

STEAMROLLERS



FLATLINED GAMES



Version 1.04



STEAMROLLERS

A game by Mark Gerrits
1-5 players, aged 10+. Duration: 45 Minutes.

Introduction

In SteamRollers you are a U.S. railroad baron, not long after the Civil War. Private investors are betting heavily on this new industry and building railways all over America. Use the dice to build a network of railways, improve your steam engines, and grab the most profitable delivery contracts before your opponents. Be faster and more efficient to become the railroad emperor!



Mark Gerrits

I just googled my birth date and apparently I was born on the same day the Alien movie first burst onto American cinema screens. Make of that what you will.

I spent most of my childhood bouncing between the library, the comics shop and a local electronics store that had a SNES demo model. At university I studied computer science, though what I most remember from those days is exploring online Multi User Dungeons in the computer lab and making webcomics in MS Paint.

After my studies I stayed in academic circles for a while as a computer vision researcher. It was during this time that I discovered modern board games, spending many fine evenings with colleagues trading wood for sheep, building cities and planting beans.

Currently I'm working as a programmer in Brussels. One of the great things about Brussels is its vibrant board gaming community. Several times a week, I get to play great games with great people. One of my favourite genres are train games like for example Age of Steam, which was a big inspiration for SteamRollers.

This is my first game design to find a publisher, but hopefully it'll be the first of many.

Components

200 individual player sheets, 1 bag, 56 goods (10 red, 10 blue, 10 green, 10 yellow, 10 grey, 6 black), 1 supply board, 1 setup play aid, 1 first player marker, 7 dice (6 white, 1 black), 7 Action tiles, 6 Order tiles, 5 Starting Power tiles. Pens not included.

(You can download a file on our website to print more individual player sheets.)

Goal of the game

To win you must have more points than the other players at the end of the game. You earn points by expanding your rail network, improving your engine, making deliveries, and collecting action tiles.

Setup

1 - Give each player an individual player sheet and a pen.
2 - Place the supply board in the middle of the table.
3 - The map consists of six regions (one Yellow, one Red, one Green, 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.

4 - Place all goods, except the Black ones in the bag. Draw (number of players +2) random goods and place them on each numbered city on the supply board. Remove goods of the same colour as the city they were placed on. If a good is removed, it is not replaced, unless playing with optional Coal rules. See below.

5 - (Optional - Black Coal goods) In each city where at least one good was removed, place one single black Coal good.

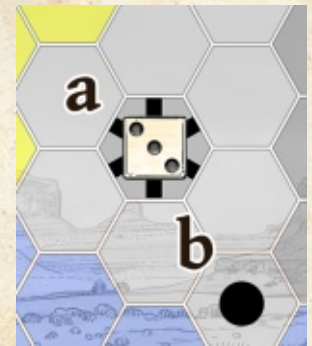
6 - Choose a random a/b side for each action tile and place them next to the supply board so that they are visible to all players. The tiles will stay with the same side face-up for the rest of the game.

Note: The action tile 2 marked "Solo" is only used in solitaire play and stays in the box for normal games.

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

8 - (Optional - Start Power tiles) Place the five Start Power tiles next to the board.

9 - The last player to have missed a train becomes the first player. She takes the first player marker, the black die, and a number of white dice equal to the number of players plus one. When playing with less





than five players, the remaining white dice are not used and are put back in the box.

Starting power tiles (Optional)



With this micro-expansion each player starts with a different starting power.

Starting with the last player and going counter-clockwise, each player picks a starting power tile and uses it. The tiles are then placed back in the box and are not used during the game.



- Engine: The player may check one of her engine boxes before the start of the game.



- Rail: The player may draw a rail on one of her individual sheet's hexes before the start of the game.

- +2: The player receives two points before the start of the game. She writes +2 on her individual sheet's scoring box to remember it.



- Action tile: The player starts the game with one of the action tiles, turned sideways.



- Personal delivery: The player draws a non-grey good from the bag and places it on city 3 or 4 on her individual sheet. This is a personal good that only she will be able to deliver.

Medium and hard game (optional)

This micro-expansion allows the players to change the board from one game to another.

For a more challenging game, roll one die and look on the corresponding chart (choose Medium or Hard) to see which borders are blocked for this game. All players mark these same 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. Just think of them as big walls.

The game round

- The start player rolls all the dice and puts them near the board so that they are clearly visible to all players.
- She then straightens any sideways action tiles she has, then she takes one of the white dice and performs one action with it.
- Afterwards, every other player in turn chooses one die and performs one action with it. Normally there will be one white die left (exception: see action tiles). This is the end of the game round.
- The dice and start player token pass to the next player clockwise and a new round begins.



Game end

If at the end of a game 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.

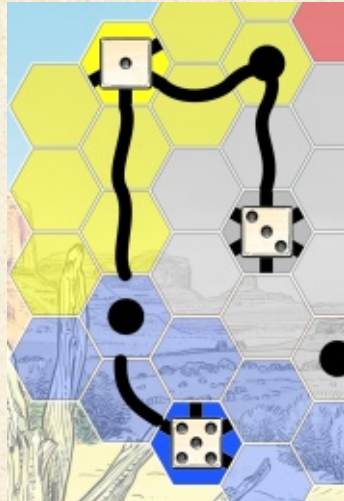
Player Actions

Build track

The player draws a railway track in one empty hex on her individual sheet. 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. Players can't build in a hex in which they've already built (no crossings or junctions). A player's railway tracks do not need to form one single connected network. There may be separate small networks on a player's map. Players can even draw tracks which connect to no cities.

Cities (numbered 1-6) 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 railway 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 yellow 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 off the checkbox corresponding to the die she picked for her engine. It is the total of crossed-out checkboxes that determines the strength of a player's engine, not the printed number: each box checked improves the engine power by one. 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 off in numerical order! The engine strength indicates the maximum number of cities/towns that can be crossed/reached when delivering goods.

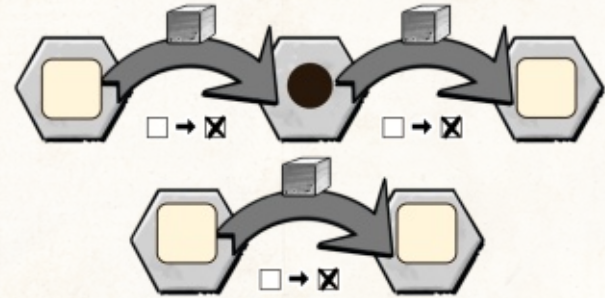
Deliver goods

The white die determines the source city of the delivery. Choose a good on the supply board from the corresponding city. The good must be delivered to a city of its colour (grey goods can be delivered to city 3 or 4).

If you play with the optional black Coal goods, these can be delivered to any city (they act as wilds).

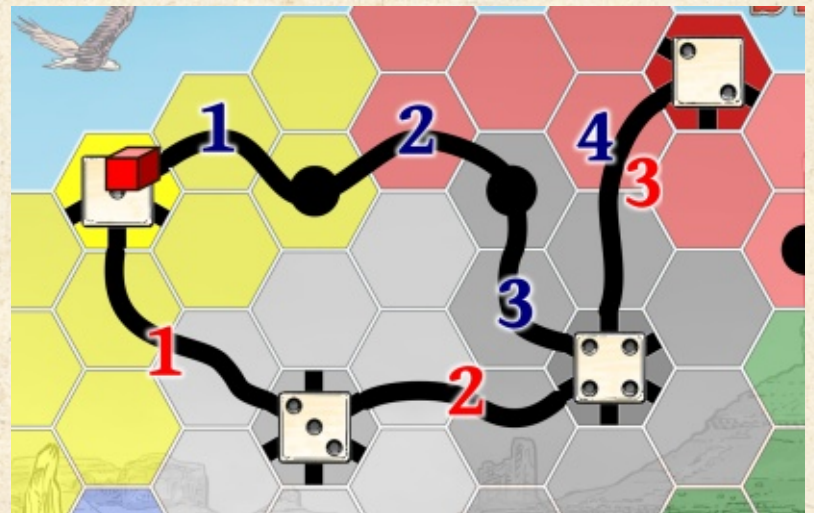
To be able to deliver the good, the player must have a series of contiguous railway connections between cities on her map so that a route can be traced from the source city to the destination city (Other cities and towns can be crossed).

The delivery distance is equal to the number of cities and/or towns the good will reach during the transport (example: a direct route from one city to another has distance of one). To be able to make a delivery the player's engine must have a strength equal to or higher than that delivery distance. The good is then placed back in the bag and the player scores a number of points equal to the delivery distance, which she records by crossing off the checkboxes next to her map.



The player does not have to take the shortest possible route and indeed will want to take the longest possible route allowed by her engine. However, a good may not pass through the same city twice during a delivery (no loops).

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



Order tiles (optional)



This micro-expansion allows players to gain extra points by being the first to deliver specific sets of goods.

When a player delivers a good she keeps it next to her individual board instead of placing it back in the bag.

Once per player turn the player may trade goods she delivered for one of the available order tiles. (The player can do this even if the action taken was not a delivery.) She puts the corresponding goods back in the bag and takes the matching order tile. Black coal goods can be used as a wild to fulfill orders (replacing any kind of good), but only one black coal good can be used for each order tile. At the end of the game, each fulfilled order tile is worth points as printed on the tile. Once a player has fulfilled an order tile other players cannot fulfill it anymore.

