

# AGE STEAM<sup>®</sup>

EDYCJA DELUXE



INSTRUKCJA



## KOMPONENTY



3 dwustronne plansze Główne



3 plansze Zarządzania



180 znaczników Własności Toru / znaczników Gracza (6 zestawów po 20 znaczników Własności Toru, 5 znaczników Gracza, 5 dodatkowych znaczników do wykorzystania w rozszerzeniach, w kolorach graczy - niebieskim, zielonym, żółtym, różowym, szarym i pomarańczowym).



110 kostek Towarów (20 czerwonych, 20 niebieskich, 20 fioletowych, 20 żółtych, 16 czarnych, 14 białych)

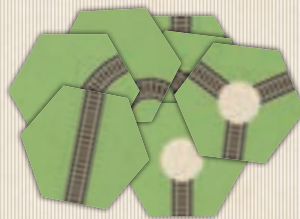
1 Płócienny Woreczek



1 znacznik Tury



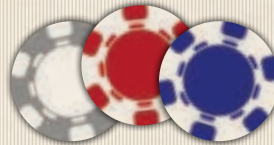
8 znaczników Miasteczka (białe)



136 kafelków Toru



8 kafelków New City (Nowego Miasta) (1 czerwony, 1 niebieski, 1 fioletowy, 1 żółty, 4 czarne)



Pieniądze

(w żetonach 40x \$1, 40x \$5, 10x \$25)



6 kości

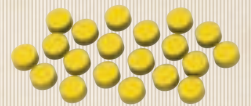
## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Rozłóżcie planszę Główną **1**. Przykład ten wykorzystuje mapę "Pas Rdzy", zaprojektowaną dla grupy od 3 do 6 graczy.

Umieśćcie następujące elementy obok planszy Głównej:

Plansze Zarządzania **2**, Pieniądze **3**, kafelki Toru **4**, 8 znaczników Miasteczka **5**, kafelki New City (Nowego Miasta) **6**, oraz kości **7**. Umieśćcie znacznik Tury na polu "Początek" toru Postępu znacznika Tury **8**. Włóżcie do woreczka czerwone, niebieskie, fioletowe, żółte i czarne kostki Towaru.

**Białe kostki Towaru są wykorzystywane tylko podczas rozgrywki z rozszerzeniem Southern US (Południowe Stany Zjednoczone) (zobacz na stronie 11).** Teraz losowo dobierając jedną kostkę po drugiej, umieśćcie je na wystawce Towarów **9**. Zaczynajcie od umieszczenia pierwszej kostki w lewym górnym rogu, kolejnej na polu po prawej, wypełniając cały pierwszy rząd losowymi kostkami, po jednej na każdym polu. Kiedy zostanie zapełniony górny rząd, zapełnijcie w ten sposób pozostałe rzędy, aż na każdym polu znajdują się będzie jedna kostka, do łącznej liczby 52 kostek.





### Przygotowanie Mapy

Teraz umieśćcie kostki początkowych Towarów na mapie.

**UWAGA: Przygotowanie będzie różnić się w zależności od map. Jeśli nie gracie na mapie Rust Belt (Pas Rdzy), sprawdźcie zasady przygotowania wybranej przez was mapy (strona 10).**

Losowo dobierzcie z woreczka trzy kostki Towarów i umieśćcie je w Pittsburgu **10**. Losowo dobierzcie z woreczka trzy kostki Towarów i umieśćcie je w Wheeling **11**. Dla wszystkich pozostałych Miast na planszy Głównej, losowo dobierzcie z woreczka i umieśćcie po dwie kostki Towarów.



### Przygotowanie Gracza

Każdy gracz wybiera swój kolor i bierze 25 okrągłych, drewnianych znaczników w tym kolorze.

**UWAGA: Odłóżcie na bok po 5 znaczników w każdym kolorze gracza. Są one wykorzystywane w rozszerzeniach.**

Każdy gracz umieszcza swój znacznik na torze Lokomotywy na polu "1 połączenie" **12**. Każdy gracz umieszcza swój znacznik na torze Przychodu na polu "0" **13**. Każdy gracz rzuca 3 kośćmi. Gracz który uzyskał najwyższy wynik umieszcza swój znacznik na polu "1" toru Kolejności Graczy **14**. Gracz, który uzyskał drugi wynik umieszcza swój znacznik na polu "2" i tak dalej, aż wszyscy gracze umieszczą swoje znaczniki na torze Kolejności Graczy.

Każdy gracz umieszcza znacznik na pierwszym polu (2 udziały) na torze Emitowanych Udziałów **15** i otrzymuje \$10. Każdy gracz umieszcza piąty znacznik obok miejsca "Wybór Akcji" **16** do późniejszego wykorzystania, podczas wyboru Akcji.

Każdy gracz zatrzymuje przed sobą 20 pozostałych znaczników. Noszą one nazwę znaczników Własności Toru **17**.

Gra rozpoczyna się od pierwszego kroku Sekwencji Rozgrywki: „Emisja Udziałów”.





## KONIEC GRY I ZWYCIĘSTWO

Gra kończy się, gdy ostatnia tura zostanie zakończona. Liczba rozegranych tur zależy od liczby graczy i jest oznaczona na torze Tur. Na przykład, gra dla 5 graczy kończy się wraz z końcem siódmej tury.



Po przeprowadzeniu ostatecznej punktacji, gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa zostaje **ZWYCIĘZCĄ**.

## SEKWENCJA ROZGRYWKI

- I. EMISJA UDZIAŁÓW
- II. OKREŚLENIE KOLEJNOŚCI GRACZY
- III. WYBÓR AKCJI
- IV. BUDOWA TORU
- V. TRANSPORT TOWARÓW
- VI. ZEBRANIE PRZYCHODU
- VII. POKRYCIE WYDATKÓW
- VIII. ZMNIEJSZENIE PRZYCHODU
- IX. ZWIĘKSZENIE TOWARÓW
- X. POSTĘP ZNACZNIKA TURU

*UWAGA: W celu wyjaśnienia zasad, przykłady zakładają, że gracze korzystają z mapy Rust Belt (Pas Rdzy).*

*W przypadku korzystania z innych map, sprawdźcie szczegółowe zasady dla danej mapy. Mają one pierwszeństwo przed przedstawionymi tu zasadami podstawowymi (zobacz na stronie 10).*

## I. EMISJA UDZIAŁÓW

Gracze otrzymują Pieniądze na dwa sposoby: po pierwsze jako Przychód ze swoich połączeń kolejowych, po drugie, gdy kolej gracza Emituje Udziały. Kiedy kolej gracza Emituje Udziały, gracz natychmiast otrzymuje \$5 i przesuwa swój znacznik do przodu na torze Emisji Udziałów.

