Wien. Coloca en Königsberg 3 cubitos de Mercancía, en Wien coloca 4 cubitos.

Acciones

La Acción Ingeniero cambia. La Acción Ingeniero, ahora permite colocar una loseta de vía a mitad de precio, redondeando hacia arriba.

Construir Vías

No se pueden construir Secciones Incompletas de Vía, solo enlaces completos. Los jugadores siguen limitados a construir 3 losetas de vía por turno.

Un número en un espacio cuadrado es el coste de colocar una loseta simple de vía en ese hexágono.

Se puede construir directamente un enlace de vía entre Köln/Düsseldorf y entre Essen/Dortmund, por \$2, coloca el disco de Propiedad de Vía en el círculo blanco. Esto cuenta como una vía para las condiciones de victoria. También cuenta como una colocación de loseta de Vía durante la construcción.

Aparición de Mercancías

Además la Aparición normal de Mercancías, Berlín siempre obtiene un cubito de Mercancía, robado de la bolsa de Mercancías.

Agradecimientos

Copyright J. Bohrer, 2003. All Rights Reserved. "Age of Steam" is a Registered Trademark (Reg. No. 3,622,075) of Winsome Games and is used under license.

BARBADOS

Age of Steam: Barbados es un mapa para 1 jugador, diseñado por Ted Alspach de Bezier Games. Las reglas son las mismas que el Age of Steam, menos las siguientes, como la secuencia de juego.

Preparación

Elimina los cubitos morados y las Nuevas Ciudades E, F, G y H del juego. Al azar, coloca cubitos en la fila superior (izquierda) de la zona iluminada de la zona de Mercancías 1-6 y A, B, C, y D (si algún cubito rojo para A, o algún azul para B, sustitúyelos por otros cubitos).

Coloca un cubito en cada ciudad amarilla del mapa de juego al azar.

Esta es una variante "sencilla" para jugadores nuevos o jóvenes: en vez de lo anterior, coloca 2 cubitos en cada ciudad amarilla.

Emitir Acciones

Solo se puede emitir una acción por turno.

Determinar el Orden de los Jugadores

Esta Fase no se realiza en esta variante de juego.

Seleccionar Acciones

Las únicas acciones disponibles son: Ingeniero, Locomotora, Urbanización y Producción. Cuando se elige una acción, coloca un marcador de jugador en ella. Esta acción no puede volver a ser elegida hasta que el marcador desaparezca. Cuando las 4 acciones se hayan elegido, elimina los marcadores. Cada acción debe ser elegida en cada turno.

Aparación de Mercancías

Lanza 2 Dados en cada turno.

Final de la Partida y Puntuación

Tras completar el 10º turno (cuando el marcador de turno se encuentre en el espacio de fin de partidas a 3 jugadores), gasta tu dinero para recomprar todas tus acciones a \$5 cada una. ¡Si no puedes recomprar tus acciones, pierdes! El dinero que te quede tras esto, será tu puntuación final.

ST. LUCÍA

Age of Steam: St. Lucía está diseñado por Ted Alspach, Bezier Games, para 2 jugadores (solo). Todas las reglas son las normales de Age of Steam menos las indicadas a continuación, como la secuencia de juego.

Preparación

Al azar, coloca 1 cubito en cada hexágono verde de llanura y en cada hexágono de río del tablero.

Determinar el Orden de Jugador

Esta fase sucede antes de la Fase de Emitir Acciones

La "subasta del orden de turno" se elimina. En su lugar, el primer jugador se determina al azar en el primer turno; después el orden de turno se alterna entre los dos jugadores. El jugador inicial de cada turno debe pagar \$5. Si este jugador no quiere (o no puede) pagar los \$5, el otro jugador tendrá la opción de pagar los \$5 para poder ser el jugador inicial ese turno.

Si el otro jugador declina pagar, el jugador original será el jugador inicial gratuitamente.

Seleccionar Acciones

La Acción de Producción no está disponible en esta variante de juego.

La Acción de Orden de Turno, ahora permite al jugador que la elige ser el primer jugador en la próxima Fase de Determinar el Orden de Turno del Jugador. Necesitará pagar \$5 para tener este privilegio.

Construir Vías y Mover (entregar) Cubitos

Al construir una vía, coloca el cubito de ese hexágono sobre la vía recién construida. Ese cubito puede ser entregado ahora a una ciudad (incluso si la vía donde está el cubito no es un enlace de ferrocarril completado). Estos enlaces "incompletos" aún cuentan para los ingresos de los jugadores que posean esa sección de vía, que recibirán la bonificación de ingresos. Si los cubitos descansan sobre un cruce o una vía doble, el jugador cuya vía se usa (determinada por el repartidor) recibe el ingreso por esa sección de vía.

Aparición de Mercancías

La Aparición de Mercancías no tiene lugar en esta variante.

Final de la Partida

Tras completar el 8º turno (cuando el marcador de turno está en el espacio de fin de partida para 4 jugadores) el juego acaba.

SECUENCIA DE JUEGO

- I. EMITIR ACCIONES
- II. DETERMINAR EL ORDEN DE TURNO
- III. SELECCIÓN DE ACCIONES
- IV. CONSTRUIR VÍAS
- V. MOVER MERCANCÍAS
- VI. RECIBIR INGRESOS
- VII. CUBRIR GASTOS
- VIII. REDUCCIÓN DE INGRESOS
- IX. APARICIÓN DE MERCANCÍAS
- X. AVANZAR EL MARCADOR DE TURNO

COSTE DE CONSTRUCCIÓN DE VÍAS

Colocar Vías

Sencilla	\$2, \$3 en Ríos, \$4 en Montañas
Coexistente Compleja	\$3, \$4 en Ríos, \$5 en Montañas
Cruces Complejos	\$4, \$5 en Ríos, \$6 en Montañas
Pueblos	\$1 más \$1 por cada vía que conduzca al Pueblo.

Reemplazar Vías

Sencilla a Compleja	\$3
Pueblo	\$3
Todas las demás	\$2

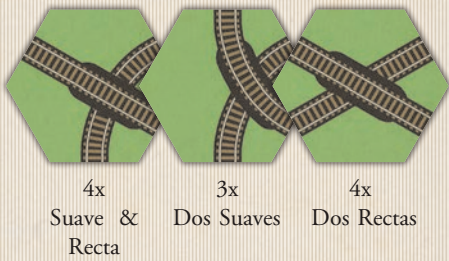
Redirigir Vías

Todas	\$2
-------	-----

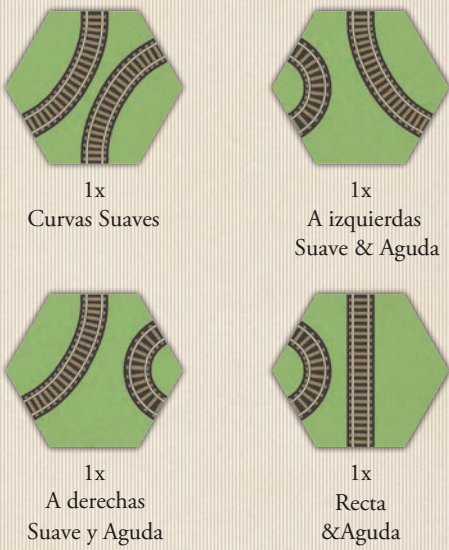
SENCILLA



CRUCES COMPLEJOS



COEXISTENTES COMPLEJAS



PUEBLO ÚNICO (Exclusivo)

