

AGE OF STEAM

Martine Wallace

Vooraf

- plaats willekeurig 3 goederenblokjes op Pittsburg en Wheeling , 2 op elke stad en 1 van elk kleur op de 52 Goods display
- elke speler krijgt 25 schijven in 1 kleur, plaatst er 5 op 1° plaats van onderdelen Income Track bord (player order door het gooien van 3 dobbelstenen, hoogste eerst)
- Zwarte pion op startveld 'turn track'
- Elke speler krijgt 10 Dollar (goud:1 / zilver klein:5 / zilver groot:25)
- Er zijn nog new cities, sporten (eenv en complex) en 10 grijze schijven (lege steden)
- Alle spelfasen worden uitgevoerd in spelvolgorde (tenzij bijzondere kaartjes)

1° fase : aandelen uitgeven

elke speler mag nieuwe aandelen uitgeven (verhogen) en krijgt per stuk 5 dollar van de bank.

2° fase : spelvolgorde bepalen

de vorige startspeler doet een bod van min. 1 dollar. In beurtvolgorde wordt hoger geboden of uitgestapt. Wie eerst uitstapt zet zich op laatste plaats. Wie vervolgens uitstapt of niet meer hoger biedt zet zich steeds een plaats dichterbij. Kostprijs voor laatste altijd niets, voor eerste 2 volle bod, voor andere de helft afgerond naar boven. (wie **turn order** heeft mag. 1x passen)

3° fase : bijzondere actie uitkiezen

Iedere speler plaatst een schijfje op een lege plaats in de 'selected actions' (met voordelen)

4° fase : traject bouwen

- Elke speler mag max 3 kaartjes leggen of herleggen. Wie **first build** heeft mag als eerste deze actie doen, wie **engineer** heeft mag 4 kaartjes leggen. Het eerste plaatje van een speler moet steeds vertrekken uit een stad, de volgende moeten aangrenzen rechtstreeks of via een stad.

- Behalve voor een stad mag alleen een enkelvoudig kaartje gelegd worden. Complexe kaartjes dienen enkel als vervanging (mits behoud van bestaande lijnen) behalve bij laatste kaartje van een niet-complete verbinding. Op alle trajecten (van elke stad of dorp naar...) van een speler wordt zijn schijfje gelegd. Complete trajecten (van stad of dorp tot stad of dorp) kunnen niet meer gewijzigd worden, het schijfje wordt weggenomen van niet-complete verbindingen die in volgende beurt niet worden aangevuld. Dan mag elke andere speler aanvullen en zijn schijfje erop leggen.

- Op een dorp mogen alle kaartjes gelegd worden, maar er moet dan een grijze schijf bijkomen die kan vervangen worden door een new city. **urbanization** : men mag gelijk wanneer tijdens deze fase een ongebruikte nieuwe stad leggen

- Bouwkosten : gewoon 2\$ - met rivier 3\$ - met berg 4\$ - stad 1\$ + 1\$ per straat naar de stad
complexe plaatjes : met kruising : 3\$ - stad 3\$ - rest 2\$

5° fase : goederen bewegen

Gebeurt in 2 rondes. Om beurt mag elke speler (**first move** : telkens als eerste) een grondstof bewegen via complete verbindingen naar de eerste stad met het kleur van die grondstof. Hier moet onmiddellijk gestopt worden. Daarna wordt de grondstof verwijderd. Het aantal links op engine track bepaalt aantal verbindingen tussen steden/dorpen gebruikt worden. Voor elke link die gebruikt wordt om grondstoffen te vervoeren krijgt de bezitter een extra punt op income track. In plaats van grondstoffen bewegen mag men ook in 1 ronde de 'engine track' met 1 verhogen. (**locomotive** : men mag extra engine track met 1 verhogen)

6° fase : inkomen verzamelen

Elke speler ontvangt het aantal \$ cfr zijn plaats op income track

7° fase : kosten betalen

Elke speler betaalt de som van zijn aantal aandelen en het niveau op de engine track aan de bank. Wie tekort heeft vermindert evenredig zijn schijfje op de income track, wie nog tekort heeft valt uit het spel !

8° fase : inkomenvermindering

De positie van elke speler op de income track wordt verminderd vlg de vermeldingen errond

9° fase : aangroei goederen

Men gooit 2x (voor links en rechts op bord) evenveel dobbelstenen als er nog spelers in het spel zijn. Voor elk nummer worden goederen gebracht naar de stad met hetzelfde nummer – bij het gooien van 3 tot 6 worden ook goederen gelegd in de nieuwe steden (als ze op het bord liggen). **production** : een speler mag 2 onzichtbaar getrokken goederen leggen op lege vakjes van de goods display

10° fase : spelrondes aanpassen

De pion gaat 1 beurt vooruit tot en met de plaats waar het aantal resterende deelnemers opstaat

Berekenen van het aantal zegepunten

(plaats op income track – aantal aandelen) x 3 ZP + 1 ZP per eigen trajectdeel (dit is het aantal plaatjes, een dorp telt wel voor 2) van complete verbindingen - wie meeste punten heeft is winnaar (gelijkheid kan)

Tekeningen te overlopen op handleiding als extra-uitleg/verduidelijking