Take action tile

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

There are two types of tiles. Tiles 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). Tiles with an infinity symbol (sideways 8) stay with the player until another player steals them. There's no way for a player to voluntarily get rid of them.



1a/b: The player may change her 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 tile right after another player chooses a die. She must give you that die and choose 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 goods, 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. Attention: the player still must have an engine strong enough to make that delivery!



4a: When making a delivery action, the player can make a



delivery of unlimited distance. The rule stating that a good 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 tile.



5a: The player may change the value of the white die by + or - one (7 and 0 are not allowed, values don't wrap: 6 cannot become 1.)



5b: The player may re-roll the white die or flip it to its opposite side. She must then use the new result.



6a/b: The player may ignore the black die and draw any of the three types 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 goods.

- 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 steam engine to a strength of 4/5/6 gain 1/2/3 extra points (Only the checkboxes on the engines, without bonus from action tile 4 a/b).

- Finally they add or subtract the victory points on the action (and order) tiles 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 railway 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 action tiles worth -2 points. Her final score is 22 points (13+9+2-2).





Solitaire game

This variant allows you to play alone against Olive, SteamRollers' artificial intelligence.

Olive also uses one individual sheet, but instead of drawing rails she crosses off hexes to indicate her growing influence in the map's six regions.

Setup

The game is set up as usual with the following differences:

- When you draw the goods during setup, line them up in random order on the cities (see example).
- You can play in Medium or Hard mode, just as in a normal game. Only draw the borders on your individual sheet.
- The alternate action tile 2 for solo play is used instead of the normal action tile 2.

2a: Re-roll Olive's white dice before phase 1 of her turn.

2b: Prevent Olive from removing a cube during phase 4. Instead, she crosses off an empty hex in that region.

- Amongst the optional rules, only the medium and hard setup rules (mountains) can be used. No Coal (black) goods, no starting powers, no order tiles.

- Olive starts the game with some influence on the map. Choose the difficulty level you want and roll the corresponding number of dice. Cross off one empty hex in the region rolled on each die (see example).



Olives' difficulty level:

- Clerk - 1 die
- Conductor - 2 dice
- Machinist - 3 dice
- Engineer - 4 dice
- Investor - 5 dice
- Rail Baron - 6 dice

The player turn

On each turn, roll three white and the black special die. Use two white dice to perform two actions. Then Olive will use the remaining white die for her action.

Play as usual, but you perform two actions per turn. The black die is the same for both actions. Ignore the order of the goods when delivering as it is only used during Olive's turn. You may choose any good to deliver that matches the destination city color. One rule changes: each permanent action tile can only be used for one of your actions each turn.

Olive's turn

She uses the white die you left her and follows this sequence:

1. She crosses off an empty hex in the region corresponding to the die. The exact hex crossed off does not matter, only the number of hexes crossed off in the region. Olive can cross off town hexes, but not cities. If all hexes in the region are crossed off when Olive must cross one, she immediately wins the game.
2. If you have a non-sideways action tile with the same number as Olive's die, you must return it next to the board.
3. If the city corresponding to her die is empty, Olive re-rolls it and starts back at step 1. (This means she could cross off hexes in different

regions, or even several hexes in the same region.)

4. If there are three or more hexes crossed off in Olive's die region, she removes the last (rightmost) good in line from the corresponding city and earns points equal to the number of crossed hexes in that region.

Solitaire game end and scoring

The game ends as usual, when three cities are empty. The turn is completed (meaning Olive will always play last). You score points as in a normal game.

Olive scores as follows :

- She scores points for deliveries in her phase 4
- She always scores 3 points for her engine (as if it was power 6)
- For her network, Olive adds the number of crossed hexes in the two regions where she crossed the most. (She always scores exactly two regions, in case of ties only 2 regions are scored.)
- Olive then scores positive points for all the action tiles remaining near the board (only score positive tiles, ignore the -2 tiles).

To win you must score more points than Olive. A tie means you have lost.

Credits

The development and play testing of this game was only possible thanks to the help of players from the following groups : Belgoludique, Repos du Guerrier, Bonne Société, Mardis Ludiques Sajou, and Ludwikend. Thank you to all playtesters, no game would exist 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.

Thank you also to our Kickstarter backers without whom this version would not exist!

English version proofreading: Travis Hill.

This game was first published as a limited edition of 200 copies for Essen 2015.

©Flatlined Games 2015-2017, 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.





STEAMROLLERS

Un jeu de Mark Gerrits
1-5 joueurs, 10 ans et +. Durée: 45 Minutes.

Introduction

SteamRollers vous transporte dans le rôle d'un baron du rail aux Etats-unis quelques années après la guerre civile de 1861-1865. Le chemin de fer se développe sur tout le territoire sous l'impulsion d'investisseurs privés convaincus de l'avenir de ce nouveau moyen de transport. Utilisez les dés pour construire un réseau de rails, améliorer vos locomotives et effectuer les livraisons les plus lucratives avant vos adversaires. Soyez le plus rapide et le plus efficace pour devenir l'empereur du rail!



Mark Gerrits

Je viens de rechercher ma date de naissance sur Google et il semble que je sois venu au monde le jour de la sortie du film Alien dans les cinémas américains. Ca veut probablement dire quelque chose, ou pas. J'ai passé le plus clair de mon enfance entre la bibliothèque, le magasin de bandes dessinées et un magasin du coin qui avait une SNES en démo. A l'université j'ai étudié l'informatique, bien que ce dont je me rappelle le mieux est d'explorer les donjons du MUD dans le labo d'informatique et de dessiner des webcomics avec MS paint. Après mes études, je suis resté un temps dans les cercles académiques, en tant que chercheur en vision informatique. C'est à ce moment que j'ai découvert les jeux de société modernes, passant de belles soirées avec mes collègues à troquer du bois contre des moutons, construire des cités et planter des haricots. Actuellement je travaille comme développeur à Bruxelles. Un des avantages de Bruxelles est qu'on y trouve une communauté de joueurs très active. Plusieurs fois par semaine, je peux y jouer à d'excellents jeux avec d'excellents joueurs. Un de mes genres favoris sont les jeux de trains, comme par exemple Age of Steam, qui a été une source d'inspiration pour SteamRollers. C'est mon premier jeu publié, mais je compte bien que ce ne soit pas le dernier!

Le matériel

200 feuilles individuelles, 1 sac, 56 marchandises (10 rouges, 10 bleues, 10 vertes, 10 jaunes, 10 grises, 6 noires), 1 plateau central, 1 aide de jeu, 1 pion premier joueur, 7 dés (6 dés blancs, 1 dé spécial noir), 7 tuiles Action, 6 tuiles Commande, 5 tuiles Démarrage. Crayons non inclus.

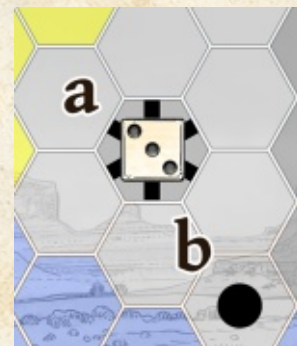
(Vous trouverez sur notre site un fichier permettant d'imprimer plus de feuilles individuelles.)

But du jeu

Pour gagner, vous devez avoir plus de points que vos adversaires en fin de partie. Vous gagnez des points en développant votre réseau de rails, en améliorant la puissance de votre locomotive, en livrant des marchandises, et en collectant des tuiles action.

Mise en place

- 1 - Donnez à chaque joueur une feuille individuelle et un crayon.
- 2 - Placez le plateau central sur la table.
- 3 - La carte comporte six régions (une jaune, une rouge, une verte, 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 dans l'hexagone.
- 4 - Placez toutes les marchandises sauf les noires dans le sac. Pour chaque ville (numérotée 1-6 sur le plateau central) tirez (nombre de joueurs +2) marchandises au hasard et placez-les sur la ville. Retirez les marchandises de la même couleur que la ville où ils sont placés.
- 5 - (Optionnel - marchandises Charbon) Dans chaque ville ou au moins une marchandise a été retirée, placez une seule marchandise noire Charbon.
- 6 - Choisissez un côté au hasard (a/b) pour chaque tuile action et placez-les près du plateau central, bien en vue de tous les joueurs. Ces tuiles resteront du côté choisi pour toute la partie. La tuile action 2 marquée Solo n'est utilisée que pour le jeu en solitaire, et est remplacée dans la boîte pour une partie normale.
- 7 - (Optionnel - tuiles Commande) Choisissez un côté au hasard (a/b) pour chaque tuile Commande et placez-les près du plateau central, bien en vue de tous les joueurs. Ces tuiles resteront du côté choisi





durant toute la partie.

8 - (Optionnel - tuiles Démarrage) Placez les 5 tuiles Démarrage près du plateau central.

9 - 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.

Tuiles Démarrage (optionnel)

Cette micro-extension permet à chaque joueur de commencer la partie avec un petit effet différent des autres.

En commençant par le dernier joueur et en sens anti-horaire, chaque joueur choisit une tuile Démarrage et applique son effet. Ces tuiles sont ensuite rangées dans la boîte, elles ne seront plus utilisées durant la partie.