W turze może być Wyemitowany więcej niż jeden Udział. Za każdy Wyemitowany Udział, gracz otrzymuje \$5 i przesuwa swój znacznik do przodu na torze Emisji Udziałów, widocznym na torze Przychodu. Gracz nie może Wyemitować więcej Udziałów w ciągu gry, niż pozwala na to tor.

Udziały są Emitowane w kolejności Graczy, zaczynając od pierwszego gracza, następnie przechodząc do drugiego gracza, itd.

Gracz nie musi Wyemitować więcej Udziałów niż dwa, z którymi rozpoczął grę.

*Przykład: Na początku trzyosobowej gry, Piotrek (zielony) Emituje dwa Udziały, przesuwa swój znacznik na „4 Udziały” i otrzymuje \$10. Jarek (niebieski) Emituje jeden Udział, przesuwa swój znacznik na „3 Udziały” i otrzymuje \$5. Przemek (żółty) nie Emituje Udziałów, a jego znacznik pozostaje na polu „2 Udziały”.*



## II. OKREŚLENIE KOLEJNOŚCI GRACZY

Przesuńcie znaczniki na torze Kolejności Graczy w górę, ponad nadrukowane okrągłe pola. Gracze rozpoczynają teraz licytację o nową Kolejność Graczy, zaczynając od pierwszego gracza.

Pierwszy gracz może zalicytować \$1 lub więcej, by pozostać w licytacji. Może też porzucić licytację przesuując swój znacznik na ostatnią pozycję toru. Jeśli gracz wykonał akcję „Kolejność Tury” (zobacz na stronie 5), może jednokrotnie powiedzieć „Pas” i pozostać w licytacji. Licytacja o \$0 jest niedozwolona.

Pozostali gracze muszą albo zalicytować kwotę wyższą niż ta, którą zalicytował poprzedni gracz, albo odpaść (chyba że wykonali akcję „Kolejność Tury”, która pozwala im powiedzieć jednokrotnie „Pas”, aby pozostać w licytacji).

Licytowanie toczy się do momentu, gdy z licytacji odpadną wszyscy gracze poza jednym.

Pierwszy gracz, który odpadnie z licytacji przesuwa swój znacznik na ostatnie pole na torze Kolejności Graczy i nic nie płaci, nawet jeśli zalicytował jakąś kwotę.

Obaj gracze, którzy jako ostatnio pozostali w licytacji, płacą pełną kwotę którą zalicytowali.

Wszyscy pozostali gracze płacą połowę zalicytowanej kwoty, zaokrąglając ją w górę.





**Przykład:** Przemek (żółty) był pierwszym graczem, dlatego rozpoczyna licytację. Przemek licytuje o \$2. Jarek (niebieski) był drugim spośród pięciu graczy w toczącej się grze i mówi: „Odpadam”. Umieszcza swój znacznik na ostatnim polu toru Kolejności Graczy. Nic za to nie płaci. Łukasz (pomarańczowy) był trzecim graczem i teraz licytuje o \$3. Artur (szary) był czwartym graczem i mówi: „Odpadam”, a jego znacznik umieszczany jest na czwartej pozycji toru Kolejności Graczy (ignoruje piąte pole, gdyż w grze bierze udział tylko pięciu graczy). Nic nie płaci, gdyż nie zaliczył żadnej kwoty. Piotrek (zielony) był piątym graczem i wybrał akcję Kolejność Tury. Decyduje się rozpatrzyć tę akcję teraz i mówi „Pas”.



### III. WYBÓR AKCJI

Na planszy Zarządzania widocznych jest siedem akcji specjalnych. Gracze wybierają akcje zgodnie z Kolejnością Graczy, umieszczając znaczniki na odpowiednich polach. Każda akcja może być wybrana tylko przez jednego gracza.



#### *Transportuj jako Pierwszy*

Stosowana podczas fazy **Transportu Towarów**.

Akcja ta pozwala graczowi, który ją wybrał, być pierwszym z graczy, który Transportuje Towary w **obu** rundach Transportu Towarów, niezależnie od Kolejności Graczy.

#### *Zbuduj jako Pierwszy*

Stosowana podczas fazy **Budowy Toru**.

Akcja ta pozwala graczowi, który ją wybrał, być pierwszym graczem, który Zbuduje Tor, niezależnie od Kolejności Graczy.

#### *Inżynier*

Stosowana podczas fazy **Budowy Toru**.

Akcja ta pozwala graczowi, który ją wybrał, Zbudować cztery kafelki Toru, zamiast tylko trzech.

#### *Lokomotywa*

Stosowana **natychmiast**.

Akcja ta pozwala graczowi, który ją wybrał, natychmiast przesunąć swój znacznik gracza na torze Lokomotywy o jedno połączenie dalej. Maksymalna liczba połączeń to 6.

#### *Urbanizacja*

Stosowana podczas fazy **Budowy Toru**.

Akcja ta pozwala graczowi, który ją wybrał, umieścić jeden kafelek New City (Nowego Miasta) na Miasteczku, przed Zbudowaniem swojego Toru.

#### *Produkcja*

Stosowana podczas fazy **Zwiększenia Towarów**.

Na początku fazy Zwiększenia Towarów, akcja ta pozwala graczowi, który ją wybrał, dobrać dwie losowe kostki Towarów z woreczka i umieścić je na dowolnych dwóch pustych polach wystawki Towarów - jedna kostka na pole.

Należy zauważyć, że ta akcja jest bezcelowa w pierwszej turze gry, gdyż nie ma wtedy pustych pól.

#### *Kolejność Tury (Pas)*

Stosowana podczas fazy **Określenia Kolejności Graczy**.

Akcja ta pozwala graczowi, który ją wybrał, jednokrotnie powiedzieć „Pas”, aby utrzymać swoje miejsce w licytacji bez składania oferty podczas następnej fazy Określenia Kolejności Graczy.