- Locomotive: Le joueur coche une des cases de sa locomotive avant le début de la partie.
- Rail: Le joueur dessine un rail sur un des hexagones de sa feuille individuelle avant le début de la partie.
- +2: Le joueur reçoit un bonus de 2 points avant le début de la partie. Il note +2 dans le carré de score de sa feuille individuelle pour s'en rappeler.
- Tuile action: Le joueur prend une tuile action de son choix et l'incline avant le début de la partie.
- Marchandise personnelle: Le joueur tire une marchandise non-grise dans le sac et la place sur sa feuille individuelle dans la ville 3 ou 4. Il s'agit d'une marchandise personnelle, que lui seul pourra livrer en cours de partie.

Jeu moyen et difficile (optionnel)

Cette micro-extension permet de varier la géographie du plateau d'une partie à l'autre.

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

Le tour de jeu

Le premier joueur lance tous les dés et les place près du plateau central de manière à ce qu'ils soient bien visible de tous.

Il redresse ensuite les tuiles action encore inclinées qu'il possède, et prend 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 tuiles action). Le tour de jeu est alors terminé.

Fin du jeu

Si à la fin d'un tour de jeu trois villes ou plus sont vides de marchandises, la partie est terminée. Autrement le pion premier joueur passe à gauche, le nouveau premier joueur reprend les dés et un nouveau tour de jeu commence.



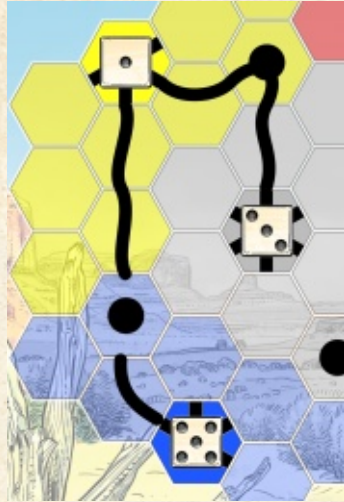
Les Actions

Dessiner un rail

Le joueur dessine un rail dans un hexagone vierge de sa feuille individuelle. La valeur du dé blanc utilisé 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: les joueurs ne peuvent pas ajouter de rails dans un hexagone déjà occupé (pas d'aiguillages ou de croisements). Les rails d'un joueur ne doivent pas nécessairement être connectés les uns aux autres, il peut dessiner plusieurs tronçons séparés. Il est permis de dessiner des rails qui ne sont connectés à aucune ville ou village.

On ne peut pas dessiner de rail dans les hexagones de villes (numérotés 1-6). Un rail qui arrive à une ville connecte à cette ville. Les villages par contre doivent 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 entre elles ainsi que le village jaune. Les villes 1 et 5 ne sont pas connectées, et le village bleu n'est connecté à aucune des deux villes.



Améliorer sa locomotive

Le joueur coche la case correspondant au chiffre du dé blanc utilisé. C'est le nombre de cases cochées qui indique la puissance actuelle de sa locomotive, pas leur chiffre: chaque case cochée améliore de 1 la puissance de la locomotive et le maximum est de 6. Il n'est pas nécessaire de cocher les cases dans l'ordre numérique! La puissance de la locomotive indique le nombre maximum de villes et de villages qui peuvent être atteints/traversés en livrant des marchandises.

Livrer des marchandises

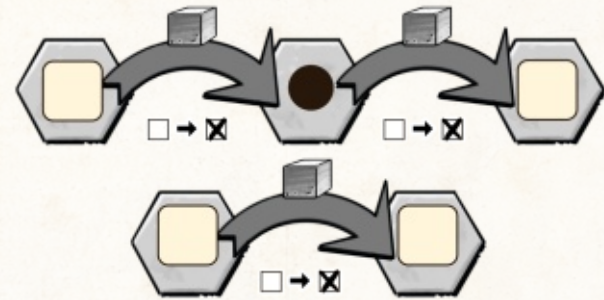
La valeur du dé blanc utilisé détermine la ville d'origine des marchandises. Choisissez une marchandise dans cette ville sur le plateau central. La marchandise doit être livrée dans la ville de sa couleur (les marchandises grises peuvent être livrées dans les villes 3 et/ou 4).

Si vous jouez avec l'option marchandises Charbon noires, ces marchandises peuvent être livrées dans n'importe quelle ville, ce sont des jokers.

Pour pouvoir livrer cette marchandise, le joueur doit avoir dessiné sur sa feuille individuelle un réseau de rails continu formant une route ininterrompue de la cité d'origine à la cité de destination (qui peut

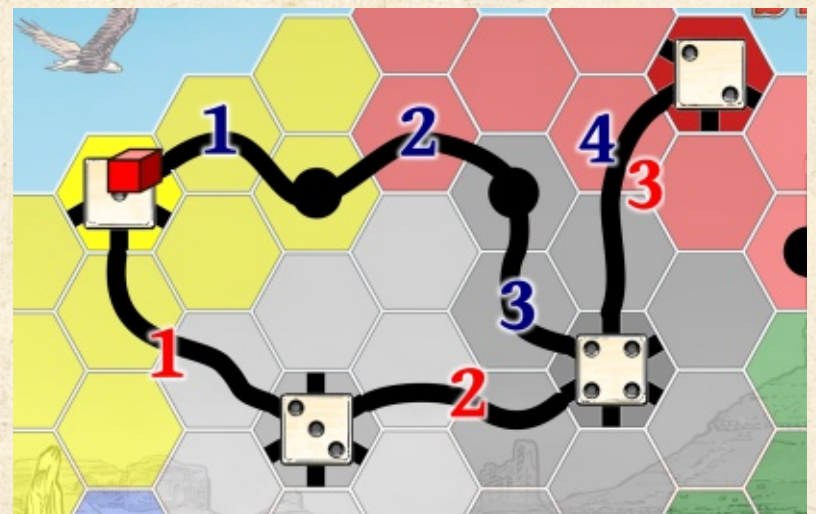
traverser d'autres villes et villages).

La distance pour cette livraison est égale au nombre de villes et villages atteints par la marchandise 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 puissance égale ou supérieure à cette distance de livraison. La marchandise est alors retirée du plateau central et remise dans le sac, 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 feuille 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 une marchandise ne peut pas passer plus d'une fois par un même hexagone durant une livraison (pas de boucles). Une marchandise grise peut traverser une ville grise pour être livrée dans la seconde.

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



Les tuiles Commande (optionnel)



Cette micro-extension permet aux joueurs de gagner des points supplémentaires en étant les premiers à remplir des commandes spécifiques de marchandises.

Quand un joueur livre une marchandise, il la retire du plateau central et la garde près de sa feuille individuelle au lieu de la remettre dans le sac. Une fois par tour, un joueur peut échanger des marchandises qu'il a livrées contre une des tuiles Commande. Il peut le faire même si son action pour le tour n'était pas une livraison. Il remet alors les marchandises correspondantes dans le sac et prend la tuile. Les marchandises noires sont utilisables comme jokers pour prendre une tuile Commande (elles remplacent n'importe quelle autre couleur de marchandise), mais une seule marchandise noire peut être utilisée pour chaque tuile Commande. En fin de partie, chaque tuile Commande obtenue vaudra autant de points qu'indiqué. Une fois qu'un joueur a pris une tuile commande, elle ne peut plus être prise par d'autres joueurs.

Prendre une tuile action

Le joueur prend la tuile action dont le dé imprimé correspond à la valeur du dé blanc qu'il utilise. La tuile 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 tuile. Au prochain tour, il la redressera juste avant de choisir son dé blanc (ceci garantit qu'un joueur ait toujours au moins une opportunité d'utiliser une tuile avant de se la faire voler par un autre joueur). Un joueur peut utiliser son dé pour voler une de ses propres tuiles de manière à l'incliner.

Il y a deux types de tuiles. Les tuiles avec 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 tuiles 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.

Les tuiles ont aussi une valeur en points (de +1 à -2). En fin de partie, chaque joueur comptera les points positifs et négatifs des tuiles qu'il détient encore.

1a/b: Le joueur peut changer la valeur du dé utilisé 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 tuile 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 blanc 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 son réseau sur sa feuille individuelle, comme si 1 ou 2 autres



villages/villes avaient été traversés. Attention, la locomotive du joueur doit être assez puissante pour effectuer cette livraison.



4a: Quand il effectue une livraison, le joueur peut livrer sans limite de puissance de locomotive. La règle interdisant à une marchandise de passer plus d'une fois par le même hexagone reste d'application.



4b: La puissance de la locomotive du joueur est de +1 tant qu'il détient cette tuile.



5a: Le joueur peut modifier la valeur du dé blanc qu'il choisit de + ou -1 (7 et 0 ne sont pas permis, les valeurs ne cyclent pas: 6 ne devient pas 1).



5b: Le joueur peut soit relancer le dé choisi, soit le retourner sur la face opposée. Il doit ensuite utiliser le nouveau résultat.

6a/b: Le joueur ignore le dé noir et peut dessiner le type de rail qu'il désire à chaque fois qu'il dessine un rail.

Fin de partie et scores

La partie se termine quand trois villes ou plus sur la carte centrale sont vides de marchandises à la fin d'un tour de jeu.

- Les joueurs comptent les points qu'ils ont gagné pour des livraisons durant la partie.

- Ils reçoivent ensuite des points pour leur réseau: chaque connexion reliant deux villes rapporte un point, plus un point pour chaque village traversé. Un village traversé par une connexion ne reliant pas deux villes ne rapporte pas de points.

- 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 tuiles 4 a/b).

- Enfin ils ajoutent ou retirent les points notés sur les tuiles action et les éventuelles tuiles Commande qu'ils détiennent.

Le joueur avec le plus de points gagne. En cas d'égalité, la locomotive la plus forte l'emporte, ensuite 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 locomotive de 5, ce qui vaut 2 points. Enfin elle détient des tuiles action qui valent -2 points. Son score final est 22 (13+9+2-2).





Jeu en solitaire

Cette variante permet de jouer seul en affrontant Olive, l'intelligence artificielle de SteamRollers.
Olive utilise aussi une feuille individuelle, mais au lieu d'y dessiner des rails elle coche des hexagones pour indiquer son influence croissante dans les six régions de la carte.

Mise en place

Effectuez la mise en place comme pour une partie à deux joueurs, avec les différences suivantes :

- Lorsque vous placez les ressources initiales dans les villes, placez-les en ligne, dans un ordre aléatoire (voir exemple)
- Comme pour une partie normale, vous pouvez jouer en mode medium ou hard. Ne marquez les frontières que sur votre feuille individuelle.
- La tuile action alternative n°2 marquée Solo est utilisée à la place de la tuile action n°2 normale (elle ne sert que pour le jeu solo).



2a: relancez le dé de Olive avant l'étape 1 du tour de Olive.



2b: empêchez Olive de retirer un cube en phase 4. Au lieu d'enlever le cube, elle coche une case dans cette région.

- La seule règle optionnelle utilisable en Solo est le mode medium/hard (les montagnes). Pas de tuiles Commande ou Démarrage et pas de marchandises Charbon noires.

- Olive commence avec de l'influence dans quelques régions. Déterminez le niveau de difficulté contre lequel vous voulez jouer, et lancez le nombre de dés correspondant. Cochez une case dans la région indiquée par chaque dé lancé. (voir exemple)

Le niveau de difficulté de Olive

Employée - 1 dé
Conductrice - 2 dés
Machiniste - 3 dés
Ingénieur - 4 dés
Investisseuse - 5 dés
Baronne du rail - 6 dés

Le tour du joueur

A chaque tour, lancez trois dés blancs et le dé spécial noir. Vous effectuez deux actions en utilisant deux des dés blancs, puis Olive utilise le dé blanc restant pour son action.

Vous jouez exactement comme le jeu normal, sauf que vous faites deux actions de suite. Le dé noir reste le même pour les deux actions. Pour vos livraisons vous ne tenez pas compte de l'ordre des ressources, il ne sert que pendant le tour d'Olive. Vous pouvez choisir n'importe quel cube de la rangée qui a la même couleur que la ville de destination.

Il y a une règle qui change: chaque tuile action permanente ne peut servir que pour une de vos deux actions.

Le tour d'Olive

Olive utilise le dé blanc que vous lui avez laissé. Elle suit les étapes suivantes:

1. Elle coche une case vide dans la région correspondant au dé. La case cochée n'est pas importante, seul le nombre de cases cochées dans la région compte. Olive peut cocher les cases avec des villages mais pas les villes. Si Olive doit cocher une case mais que toutes les cases de la région ont été cochées, elle gagne immédiatement.
2. Si vous détenez une tuile action non inclinée avec le même chiffre

que le dé de Olive, vous devez la rendre sur la table.

3. Si la ville correspondante au dé blanc restant est vide, Olive relance ce dé et reprend la procédure à l'étape 1. (Elle pourrait donc cocher des cases dans plusieurs régions, ou même plusieurs cases dans la même région.)

4. S'il y a déjà trois cases cochées ou plus dans la région correspondant au dé blanc, Olive retire du jeu le dernier cube de la ligne (celui de droite) et elle marque un nombre de points égal au nombre de cases cochées dans cette région.

Fin du jeu solitaire et calcul des points

La partie se termine normalement, quand trois villes sont vides. Le tour est joué complètement (la partie termine donc toujours après qu'Olive ait joué). Vous marquez vos points normalement.

Olive marque ses points de la manière suivante:

- Elle score les points marqués lors de la phase 4 de ses tours
- Elle score toujours 3 points pour sa locomotive (comme si elle avait une puissance de 6)
- Pour le réseau, elle regarde les deux régions où elle a coché le plus de cases et additionne le nombre de cases cochées dans ces deux régions. (Elle score toujours exactement deux régions. En cas d'égalité, deux régions sont scorées même s'il y en a plus.)
- Enfin, Olive score les points positifs de toutes les tuiles action qui restent au centre de la table.

Pour gagner vous devez dépasser le score de Olive, en cas d'égalité vous avez perdu.

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 indépendants.

Ce jeu a été publié dans une première édition artisanale limitée à 200 exemplaires pour Essen 2015. Merci aux joueurs qui ont acheté cette première version et dont les retours nous ont permis de finaliser cette nouvelle édition.

Merci enfin aux nombreux soutiens sur Kickstarter qui ont permis à cette édition de voir le jour !

©Flatlined Games 2015-2017, tous droits réservés. Utilisation à des fins d'amusement exclusivement.

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





STEAMROLLERS

een spel van Mark Gerrits
1-5 spelers, leeftijd 10+. Duur: 45 minuten.

Inleiding

In SteamRollers speel je als een Amerikaanse spoorwegbaas, kort na de burgeroorlog. Privé investeerders zetten al hun geld in op deze nieuwe industrie en bouwen spoorwegen doorheen heel Amerika. Gebruik de dobbelstenen om een spoornetwerk uit te bouwen, verbeter je stoomlocomotieven en wees je tegenstanders te vlug af bij het grijpen naar de meest lucratieve contracten. De snelste, meest efficiënte speler zal gekroond worden tot de keizer der spoorwegen.



Mark Gerrits

Ik heb zojuist mijn geboortedatum gegoogeld en blijkbaar barste de Alien film op dezelfde dag los in de Amerikaanse zalen. Gewoon een weetje.

Mijn jeugd speelde zich af tussen de bibliotheek, de comics winkel en de lokale elektronica winkel waar je op een SNES kon spelen. Aan de universiteit studeerde ik computerwetenschappen, maar wat ik me het meest herinner van die tijd is het verkennen van online Multi User Dungeons in het computerlab en het tekenen van webcomics met MS Paint.

Na mijn studies bleef ik nog even in academische cirkels vertoeven als een computervisie onderzoeker. Het was tijdens deze periode dat ik moderne bordspellen ontdekte. Vele avonden spendeerde ik met collega's in het ruilen van hout voor schapen, het bouwen van steden en het planten van bonen.

Momenteel werk ik als programmeur in Brussel, een stad met veel bordspel opportuniteiten. Meerdere keren per week heb ik de kans om met fijne mensen fijne spellen te spelen.

Eén van mijn favoriete genres zijn trein spellen, zoals bvb Age of Steam, een grote inspiratie voor SteamRollers. Dit is mijn eerste spelontwerp dat een thuis gevonden heeft bij een uitgever maar hopelijk zullen er meer volgen.

Spelonderdelen

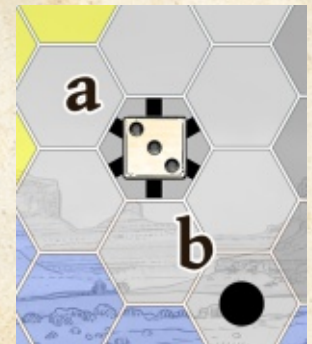
200 individuele speelbladen, 56 goederen (10 rood, 10 blauw, 10 groen, 10 geel, 10 grijs, 6 zwart), 1 voorraadbord, 1 setup hulp, 1 startspeler pion, 7 dobbelstenen (6 wit, 1 zwart), 7 actietegels, 6 contracttegels, 5 startvoordeelttegels, 1 goederenzak. Pennen zijn niet inbegrepen. (Het is mogelijk om extra speelbladen te downloaden en af te drukken op onze website)

Doel van het spel

Om te winnen moet je op het einde van het spel meer punten hebben dan de andere spelers. Je verdient punten door je netwerk uit te breiden, je locomotief te verbeteren, goederen te leveren en actietegels te verzamelen.

Spelopzet

- 1 - Geef elke speler een individueel speelblad en een pen.
- 2 - Plaats het voorraadbord in het midden van de tafel.
- 3 - De kaart bestaat uit zes regio's (een gele, een rode, een groene, een blauwe en twee grijze). Elke regio bevat één stad (a), aangegeven door een donkerdere kleur en een dobbelsteennummer, en één dorp (b), aangegeven door een zwarte cirkel.
- 4 - Plaats alle goederen, behalve de zwarte, in de zak. Trek voor elke stad een aantal willekeurige goederen gelijk aan het aantal spelers plus 2 uit de zak en plaats ze op de stad. Verwijder goederen van dezelfde kleur als de stad waarop ze geplaatst werden.
- 5 - (Optioneel - Zwarte steenkoolgoederen) Plaats een enkele zwart steenkoolgoed in elke stad waar minstens één goed verwijderd werd.
- 6 - Kies voor elke actietegel een willekeurige a/b zijde en plaats ze naast het voorraadbord zodat ze zichtbaar zijn voor alle spelers. De tegels zullen het hele spel op dezelfde zijde blijven liggen. De actietegel 2 die gemarkeerd is als Solo wordt alleen gebruikt in het solospel en blijft in de doos bij normale partijen.
- 7 - (Optioneel - Contracttegels) Kies voor elke contracttegel een willekeurige a/b zijde en plaats ze naast het voorraadbord zodat ze zichtbaar zijn voor alle spelers. De tegels zullen het hele spel op dezelfde zijde blijven liggen.
- 8 - (Optioneel - Startvoordeelttegels) Plaats de vijf startvoordeelttegels





naast het voorraadbord.