**Uwaga: Jeśli tylko dwóch graczy pozostało w licytacji, akcja Kolejność Tury (Pas) nie może zostać użyta.**

### IV. BUDOWA TORU

#### *Plansza Główna*

Plansza Główna jest mapą podzieloną na heksy. Kafelki Toru o heksagonalnym kształcie są umieszczane na mapie w celu Budowy Toru, tworzenia połączeń kolejowych dla Miast i Miasteczek na mapie. Niektóre heksy na mapie zawierają góry oraz rzeki, co zwiększa koszt umieszczenia kafelka Toru. Na Wielkich Jeziorach nie znajdują się heksy, przez co nie można umieścić tam kafelków Toru.

#### *Kafelki Toru*

Na kafelkach Toru widoczna jest jedna lub więcej części Toru. Na większości kafelków Toru widoczna jest Podstawowa część w postaci prostego toru lub zakrętu.





Niektóre kafelki Toru są bardziej Złożone. Widoczne na nich dwie niezależne części Toru krzyżują się



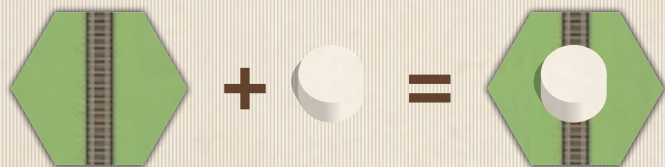
albo po prostu bieżą obok siebie na jednym kafelku.



Na niektórych kafelkach Toru znajduje się Miasteczko. Te kafelki Docelowego Toru Miasteczka można umieszczać tylko na heksach z Miasteczkiem, na przykład takim jak Milwaukeee.



Kiedy na heksie z Miasteczkiem zostaje umieszczony Podstawowy lub Złożony Tor, na środku kafelka Toru zostaje umieszczony znacznik Miasteczka (biały drewniany znacznik). Miasteczka łączą wszystkie Tory wchodzące do tego Miasteczka.



Dostępnych jest również 8 kafelków New City, zwanych dalej kafelkami Nowego Miasta. Kafelki Nowego Miasta jest umieszczany przez gracza, który wybrał akcję Urbanizacji. Kafelki Nowego Miasta może być umieszczony tylko na heksie z Miasteczkiem.



## BUDOWA TORU

Tory budowane są zgodnie z Kolejnością Graczy. Gracz może umieścić (lub zastąpić) do 3 kafelków Toru. Gracz, który wybrał akcję „Inżynier” może umieścić do 4 kafelków Toru. Gracz, który wybrał akcję „Zbuduj jako Pierwszy” buduje Tor przed pierwszym graczem. Budowanie Toru to umieszczenie kafelka Toru lub zastąpienie już umieszczonego kafelka Toru.

Pierwszy kafelek budowany przez każdego z graczy na początku gry musi sąsiadować z Miastem, a jeden koniec Toru znajdujący się na tym kafelku Podstawowego Toru, musi łączyć się z Miastem. Pomimo, że na heksach z Miastem nie ma żadnego Toru, zakłada się, że łączą one Tory z każdej strony heksu.

Wszystkie przyszłe Tory zbudowane przez gracza muszą ostatecznie łączyć się z Miastem za pośrednictwem Toru tego gracza.

Zarówno kafelki Podstawowych jak i Złożonych Torów mogą być umieszczone na heksie Miasteczka. Kafelki Toru umieszczone na Miasteczku musi być kafelkiem Docelowego Toru Miasteczka lub na kafelku Toru musi zostać umieszczony znacznik Miasteczka.

Należy zauważyć, że kolej nie musi mieć wszystkich swoich Torów połączonych razem: dopuszczalne są oddzielne połączenia i odcinki pomiędzy Miastami.

## OGRANICZENIA

Kafelek Toru nie może być zbudowany tak, by Tor wybiegał poza siatkę heksów, poza planszę Główną lub wpadał do jednego z Wielkich Jezior.

Kafelek Toru nie może być zbudowany tak, by Tor łączył się bezpośrednio z torem innego gracza.

Kafelek Toru nie może być zbudowany na heksie Miasta.

## UKOŃCZONE POŁĄCZENIA KOLEJOWE I NIEUKOŃCZONE ODCINKI TORU

Grupa kafelków Toru, która łączy Miasto lub Miasteczko z innym Miastem lub Miasteczkiem, to Ukończone Połączenie Kolejowe. Grupa kafelków Toru nie może łączyć Miasta lub Miasteczka z nim samym.

Kafelek Toru lub grupa kafelków Toru, która nie łączy Miasta lub Miasteczka z innym Miastem lub Miasteczkiem, to Nieukończony Odcinek Toru.

## OKREŚLENIE WŁASNOŚCI TORU

Tor jest własnością gracza, który go buduje, a znacznik Własności Toru należy umieścić na Ukończonym Połączeniu Kolejowym lub Nieukończonym Odcinku Toru, zbudowanym przez gracza, aby zaznaczyć jego własność.

Jeśli Nieukończony Odcinek Toru nie zostanie przedłużony przez gracza, poprzez umieszczenie kolejnego kafelka Toru, do końca jego następnej fazy Budowy Toru, to jego znacznik Własności Toru zostaje usunięty na koniec fazy Budowy Toru i nie jest teraz niczyją własnością. Jeśli inny gracz przedłuży Nieukończony Odcinek Toru niebędący niczyją własnością, może stać się Właścicielem tego Toru i umieścić na nim jeden ze swoich znaczników Własności Toru. Przekierowanie (zobacz na stronie 7) samo w sobie nie jest przedłużeniem Toru.

Kiedy Nieukończony Odcinek Toru zostaje przedłużony do Miasta lub Miasteczka, Tor ten staje się Ukończonym Połączeniem Kolejowym. Znacznik Własności Toru na tym połączeniu wskazuje Właściciela.