9 - De startspeler is de laatste speler die een trein gemist heeft. Zij neemt de startspeler pion, de zwarte dobbelsteen en een aantal witte dobbelstenen gelijk aan het aantal spelers plus één. Als er minder dan vijf spelers zijn, dan worden de overige dobbelstenen niet gebruikt en terug in de doos gelegd.

Startvoordeeltegels (Optioneel)



Met deze mini-uitbreiding start elke speler met een uniek voordeel.



In tegenwijzerzin, beginnend met de laatste speler, kiest elke speler een startvoordeeltegel en ontvangt het voordeel onmiddellijk. Daarna worden de tegels terug in de doos gelegd en verder niet meer gebruikt tijdens het spel.



- Locomotief: De speler mag één van de vakjes van haar locomotief aanvinken voor het begin van het spel.
- Treinspoor: De speler mag een treinspoor tekenen in één van de zeshoeken op haar speelblad voor het begin van het spel.



- +2: De speler krijgt twee punten voor het begin van het spel. Ze schrijft +2 in de scorebox van haar speelblad.



- Actietegel: De speler begint het spel met één van de actietegels (naar keuze), zijdelings gedraaid.

- Persoonlijke levering: De speler trekt een willekeurig niet-grijs goed uit de zak en plaatst het op stad 3 of 4 op haar individueel speelblad. Dit is een persoonlijk goed dat alleen zij kan leveren.

Medium en Hard spel (optioneel)

Met deze mini-uitbreiding kunnen de spelers het speelbord veranderen van spel tot spel. Voor een meer uitdagend spel, rol een dobbelsteen en kijk op de corresponderende kaart (Medium of Hard) welke grenzen geblokkeerd worden. Alle spelers markeren deze grenzen op hun speelbladen. Er kunnen geen goederen getransporteerd worden over deze grenzen en verbindingen die over de grenzen lopen scoren geen punten op het einde van het spel. Je kan ze beschouwen als onoverkomelijke muren.

Overzicht van een ronde

De startspeler rolt alle dobbelstenen en plaatst ze langs het voorraadbord zodat ze goed zichtbaar zijn voor alle spelers. Als er gedraaide tegels 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 actietegels). Dit is het einde van de ronde.

Einde van het spel

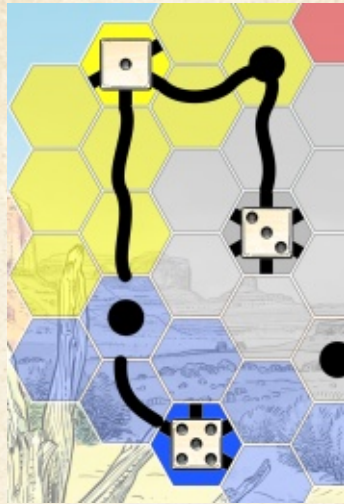
Als op het einde van een ronde drie of meer steden op het voorraadbord leeg zijn, dan is het spel gedaan. Indien niet, dan wordt de startspeler pion naar links doorgegeven en begint er een nieuwe ronde.



Acties

Spoor bouwen

De speler tekent één treinspoor in één zeshoek op haar speelblad. De witte dobbelsteen bepaalt in welke regio de speler moet tekenen. De zwarte dobbelsteen bepaalt in welke vorm de speler het spoor 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 (genummerd van 1 tot 6) 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, niet de waardes van de vakjes: elk aangevinkt vakje verhoogt de sterkte van de locomotief met 1. 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 bepaalt het maximaal aantal steden/dorpen die kunnen doorkruist worden tijdens een levering.

Goederen leveren

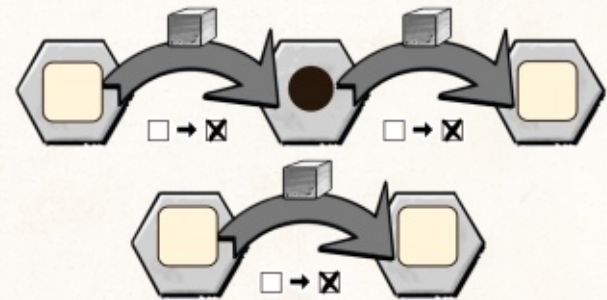
De witte dobbelsteen bepaalt de stad van oorsprong voor de levering. Kies een goed in de overeenkomstige stad op het voorraadbord. Het goed moet geleverd worden naar de stad die dezelfde kleur heeft als het goed (grijze goederen kunnen geleverd worden naar steden 3 en 4).

Als je speelt met de optionele zwarte steenkoolgoederen, dan kan je de steenkool naar eender welke stad leveren (ze gedragen zich als

jokers).

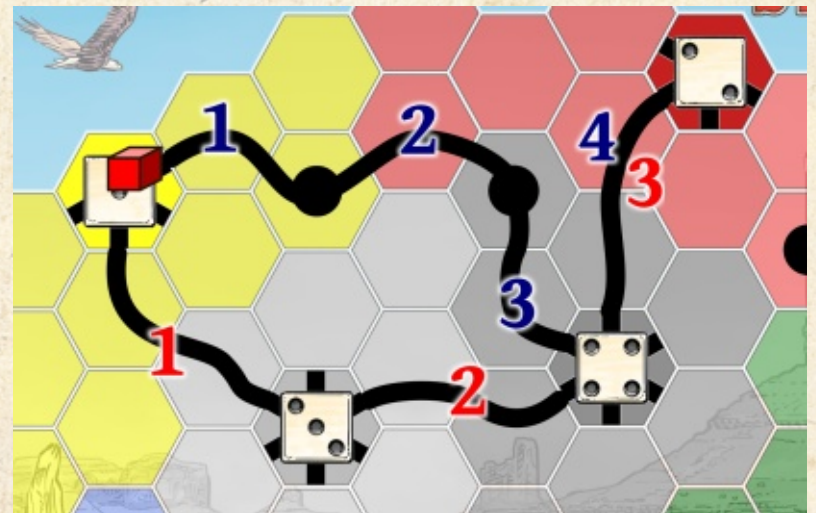
Om het goed te mogen leveren, moet de speler een reeks van aaneengesloten spoorwegverbindingen op haar speelblad hebben, zodat er een route bestaat van de stad van oorsprong naar de bestemming (andere steden mogen doorkruist worden).

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



De speler moet niet de kortst mogelijke route gebruiken. Integendeel, ze zal de langst mogelijke route willen gebruiken die haar locomotief toelaat. Een goed mag tijdens een levering echter nooit dezelfde stad meerdere malen doorkruisen (geen lussen).

Voorbeeld: Een rood goed in stad 1 moet geleverd worden naar de rode 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)



Contracttegels (optioneel)



Deze mini-uitbreiding laat spelers toe om extra punten te verdienen door als eerste specifieke combinaties van goederen te leveren.

Wanneer een speler een goed levert, dan houdt ze het goed bij langs haar speelblad in plaats van het terug in de zak te gooien. Eenmaal per beurt mag de speler goederen die ze geleverd heeft omruilen voor één van de contracttegels. (De speler mag dit doen ook al heeft ze een andere actie dan een levering uitgevoerd). Ze plaatst de afgebeelde goederen terug in de zak en neemt de overeenkomstige tegel. Zwarte steenkoolgoederen kunnen als joker gebruikt worden voor contracten (ze vervangen één van de afgebeelde goederen) maar je mag maar één zwart goed per contract gebruiken. Op het einde van het spel is elke contracttegel even veel punten waard als geschreven op de tegel. Eenmaal een speler een bepaald contract vervuld heeft, kunnen andere spelers dat contract niet meer vervullen.

Actietegel nemen

De speler neemt de actietegel met hetzelfde dobbelsteensymbool als de witte dobbelsteen. De tegel mag genomen worden van het midden van de tafel of gestolen worden van een speler als de tegel niet gedraaid ligt. Om te tonen dat ze juist de tegel genomen heeft, draait ze de tegel zijdelings. In de volgende ronde, vooraleer ze een witte dobbelsteen kiest, moet ze de tegel terug recht draaien (zo is een speler zeker van minstens één kans om de tegel te gebruiken voordat die kan gestolen worden). Een speler mag als haar actie een tegel van haarzelf stelen, alleen maar om de tegel zijdelings te draaien.

Er zijn twee soorten actietegels. Tegels met een bliksemflits zijn voor eenmalig gebruik en gaan terug naar het midden van de tafel na gebruik (maar worden bijgehouden tot ze gebruikt of gestolen worden). Tegels met een oneindigheidssymbool (zijdelingse 8) blijven bij de speler totdat een andere speler ze steelt. Er is geen manier om ze vrijwillig kwijt te raken.

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

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

2b: Gebruik deze tegel 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. Opgepast: de speler moet een voldoende sterke locomotief hebben voor deze langere afstand!



4a: Wanneer de speler als haar actie een goed levert, dan mag de levering een ongelimiteerde afstand hebben. De regel dat een goed niet tweemaal door dezelfde stad mag bewegen blijft gelden.



4b: De sterkte van een speler haar locomotief is één hoger zolang ze deze tegel bezit.



5a: De speler mag de waarde van haar witte dobbelsteen veranderen met + of - 1 (7 en 0 zijn niet toegestaan, de waarden volgen geen cyclus, 6 kan niet 1 worden).



5b: De speler mag haar witte dobbelsteen opnieuw rollen of omkeren naar de tegenovergestelde zijde. Ze moet het nieuwe resultaat gebruiken.

6a/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 spoorwegnetwerk: 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 (alleen maar de aangevinkte vakjes, niet de bonus van tegel 4a/b).

- Tenslotte krijgen of verliezen ze ook de punten aangegeven op de actie- en contracttegels in hun bezit.

De speler met de meeste punten wint. In geval van een gelijke stand 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 tegels met een waarde van -2 in haar bezit. Haar uiteindelijke score is 22 punten (13+9+2-2).





Solospel

Met deze variant kan je in je eentje spelen tegen Olive, de artificiële intelligentie van SteamRollers. Olive gebruikt ook een speelblad, maar in plaats van sporen te tekenen, doorstreept ze zeshoeken om haar groeiende invloed te tonen in de zes regio's.

Spelopzet

Het spel wordt opgezet zoals een normaal twee-speler spel met de volgende verschillen:

- Wanneer je de goederen op het voorraadbord plaatst, zet ze in een rij in elke stad (zie voorbeeld)
- Je kan een Medium of Hard spel spelen. Je moet de grenzen alleen op je eigen speelblad tekenen.
- De alternatieve actietegel 2 voor het solospel wordt gebruikt in plaats van de normale tegel 2.



2a: Rol Olive haar witte dobbelsteen opnieuw voor fase 1 van haar beurt



2b: Voorkom dat Olive een goed verwijdert tijdens fase 4. In plaats daarvan kruist ze een lege zeshoek af in die regio.



- Alleen de medium en harde variant kunnen gebruikt worden. Geen zwarte steenkoolgoederen, startvoordeeltegels of contracttegels.

- Olive start het spel met al enige invloed op de kaart. Kies de moeilijkheidsgraad waartegen je wil spelen en rol het aangegeven aantal dobbelstenen. Doorstreep voor elke dobbelsteen een lege zeshoek in de overeenkomstige regio (zie voorbeeld).

Moeilijkheidsgraad van Olive:

- Bediende: 1 dobbelsteen
- Conducteur: 2 dobbelstenen
- Machinist: 3 dobbelstenen
- Ingenieur: 4 dobbelstenen
- Belegger: 5 dobbelstenen
- Spoorwegbaas: 6 dobbelstenen

Beurt van de speler

Rol drie witte dobbelstenen en de zwarte dobbelsteen elke ronde. Gebruik twee witte dobbelstenen om twee acties te doen. Daarna gebruikt Olive de overblijvende witte dobbelsteen voor haar actie. Speel zoals gewoonlijk maar doe twee acties per ronde. De zwarte dobbelsteen is hetzelfde voor beide acties. Negeer de volgorde van de goederen in de steden tijdens leveringen, die is enkel belangrijk voor Olive.

Eén regel is anders: Elke permanente actietegel kan maar voor één van je twee acties per ronde gebruikt worden.

Beurt van Olive

Olive gebruikt de overblijvende witte dobbelsteen en doorloopt de volgende stappen:

- Ze doorstreept een lege zeshoek in de regio van de dobbelsteen. Welke zeshoek is niet belangrijk, alleen het aantal doorgestreepte zeshoeken is belangrijk. Olive kan dorpen doorstrepen maar geen steden. Wanneer Olive een zeshoek wil doorstrepen maar al de zeshoeken in de regio al doorgestreept zijn, dan wint Olive onmiddellijk.
- Als je een niet-zijdelingse tegel met hetzelfde nummer als de dobbelsteen bezit, dan moet je die terug in het midden van de tafel

leggen.

- Als de stad die overeenkomt met de dobbelsteen leeg is, dan herrolt Olive de dobbelsteen en begint opnieuw bij stap 1 (Zo is het mogelijk dat Olive meerdere zeshoeken in verschillende regio's of zelfs in dezelfde regio doorstreept in één beurt)

- Als er drie of meer zeshoeken in de regio doorgestreept zijn, dan verwijdert Olive het meest rechtse goed in de lijn van de corresponderende stad en verdient punten gelijk aan het aantal doorgestreepte zeshoeken in de regio.

Einde van het solospel en puntentelling

Het spel eindigt zoals gewoonlijk, wanneer drie steden leeg zijn. De ronde wordt uitgespeeld (dus Olive heeft altijd de laatste beurt). De speler telt haar punten zoals in het normale spel.

Olive scoort als volgt:

- Ze scoort alle punten van haar leveringen in fase 4 van haar beurt
- Ze scoort altijd 3 punten voor haar locomotief
- Voor haar netwerk scoort Olive de som van de doorgestreepte zeshoeken in de twee regio's met de meeste doorgestreepte zeshoeken. (Ze scoort altijd exact twee regio's, negeer extra regio's met evenveel doorgestreepte zeshoeken)
- Olive scoort al de positieve actietegels in het midden van de tafel (negeer de negatieve tegels)

Om het spel te winnen moet je meer punten dan Olive gescoord hebben. Bij een gelijkstand wint Olive.

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 hulp. Bedankt ook aan u, om dit spel te kopen en ons te steunen in ons streven om leuke spellen op de markt te brengen.

Ook bedankt aan onze kickstarter supporters zonder wie deze versie niet zou bestaan! Dit spel was eerst uitgegeven als een gelimiteerde editie van 200 exemplaren voor Essen Spiel 2015.

©Flatlined Games 2015-2017, alle rechten gereserveerd. Alleen bedoeld voor amusement doeleinden.

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.





STEAMROLLERS

Ein Spiel von Mark Gerrits
Für 1-5 Spieler im Alter von 10+ Jahren. Spieldauer: 45 Minuten.
Deutsche Übersetzung: Norman Müller

Spielübersicht

In Steam Rollers schlüpft ihr in die Rolle von amerikanischen Eisenbahnmagnaten. Es ist eine Zeit, in der dem Land der Bürgerkrieg noch bevorsteht. Private Investoren pumpen ihre Vermögen in diesen neuen Industriezweig und errichten Eisenbahnlinien in ganz Amerika. Benutzt eure Würfelergebnisse, um das beste Eisenbahnnetzwerk aufzubauen, eure Lokomotiven aufzuwerten und eurer Konkurrenz die besten Lieferaufträge wegzuschneiden. Wer die Würfel am geschicktesten einsetzt, wird als Herrscher des Eisenbahnwesens in die Geschichte eingehen!



Mark Gerrits

Ich habe gerade mein Geburtsdatum geogogelt, und offenbar wurde ich an dem Tag geboren, als Alien zum ersten Mal in den amerikanischen Kinos zu sehen war. Das könnt ihr interpretieren, wie ihr wollt.

In meiner Kindheit pendelte ich hauptsächlich zwischen der Bücherei, dem Comicladen und dem örtlichen Elektronik-Fachmarkt, weil es da ein Super Nintendo - Vorführmodell gab. An der Uni habe ich Computerwissenschaften studiert, doch was mir von dieser Zeit am besten in Erinnerung geblieben ist, sind das Erforschen von Online Multi User Dungeons im Computerraum und das Zeichnen von Webcomics mit MS Paint.

Nach dem Studium bewegte ich mich weiter in akademischen Kreisen, jetzt als Computer Vision Researcher. In dieser Zeit entdeckte ich dann auch erstmals moderne Brettspiele und verbrachte viele schöne Abende mit Kollegen: Wir tauschten Holz gegen Schafe, erbauten Städte und pflanzten Bohnen an.

Momentan arbeite ich als Programmierer in Brüssel. Eine der vielen Besonderheiten von Brüssel ist die lebhafteste Brettspiel-Community. Ich spiele mehrmals in der Woche tolle Spiele mit tollen Menschen. Zu meinen Lieblingsspielen gehören Eisenbahn-Spiele wie Age of Steam, was auch eine große Inspiration für SteamRollers darstellte.

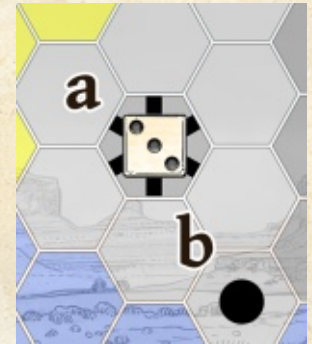
Dies ist die erste Eigenkreation, mit der ich einen Verleger gefunden habe, aber hoffentlich die erste von vielen.

Spielmaterial

200 Spielerpläne, 56 Warenwürfel (10x rot, 10x blau, 10x grün, 10x gelb, 10x grau, 6x schwarz), 1 Beutel, 1 Angebotsplan, 1 Spielaufbauhilfe, 1 Startspielermarker, 7 Würfel (6x weiß, 1x schwarz), 7 Aktionsplättchen, 6 Auftragsplättchen, 5 Startbonus-Plättchen. Stifte nicht enthalten.