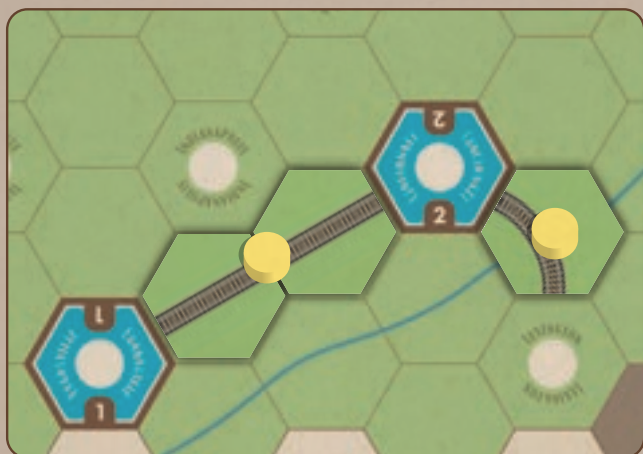
Ukończone Połączenia Kolejowe nie muszą być przedłużane, by utrzymać własność gracza na połączeniu. Własność ta jest już stała.



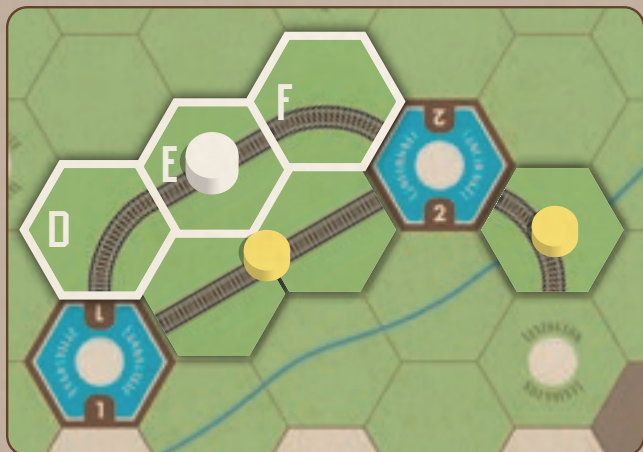
**Przykład:** W swojej fazie Budowania Toru Przemek (żółty) umieszcza Tor A za \$2, Tor B za \$2 i Tor C za \$3 (zobacz koszt Budowy Toru na stronie 8). Tor C kosztuje dodatkowego dolara, ponieważ jest pierwszym kafelkiem Toru umieszczonym na heksie terenu z Rzeką. Przemek płaci łącznie \$7 w tej fazie Budowy Toru.



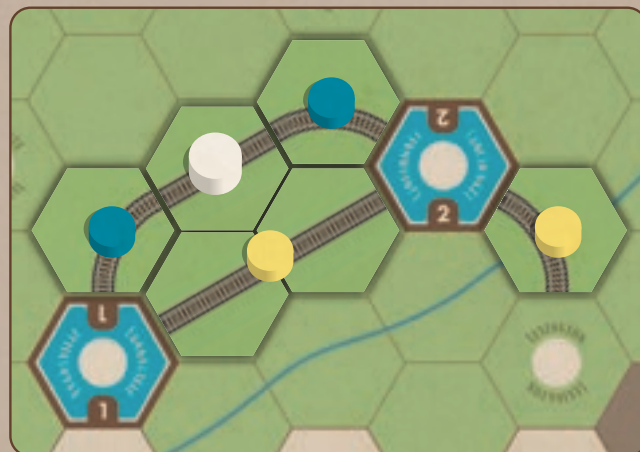
Przemek umieszcza na swoim torze żółty znacznik Własności Toru. Tor Przemka pomiędzy Evansville i Cincinnati to Ukończone Połączenie Kolejowe. Tor Przemka z Cincinnati w kierunku Lexington to Nieukończony Odcinek Toru.



Jarek (niebieski) buduje Tor D za \$2, buduje Tor prowadzący do Indianapolis (E, wykorzystuje prosty Tor i umieszcza na nim znacznik Miasteczka) za \$3 i Tor F za \$2.



Jarek umieszcza swój niebieski znacznik Własności Toru na swoim Torze. Tor Jarka pomiędzy Miastem Evansville i Miasteczkiem Indianapolis to Ukończone Połączenie Kolejowe, tak jak i jego Tor pomiędzy Miastem Cincinnati a Miasteczkiem Indianapolis.



## ZASTĘPOWANIE TORU

Gracz może zastąpić jeden kafelek Toru innym kafelkiem Toru, aby stworzyć skrzyżowanie, Tory równoległe, dokonać przekierowania albo połączenia z Miasteczkiem. Należy zignorować wszelkie właściwości terenu podczas zastępowania kafelka Toru. Nie zwiększają one kosztu. Gracz nigdy nie może zmodyfikować już istniejącego Toru, który jest własnością innego gracza, ale może zastąpić kafelek Toru innym kafelkiem Toru, jeśli zachowa istniejący Tor należący do innego gracza. Nowo dodany Tor musi łączyć się z Torem lub Miastem gracza, który zastępował obecny już kafelek Toru.

### Skrzyżowanie

Gracz może zastąpić kafelek Podstawowego Toru kafelkiem Toru Skrzyżowania. Kafelki Toru Skrzyżowania składają się z dwóch oddzielnych Torów krzyżujących się z użyciem mostu. Kafelek musi zostać umieszczony tak, by zachować istniejący Tor, a nowy Tor musi łączyć się z istniejącym już Torem lub Miastem gracza, który go umieścił.

### Tory Równoległe

Gracz może zastąpić kafelek Podstawowego Toru kafelkiem z Torami Równoległymi. Kafelki Torów Równoległych mają dwa niezależne odcinki i nie posiadają mostu. Kafelek musi zostać umieszczony tak, by zachować istniejący Tor, a nowy Tor musi łączyć się z istniejącym już Torem lub Miastem gracza, który go umieścił.

### Przekierowanie

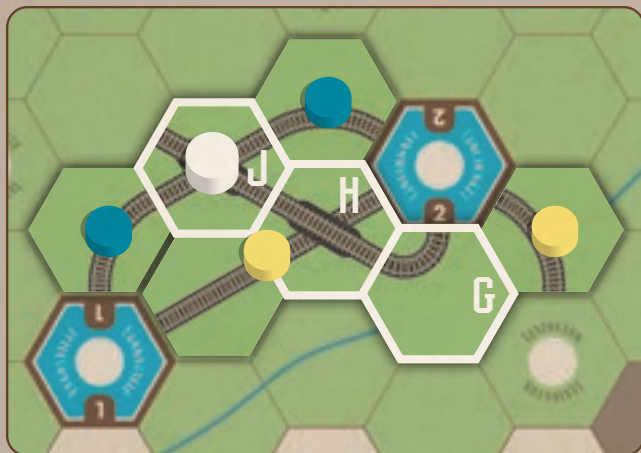
Gracz może przekierować kafelek Toru znajdujący się na końcu Nieukończonego Odcinka Toru innym kafelkiem Toru, jeśli jest Właścicielem Toru lub jeśli Tor nie posiada Właściciela. Kafelki Złożonych Torów muszą być przekierowane tak, by obecny już Tor, który stanowi własność innego gracza, został zachowany. Przekierowanie jest często wykonywane przez graczy, których tor został „zablokowany” lub jego budowa została „utrudniona” przez innego gracza. Tor obecny w Miasteczku nie może zostać przekierowany, ale zwykle może zostać ulepszony tak, by oferować więcej połączeń.



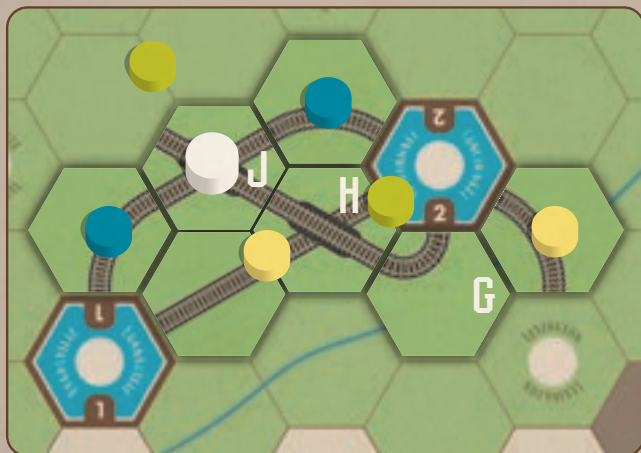
## POŁĄCZENIE Z MIASTECZKIEM

Gracz może zastąpić kafelek Toru w Miasteczku innym kafelkiem Toru. Kafelki muszą być umieszczone tak, by zachować obecny Tor.

**Przykład:** Piotrek (zielony) buduje Tor G za \$3 (na heksie terenu z Rzeką), buduje Tor Skrzyżowania H za \$3 i Tor przechodzący przez Indianapolis (J, używając kafelka Złożonego Toru Skrzyżowania i umieszcza na nim znacznik Miasteczka) za \$3.



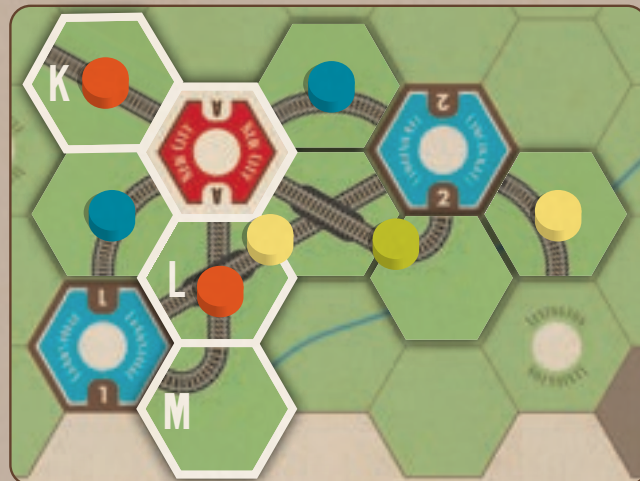
Piotrek umieszcza swój zielony znacznik Własności Toru na tym Torze. Tor Piotrka pomiędzy Miasteczkiem Indianapolis a Miastem Cincinnati to Ukończone Połączenie Kolejowe. Tor Piotrka wychodzący z Miasteczka Indianapolis to Nieukończony Odcinek Toru.



## UMIESZCZANIE KAFELKÓW NEW CITY (NOWEGO MIASTA)

W fazie Budowy Toru, gracz, który wybrał akcję Urbanizacji, umieszcza jeden z kafelków Nowego Miasta na dowolnym heksie Miasteczka. Umieszczenie to jest darmowe, a gracz nadal może Zbudować 3 Tory. Usuwa on kafelek Toru wcześniej obecny na heksie, jeśli taki tam się znajdował. Nowe Miasta nie mogą być umieszczane na innych Nowych Miastach.

**Przykład:** Łukasz (pomarańczowy) wybrał akcję Urbanizacji i zastępuje Miasteczko Indianapolis kafelkiem Nowego Miasta A. Niedokończony Odcinek Toru Piotrka z Indianapolis został usunięty, a przez to jego znacznik Właściciela Toru również zostaje usunięty. Łukasz umieszcza Tor K za \$2, zastępuje Tor L za \$3 i umieszcza Tor M za \$3. Łukasz umieszcza swój pomarańczowy znacznik Własności Toru na swoim Torze.



## KOSZTY BUDOWY TORU

### Umieszczanie

Umieszczenie kafelka Podstawowego Toru kosztuje \$2. Jeśli heks, na którym umieszczany jest kafelek Toru zawiera rzekę, koszt wynosi \$3. Jeśli heks, na którym umieszczany jest kafelek Toru zawiera góry, koszt wynosi \$4.

Umieszczenie kafelka Złożonego Toru Równoległego kosztuje \$3. Jeśli heks, na którym umieszczany jest kafelek Toru zawiera rzekę, koszt wynosi \$4. Jeśli heks, na którym umieszczany jest kafelek Toru zawiera góry, koszt wynosi \$5.

Umieszczenie kafelka Złożonego Toru Skrzyżowania kosztuje \$4. Jeśli heks, na którym umieszczany jest kafelek Toru zawiera rzekę, koszt wynosi \$5. Jeśli heks, na którym umieszczany jest kafelek Toru zawiera góry, koszt wynosi \$6.

Należy pamiętać, że wyżej wymienione dodatkowe koszty są ponoszone tylko wtedy, gdy pierwszy kafelek zostanie umieszczony na terenie, a nie wtedy, gdy ten kafelek zostanie zastąpiony lub przekierowany.

Umieszczenie kafelka Terenu w Miasteczku kosztuje \$1 za samo Miasteczko i \$1 za każdy Odcinek Toru prowadzący do Miasteczka. Najtańszy kafelek Miasteczka to kafelek Docelowego Miasteczka z jednym wyjazdem, który kosztuje \$2. Najdroższy kafelek Miasteczka to kafelek Złożonego Toru Skrzyżowania z umieszczonym znacznikiem Miasteczka. Będzie on kosztował \$5.