Spielaufbau

- 1 - Jeder Spieler erhält einen Spielerplan und einen Stift.
- 2 - Legt den Angebotsplan in die Mitte des Tisches.
- 3 - Die Landkarte besteht aus sechs Gebieten (ein gelbes, ein rotes, ein grünes, 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 Kreis dargestellt wird.
- 4 - Alle Warenwürfel mit Ausnahme der schwarzen werden in den Beutel gelegt. Auf jede nummerierte Stadt des Angebotsplans werden so viele zufällig ausgewählte Warenwürfel gelegt, 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.
- 5 - (Optional - Schwarze Warenwürfel) Auf jede Stadt, von der in Schritt 4 mindestens ein Warenwürfel entfernt wurde, wird genau ein einzelner schwarzer (Kohle-)Warenwürfel gelegt.
- 6 - Alle Aktionsplättchen werden mit einer zufällig gewählten Seite nach oben (a/b) neben den Angebotsplan gelegt. Die Rückseite jedes Plättchens steht somit während der gesamten Partie nicht zur Verfügung. Ein Aktionsplättchen Nr. 2 ist mit „Solo“ beschriftet und wird nur im Solitärspiel benötigt. In normalen Partien wird es nicht verwendet und kann aus dem Spiel genommen werden.
- 7 - (Optional - Auftragsplättchen) Alle Auftragsplättchen werden mit einer zufällig gewählten Seite nach oben (a/b) neben den Angebotsplan gelegt. Die Rückseite jedes Plättchens steht somit während der gesamten Partie nicht zur Verfügung.
- 8 - (Optional - Startbonus-Plättchen) Die fünf Startbonus-Plättchen werden neben den Angebotsplan gelegt.
- 9 - 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 fünf Spieler am Spiel teil, werden die unbenutzten weißen Würfel nicht benötigt und können aus dem Spiel genommen werden.





1



2 - 4



8



7

6



5



9



Startbonus-Plättchen (optional)

Diese Mini-Erweiterung verleiht jedem Spieler einen unterschiedlichen Startbonus. Beginnend mit dem letzten Spieler in der Startreihenfolge und weiter gegen den Uhrzeigersinn, wählt jeder ein Startbonus-Plättchen aus und verwendet es. Danach werden alle Startbonus-plättchen aus dem Spiel genommen.



- Lok: Der Spieler darf vor Spielbeginn eines der Kästchen auf seiner Lok ankreuzen.



- Gleis: Der Spieler darf vor Spielbeginn eine Eisenbahnstrecke in eines seiner Hexfelder einzeichnen.



- +2: Der Spieler erhält vor Spielbeginn bereits zwei Punkte. Zur Erinnerung sollte er auf seinem Spielplan eine +2 nahe der Wertungsbox vermerken.



- Aktionsplättchen: Der Spieler beginnt das Spiel mit einem Aktionsplättchen, das er quer vor sich legt.

- Persönliche Lieferung: Der Spieler zieht einen Warenwürfel aus dem Beutel (nicht grau) und legt ihn auf Stadt 3 oder Stadt 4 auf seinem Spielplan. Dies ist eine persönliche Ware, die nur er ausliefern darf.



Mittlerer und hoher Schwierigkeitsgrad (optional)

Diese Mini-Erweiterung verändert den Spielplan von Partie zu Partie. Für eine größere Herausforderung könnt ihr einen Würfel werfen und auf der entsprechenden Legende (Medium = mittlerer Schwierigkeitsgrad, Hard = hoher Schwierigkeitsgrad) nachsehen, welche Grenzen durch Gebirge blockiert sind. Alle Spieler markieren die entsprechenden Grenzen auf ihren Spielplänen. Es ist nicht möglich, Waren hindurch zu transportieren. 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 sie neben den Angebotsplan, so dass alle Spieler sie gut sehen können. Dann richtet er alle Aktionsplättchen, 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 (Aktionsplättchen 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 Aktionsplättchen). Somit endet die laufende Runde.



Spielende:

Sind am Ende einer Runde drei oder mehr Städte auf dem Angebotsplan komplett leer, endet das Spiel. Ansonsten wird der Startspielermarker um Uhrzeigersinn weitergegeben, der neue Startspieler sammelt alle Würfel ein, und eine neue Runde beginnt.

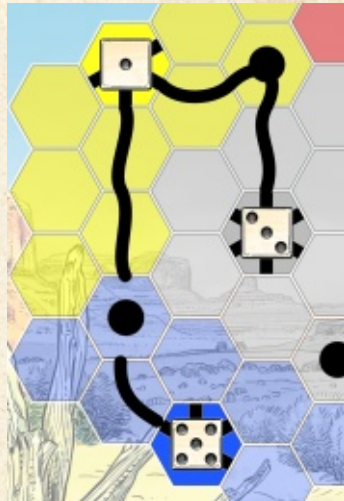
Aktionen

Strecke bauen

Der Spieler zeichnet eine Eisenbahnstrecke in ein leeres 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 im selben Hexfeld 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, nicht die aufgedruckte Zahl. 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.

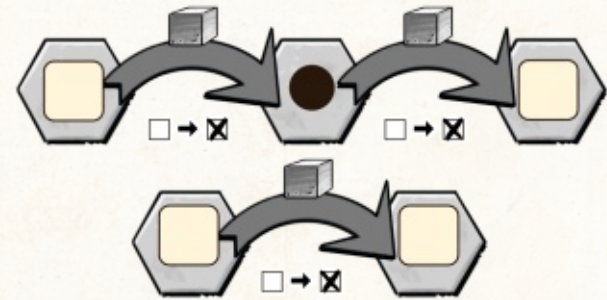
Waren liefern

Der gewählte weiße Würfel gibt den Startpunkt der Lieferung vor. Der Spieler sucht sich einen Warenwürfel aus, der auf der passenden Stadt auf dem Angebotsplan 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

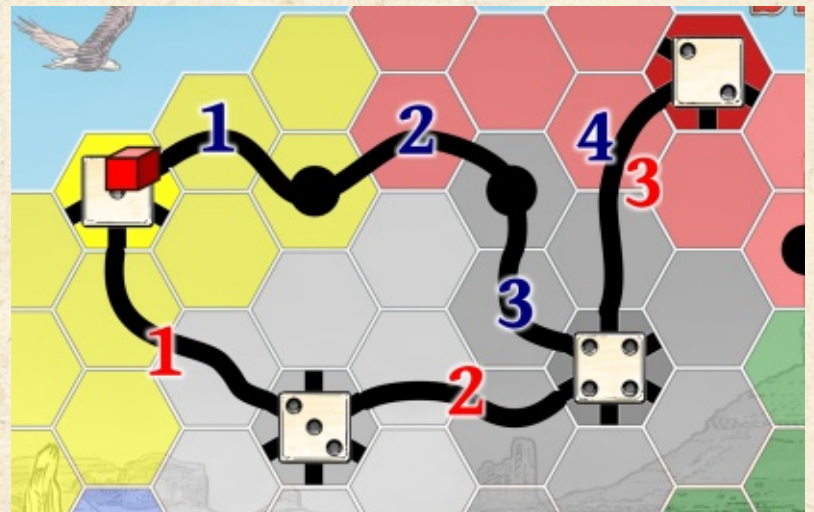
Spieler über eine zusammenhängende Reihe von Streckenabschnitten verfügen, die vom Startpunkt zum Zielpunkt führt.

Die Lieferentfernung entspricht der Anzahl der Städte und/oder Ortschaften, die der Warenwürfel auf seiner Reise erreicht. (Eine direkte Verbindung von einer Stadt zu einer 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 zurück in den Beutel gelegt 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.



Beispiel: Ein roter Warenwürfel aus 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).



Auftragsplättchen (optional)



Diese Mini-Erweiterung ermöglicht es den Spielern, zusätzliche Punkte zu erhalten, wenn sie als Erste bestimmte Waren transportieren.

Wenn ein Spieler Waren liefert, legt er die Warenwürfel zunächst neben seinen Spielerplan anstatt in den Beutel. Einmal während seines Zuges darf er die so gesammelten Warenwürfel gegen ein ausliegendes Auftragsplättchen eintauschen. (Dies ist selbst dann erlaubt, wenn er in seinem Zug nicht die Aktion „Waren liefern“ durchgeführt hat.) Der Spieler legt die entsprechenden Warenwürfel jetzt in den Beutel und nimmt sich das passende Auftragsplättchen. Kohle (schwarze Warenwürfel) sind hierbei Joker und können eine beliebige Ware ersetzen. Allerdings darf pro Auftragsplättchen höchstens ein Kohle-Warenwürfel verwendet werden. Bei Spielende ist jedes erfüllte Auftragsplättchen die aufgedruckten Punkte wert. Sobald ein Spieler einen Auftrag erfüllt hat, kann er von keinem anderen Spieler mehr erfüllt werden.