### Zastępowanie

Zastępowanie kafelka Podstawowego Toru kafelkiem Złożonego Toru Skrzyżowania zawsze kosztuje \$3. Zastępowanie kafelka Toru w Miasteczku kosztuje \$3 i nie wpływają na to dodane połączenia. Wszystkie inne zastąpienia kosztują \$2.

### Przekierowanie

Przekierowanie dowolnego Toru kosztuje \$2.



## V. TRANSPORT TOWARÓW

Zgodnie z Kolejnością Graczy, każdy z graczy może przetransportować jedną kostkę Towaru, a następnie przeprowadzana jest druga runda transportowania jednej kostki Towaru. Jeśli gracz wybrał akcję „Transportuj jako Pierwszy”, może transportować kostkę Towaru przed pierwszym graczem, w każdej z dwóch rund, zamiast robić to w swojej normalnej kolejności.

Towary muszą być transportowane poprzez Ukończone Połączenia Kolejowe, tak aby kostka zakończyła swój ruch w Mieście tego samego koloru co Towary. Ponadto może ona odwiedzić każde Miasto lub Miasteczku tylko raz. Kiedy dotrze do Miasta w swoim kolorze, transport się kończy. Towary nie mogą być transportowane dalej, niż liczba połączeń, na które wskazuje znacznik danego gracza na torze Lokomotywy.

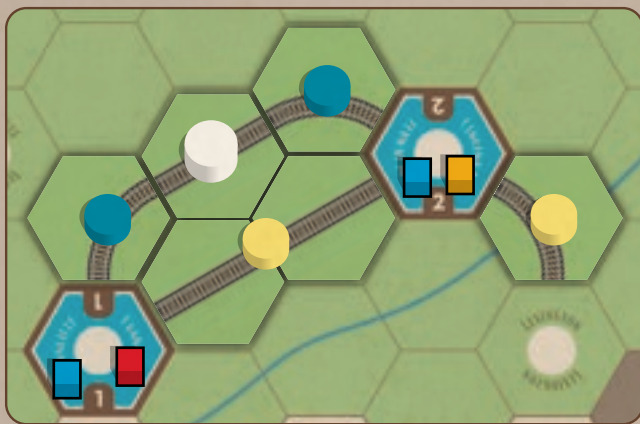
Po przetransportowaniu kostki Towaru do odpowiadającego jej Miasta, kostka zwracana jest do woreczka nieużywanych Towarów.



Każde z Ukończonych Połączeń Kolejowych, przez które są transportowane Towary, zwiększa przychód Właściciela Ukończonego Połączenia Kolejowego o 1 na torze Przychodu. Należy natychmiast zaznaczyć to na torze Przychodu, przesuując znacznik. Należy zauważyć, że Przychód gracza z połączeń kolejowych jest zaznaczany na torze na planszy Zarządzania, a przeszły Przychód jest przenoszony z poprzednich tur. Pamiętaj również, że gracz może skorzystać z połączeń kolejowych innego gracza, co oznaczać będzie, że właściciel tego połączenia odnotuje zysk na torze Przychodu. Jedynym sposobem, w jaki Przychód z połączenia kolejowego może zmaleć, jest niewypłacalność (patrz „Pokrycie Wydatków” po prawej) lub Zmniejszenie Przychodu.

Podczas jednej z dwóch rund transportu Towarów gracz może, zamiast tego zdecydować się na przesunięcie swojego znacznika na torze Lokomotywy o jedno połączenie dalej. Maksymalna liczba połączeń to 6.

**Przykład:** Przemek (żółty) jest pierwszym graczem, ale Jarek (niebieski) wybiera akcję „Transportuj jako Pierwszy”, dzięki temu może jako pierwszy transportować Towary. Jednak zamiast transportowania Towarów, Jarek decyduje się, by przesunąć swój znacznik o jedno połączenie do przodu na torze Lokomotywy, z 1 połączenia na 2 połączenia. Przemek jest następnym i transportuje niebieską kostkę Towarów z Evansville przez swoje jedno Ukończone Połączenie Kolejowe do Cincinnati. Jego znacznik na torze Przychodu jest przesuwany o 1 pole dalej.



W drugiej rundzie transportu Towarów, Jarek transportuje niebieską kostkę z Cincinnati przez dwa połączenia. Pierwsze z Cincinnati do

Miasteczka Indianapolis, drugie z Indianapolis do Evansville. Jego znacznik na torze Przychodu jest przesuwany o 2 pola dalej. Przez to Przemek nie ma żadnych Towarów do transportowania. Nie chce również przesuwać swojego znacznika na torze Lokomotywy, dlatego rezygnuje ze swojej drugiej rundy transportu Towarów.

## VI. ZEBRANIE PRZYCHODU

Teraz gracze otrzymują Przychód, wskazany przez ich znacznik na torze Przychodu.

## VII. POKRYCIE WYDATKÓW

Gracze muszą pokryć swoje Wydatki. Wydatki wynoszą \$1 za każdy Wyemitowany przez gracza Udział (wskazane na torze Emisji Udziałów) oraz \$1 za każde połączenie, które mogą pokonać jego lokomotywy (wskazane na torze Lokomotywy).

Każdy gracz musi pokryć Wydatki swoimi Pieniędźmi. Jeśli gracz nadal musi pokryć Wydatki, pomimo wydania wszystkich swoich Pieniędzy, musi zredukować swój Przychód o 1 za każdego dolara, którego nadal jest winien. Powinno to być natychmiast zaznaczone na torze Przychodu, poprzez przesunięcie znacznika. Jeśli spowoduje to, że gracz będzie miał mniej niż \$0 Przychodu, zostaje on wyeliminowany z gry (niewypłacalność). Usunięcie wszystkie jego znaczniki własności ze wszystkich Nieukończonych Odcinków Toru. Nie otrzymuje on zapłaty, kiedy inny gracz transportuje Towary przez jego Ukończone Połączenia Kolejowe. Usunięcie wszystkie jego znaczniki z planszy Zarządzania.

## VIII. ZMNIEJSZENIE PRZYCHODU

Jeśli Przychód gracza z połączeń kolejowych wynosi **więcej niż 49**, Przychód ten **zostaje zmniejszony o 10**.

Jeśli Przychód gracza z połączeń kolejowych jest **w przedziale 41-49**, Przychód ten **zostaje zmniejszony o 8**.

Jeśli Przychód gracza z połączeń kolejowych jest **w przedziale 31-40**, Przychód ten **zostaje zmniejszony o 6**.

Jeśli Przychód gracza z połączeń kolejowych jest **w przedziale 21-30**, Przychód ten **zostaje zmniejszony o 4**.

Jeśli Przychód gracza z połączeń kolejowych jest **w przedziale 11-20**, Przychód ten **zostaje zmniejszony o 2**.

## IX. ZWIĘKSZENIE TOWARÓW

W fazie Zwiększenia Towarów pobiera się Towary z wystawki Towarów i umieszcza się je w Miastach na planszy. Wystawka Towarów podzielona jest na dwie części. Jasna część po lewej musi być rozpatrzona pierwsza. Następnie, jako ostatnia rozpatrywana jest ciemniejsza część po prawej.

Jeśli gracz wybrał akcję Produkcji, to zanim zostanie wykonany rzut kośćmi



na Zwiększenie Towarów, może on wylosować z woreczka dwie kostki Towarów i umieścić je na dowolnych dwóch pustych polach wystawki Towarów - po jednej kostce na polu.

Następnie należy wykonać rzut kośćmi za Zwiększenie Towarów, w liczbie kości odpowiadającej liczbie graczy na początku gry. Dla każdej kolumny Towarów na wystawce Towarów weźcie kostki Towarów od góry do dołu, w liczbie równej liczbie wyników kości pasujących do numeru tej kolumny. Następnie umieśćcie je w Mieście, które odpowiada numerowi kolumny. Towary są umieszczane na kafelkach Nowego Miasta znajdującego się na mapie, ale nie na kafelkach Nowego Miasta znajdujących się poza mapą.

**Przykład:** Jest druga tura trzyosobowej gry, a wyniki na 3 kościach to: 3, 3, 4. Dwa Towary od góry z kolumny „3” zostają umieszczone w Kansas (jasne Miasto 3). Nowe Miasto A zostało umieszczone podczas akcji Urbanizacji na heksie Miasteczka Indianapolis, więc znajduje się na mapie. Nowe Miasto A jest w kolumnie 3, dlatego dwa Towary dla A zostają umieszczone na kafelku Nowego Miasta „A”.

Pierwsze pole w kolumnie „4” zostało opróżnione w poprzedniej fazie Zwiększenia Towarów, dlatego w Des Moines zostaje umieszczona kostka z drugiego pola. Nowe Miasto „B” nie znajduje się jeszcze na mapie, dlatego nie umieszcza się na nim żadnych kostek. Jeśli dla Miasta wypadnie więcej kości niż wynosi liczba Towarów w kolumnie tego Miasta, nadliczbowe kości są ignorowane.

## X. POSTĘP ZNACZNIKA TURU

Przesuńcie do przodu znacznik Tury na torze Tury. Po ostatniej Turze, na przykład po zakończonej siódmej Turze w pięcioosobowej grze, przejdźcie do Obliczenia Punktów Zwycięstwa (poniżej). Jeśli nie jest to ostatnia Tura, wróćcie do fazy Emisji Udziałów i rozpocznijcie kolejną Turę.



## OBLICZANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Gracze otrzymują 3 Punkty Zwycięstwa za każdego dolara Przychodu wskazanego na torze Przychodu. Otrzymują 1 Punkt Zwycięstwa za każdy odcinek Toru, który składa się na Ukończone Połączenie Kolejowe. Odcinki Toru są oznaczone podziałami między kafelkami Toru oraz między Miastami i Miasteczkami. Gracze tracą 3 Punkty Zwycięstwa za każdy Wyemitowany przez nich Udział, wskazany na torze Emisji Udziałów. Pieniądze nie mają żadnej wartości na koniec gry, były jedynie narzędziem w jej trakcie.

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa grę. Możliwe są remisy.

## PODZIĘKOWANIA

Age of Steam jest grą autorstwa Johna Bohrera.

Age of Steam jest chroniony prawem autorskim (Reg. No. TX 7-243-752) przez John Bohrer, 2001, Wszelkie prawa zastrzeżone.

Age of Steam jest zarejestrowanym znakiem towarowym (Reg. No. 3,622,075), wykorzystywany za zgodą Johna Bohrera.

Ilustracje i Projekt Graficzny: Ian O'Toole

# ZASADY DODATKOWYCH MAP

## WESTERN U.S. (ZACHODNIE STANY ZJEDNOCZONE)

Ta mapa została zaprojektowana dla grupy od 3 do 6 graczy.

### Przygotowanie rozgrywki

Umieśćcie 2 kostki Towarów na każdym Mieście i 1 w każdym Miasteczku. Jeśli Miasteczko zostanie Zurbanizowane, Towar (jeśli jakiś jest) zostaje usunięty z Miasteczka i umieszczony w woreczku z Towarami.

Każdy gracz zaczyna grę z \$20 i 2 Wyemitowanymi Udziałami. Dodatkowo \$10 pochodzi z waszych osobistych majątków. W tej grze wcielacie się w baronów kolejowych budujących swoje imperia.

### Transportowanie Towarów

Towar z Miasteczka może być przetransportowany do Miasta, tak jak gdyby był Towarem na heksie Miasta. Towar nie jest uzupełniany.

Transportowanie Towarów ze wschodniego Miasta do zachodniego Miasta (i vice versa) zapewnia premię \$1 dla jednego przebytego połączenia kolejowego. Gracz, który transportuje Towary, decyduje które połączenie kolejowe otrzyma premię \$1.

Wschodnie Miasta to Duluth, Minneapolis, Des Moines, St. Louis, Memphis, Vicksburg i New Orleans. Jeśli Kansas zostanie Zurbanizowane, będzie uznawane za wschodnie Miasto. Zachodnie Miasta to Seattle, San Francisco i Los Angeles. Jeśli Portland lub San Diego zostaną Zurbanizowane, będą uznawane za zachodnie Miasta.