Aktionsplättchen nehmen

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

Es gibt zwei Arten von Aktionsplättchen. Plättchen mit einem Blitz-Symbol können nur 1x benutzt werden. Danach legt man sie zurück in die Tischmitte. (Nachdem man sie genommen hat, bleiben sie aber zunächst lange vor ihrem Besitzer liegen, bis sie benutzt oder gestohlen werden.) Plättchen mit einem Unendlich-Symbol (eine liegende 8) 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: Dieses Plättchen 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: Liefert der Spieler Waren, dann darf er dies mit unbegrenzter Entfernung tun. Es gilt weiterhin, dass der Warenwürfel auf seinem Weg nicht 2x die gleiche Stadt passieren darf.



4b: Solange der Spieler dieses Plättchen 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; außerdem kann aus einer 6 keine 1 werden oder andersherum).

5b: Der Spieler darf den gewählten Würfel neu würfeln oder ihn auf die entgegengesetzte Seite drehen. Das neue Ergebnis muss dann verwendet werden.

6a/b: Der Spieler ignoriert den schwarzen Würfel und darf eine beliebige der drei möglichen Streckenarten zeichnen.



Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn am Ende einer Runde drei oder mehr Städte auf dem Angebotsplan 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 Bonus von Aktionsplättchen 4 a/b zählt hierbei nicht hinzu.)

- Zum Schluss addieren oder subtrahieren alle Spieler die Punkte, die unten auf den Aktions- (und Auftrags-)plättchen abgebildet sind, welche sich bei Spielende 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 Aktionsplättchen sind -2 Punkte wert. Ihre Gesamtpunktzahl beläuft sich also auf 22 (13+9+2-2).





Solitär-Spiel

Diese Spielvariante erlaubt es dir, alleine gegen Olivia zu spielen, die künstliche Intelligenz von SteamRollers. Olivia verwendet einen normalen Spielerplan, doch anstatt Strecken darauf einzuzeichnen, werden die Hexfelder einfach nur angekreuzt, um Olivias wachsenden Einfluss in den sechs Regionen anzuzeigen.

Spielaufbau

Das Spiel wird wie gewohnt aufgebaut, mit folgenden Ausnahmen:

- Wenn die Warenwürfel auf die Städte gelegt werden, dann reiht sie dort in zufälliger Anordnung auf (siehe Beispiel).
- Du kannst das Solitär-Spiel auf mittlerem oder hohem Schwierigkeitsgrad spielen, ganz so wie im normalen Spiel. Die ermittelten Grenzen werden aber nur auf deinem Spielerplan eingezeichnet, nicht auf Olivias.
- Das besondere Aktionsplättchen 2 („Solo“) wird anstelle des normalen Aktionsplättchens 2 verwendet.

2a: Würfle Olivias weißen Würfel erneut, bevor Phase 1 ihres Zuges beginnt.

2b: Olivia entfernt in Phase 4 keinen Warenwürfel. Stattdessen kreuzt sie ein leeres Hexfeld in der entsprechenden Region an.

- Von den optionalen Regeln darf nur der mittlere und hohe Schwierigkeitsgrad (Gebirge) verwendet werden. Die Verwendung von Kohle-Warenwürfeln, Startbonus-Plättchen und Auftragsplättchen ist nicht möglich.

- Olivia verfügt zu Spielbeginn bereits über Einfluss auf ihren Spielerplan. Wähle einen Schwierigkeitsgrad für sie und wirf die entsprechende Anzahl an Würfeln. Kreuze für jeden Würfel ein Hexfeld in der entsprechenden Region an (siehe Beispiel).



Olivias Schwierigkeitsgrad:

- Fahrkartenverkäufer – 1 Würfel
- Schaffner – 2 Würfel
- Maschinist – 3 Würfel
- Lokführer – 4 Würfel
- Investor – 5 Würfel
- Magnat – 6 Würfel

Dein Spielzug

Wirf drei weiße Würfel und den schwarzen Würfel. Du darfst zwei der weißen Würfel verwenden, um damit zwei Aktionen durchzuführen. Olivia wird den verbleibenden Würfel später in ihrem Spielzug nutzen.

Du führst also deinen Spielzug wie gewohnt durch, abgesehen davon, dass du zwei Aktionen durchführst statt einer. Das Ergebnis des schwarzen Würfels gilt für beide Aktionen. Beim Liefern darfst du einen beliebigen passenden Warenwürfel aus der entsprechenden Reihe verwenden; nur Olivia muss den am weitesten rechts liegenden Warenwürfel nutzen, wenn sie liefert (s.u.) Eine Regel ändert sich jedoch: Aktionsplättchen mit Unendlich-Symbol dürfen pro Zug nur für eine deiner beiden Aktionen verwendet werden.

Olivias Spielzug

Sie benutzt den übriggelassenen weißen Würfel und führt folgende Schritte durch:

1. Sie kreuzt ein leeres Hexfeld in der Region an, die dem weißen Würfel entspricht. Es ist dabei egal, welches Feld sie ankreuzt, da nur die Anzahl der angekreuzten Hexfelder wichtig ist. Sie darf Felder mit Ortschaften ankreuzen, aber nicht mit Städten. Sobald Olivia in einer Region ein Feld ankreuzen muss, aber alle Felder bereits angekreuzt wurden, gewinnt sie sofort das Spiel.
2. Wenn du ein Aktionsplättchen vor dir liegen hast, das NICHT quer liegt und dessen Nummer dem Ergebnis von Olivias Würfel entspricht, musst du es zurück in die Tischmitte legen.
3. Wenn die Stadt, die ihrem Würfelergebnis entspricht, leer ist, würfelt Olivia

den Würfel neu und beginnt ihren Spielzug erneut bei Schritt 1. (Es ist somit möglich, dass sie innerhalb eines Zuges Felder in mehreren Regionen ankreuzen darf oder mehrere Felder in derselben Region.)

4. Wenn Olivia in der Region, die ihrem Würfelergebnis entspricht, über drei oder mehr angekreuzte Hexfelder verfügt, entfernt sie den letzten (am weitesten rechts liegenden) Warenwürfel aus der entsprechenden Stadt und erhält so viele Punkte, wie Hexfelder in dieser Region angekreuzt sind.

Ende des Solitär-Spiels und Sieger

Das Spiel endet wie gewohnt, sobald drei Städte leer sind. Die laufende Spielrunde wird noch zu Ende gespielt. (Olivia ist also immer als letzte am Zug.) Du zählst deine Punkte wie im normalen Spiel zusammen.

Olivia punktet wie folgt:

- Sie hat schon während des Spiels Punkte für die Lieferungen erhalten.
 - Sie erhält immer 3 Punkte für ihre Lok (so als hätte sie eine Lok mit Reichweite 6).
 - Olivia erhält auch Punkte für ihr Streckennetz: Sie addiert hierfür die alle angekreuzten Hexfelder aus den zwei Regionen, in denen sie die meisten Felder angekreuzt hat. (Sie wertet immer genau zwei Regionen, auch wenn zwischen einigen Regionen ein Gleichstand herrscht.)
 - Olivia erhält Punkte für alle Aktionsplättchen, die bei Spielende in der Tischmitte liegen, in Höhe der abgebildeten Pluspunkte. (Sie wertet nur die Pluspunkte. Die Plättchen mit -2 werden ignoriert.)
- Um zu gewinnen, musst du mehr Punkte haben als Olivia. Bei einem Punktegleichstand hast du verloren.

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.

Zuletzt auch ein Dank an all unsere Unterstützer bei Kickstarter: Ohne euch würde es diese Auflage des Spiels nicht geben!

Eine auf 200 Exemplare limitierte Erstauflage dieses Spiels wurde auf der „Spiel 2015“ in Essen vertrieben.

©Flatlined Games 2015-2017, 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.







Indie board games from Belgium



Dragon Rage

By Lewis Pulsipher

Defend Esirien against the Dragons and other mythical monsters attacking it! Dragon Rage is an introduction to wargaming with lots of tactical decisions, a classic combat resolution table system, many scenarios, a campaign mode, and still can be played in 90 minutes. Who said wargames need to be very complex and historical ?

Rumble in the House, Rumble in the Dungeon

By Olivier Saffre

There is not enough room for everyone. Some will have to go. Protect your characters and be the last one standing. Bluff and deduction will be needed to win this game! Ultra simple rules, fast and frantic fun for the whole family.



Twin Tin Bots

By Philippe Keyaerts

Program your two robots to fetch the crystals and bring them back to your base. The problem is, you can only give one order at a time and you have two robots to control. And of course you are not alone in the arena! While you program one robot, the other mindlessly repeats his last orders. Will you be able to master the art of Twin Tin Bots programming ? A fun programming game by the creator of Small World.

Robin

By Frederic Moyersoen

Steal from the rich and give to the poor! Collect items on the road from Sherwood forest to Nottingham castle and trade with your fellow merry men to be the first to get seven items of the same kind and become Robin's lieutenant. Beware the Sheriff and his guards, however: the castle has a cell waiting for you! A simple game for the whole family by the creator of Saboteur.



Argo

By Bruno Faidutti and Serge Laget

Lead your team to the safety of the escape pods and leave station Argo before the Aliens kill you! Push the others to make way in the cramped corridors, and use Astronauts from other teams to slow down the Aliens. Be careful however because if too many die, everyone will lose! Argo is a tile-laying space station crawler, with lots of puzzle aspects, and a "not-cooperative but you have to behave" aspect that makes it unique in its genre.

www.flatlinedgames.com
facebook.com/FlatlinedGames
twitter.com/FlatlinedGames