### Budowa Toru

Połączenia kolejowe muszą zaczynać się przy jednym z początkowych wschodnich lub zachodnich Miast (nie przy Denver, Salt Lake City lub nowo Zurbanizowanych Miastach).

**Budowa na mokradłach i rzekach kosztuje \$4.**

**Budowa na górach kosztuje \$5.**

Dopóki co najmniej jedno z początkowych zachodnich Miast nie połączy się z przynajmniej jednym z początkowych wschodnich Miast, wszystkie Tory tego połączenia kolejowego muszą zachować ciągłość.

Początkowe wschodnie Miasta to Duluth, Minneapolis, Des Moines, St. Louis, Memphis, Vicksburg i New Orleans.

Początkowe zachodnie Miasta to Seattle, San Francisco i Los Angeles.

Gdy jedno z początkowych wschodnich Miast zostanie połączone z jednym z początkowych zachodnich Miast, transkontynentalna linia kolejowa zostaje ukończona! Jeśli Miasta są połączone przez jedno połączenie kolejowe, Przychód tego połączenia kolejowego natychmiast zwiększa się o \$4. Jeśli Miasta są połączone przez dwa połączenia kolejowe, Przychód obu połączeń kolejowych natychmiast zwiększa się o \$2. Jeśli Miasta są połączone przez więcej niż dwa połączenia kolejowe, gracz posiadający połączenie kolejowe, gdzie umieszczany jest kafelek Toru łączącego, wybiera które dwa połączenia otrzymają natychmiastowy wzrost Przychodu o \$2.

### Zwycięstwo

Remis nie jest możliwy. Jeśli gracze remisują, remisy rozstrzygane są kolejno przez: najwięcej pieniędzy, najwięcej Torów, rzut kością.

### Podziękowania

Prawa Autorskie J. Bohrer, 2013. Wszelkie prawa zastrzeżone.

„Age of Steam” jest zarejestrowanym znakiem towarowym (Reg. No. 3,622,075) przez Winsome Games i wydawany jest na licencji.





---

## SOUTHERN U.S. (POŁUDNIOWE STANY ZJEDNOCZONE)

Ta mapa jest zaprojektowana dla grupy od 3 do 6 graczy.

### *Kontekst Historyczny*

Południowe Stany Zjednoczone były społecznością rolniczą, a bawełna była głównym towarem masowo wysyłanym do zagranicznych portów. Atlanta była centrum produkcji i handlu na południu. Amerykańska Wojna Secesyjna ma miejsce podczas 4 Tury. Atlanta należąca do Konfederatów została przejęta przez generała Unii Williama Tecumseha Shermana, który zniszczył jej potencjał przemysłowy podczas swojej pamiętnej wizyty w mieście. Południowe połączenia kolejowe bardzo ucierpiały w wyniku konfliktu.

### *Przygotowanie rozgrywki*

Umieścić białe kostki (reprezentują bawełnę) w każdym Miasteczku.

Umieścić 4 kostki Towaru w Atlancie, 3 kostki Towaru w Charleston, Savannah, Mobile i New Orleans oraz po 1 kostce Towaru w każdym pozostałym Mieście.

### *Akcje*

Kiedy Miasteczko z Bawełną (Towarem) zostaje Zurbanizowane, obecna tam kostka Bawełny zostaje umieszczona na Nowym Mieście.

### *Transport Towarów*

Kostka Bawełny musi zakończyć swój ruch gdy dotrze do jednego z 4 głównych portów: Charleston, Savannah, Mobile lub New Orleans.

Kostka Bawełny zapewnia dodatkową premię w postaci +1 Przychodu. Po dostarczeniu, kostka Bawełny jest usuwana z gry.

### *Zwiększenie Towarów*

W każdej Turze od 1-4, Atlanta zawsze otrzymuje 1 kostkę Towaru, dobraną bezpośrednio z woreczka, jako dodatek do dowolnych Towarów z wystawki Towarów.

### *Zmniejszenie Przychodu*

Począwszy od Tury 4, Zmniejszenie przychodu zostaje podwojone.

### *Podziękowania*

Prawa Autorskie J. Bohrer, 2013. Wszelkie prawa zastrzeżone. „Age of Steam” jest zarejestrowanym znakiem towarowym (Reg. Nr. 3,622,075) przez Winsome Games i wydawany jest na licencji.

---

## GERMANY (NIEMCY)

Ta mapa jest zaprojektowana dla grupy od 3 do 6 graczy.

### *Ciemnozielone Heksy*

Ciemnozielone heksy to Zagraniczne Terminale. Nie produkują żadnych Towarów. Towary nie mogą być przez nie transportowane. Każdy z nich przyjmuje jeden rodzaj Towarów. Podczas przygotowania umieścić jedną kostkę Towaru na białym polu na każdym zielonym heksie. Jest to rodzaj Towaru, który zostanie przyjęty na Zagranicznym Terminalu.

### *Przygotowanie rozgrywki*

Umieścić po 2 Towary w każdym Mieście, poza Königsbergiem i Berlinem. Königsberg otrzymuje 3 kostki Towaru, a Berlin 4 kostki Towaru.

### *Akcje*

Akcja Inżyniera uległa zmianie - pozwala teraz na umieszczenie jednego kafelka Toru za połowę ceny, zaokrągloną w górę.

### *Budowa Toru*

Nie może zostać zbudowany żaden Nieukończony Odcinek Toru, mogą być budowane tylko Ukończone Połączenia Kolejowe. Gracze są nadal ograniczeni do umieszczenia trzech kafelków Toru w swojej Turze.

Liczba widoczna na heksie jest kosztem umieszczenia Podstawowego Toru na tym heksie.

Połączenia Düsseldorf - Cologne oraz Dortmund - Essen mogą być zbudowane bezpośrednio. Koszt to \$2, a gracz może umieścić swój znacznik Własności Toru na białym okrągłym polu. Liczy się to jako jeden Tor na potrzeby warunków zwycięstwa oraz jako umieszczenie jednego kafelka Toru podczas Budowy.

### *Zwiększenie Towarów*

Poza normalnym Zwiększeniem Towarów, Berlin zawsze otrzymuje jedną kostkę Towaru, dobieraną z woreczka Towarów.

### *Podziękowania*

Prawa Autorskie J. Bohrer, 2003. Wszelkie prawa zastrzeżone. „Age of Steam” jest zarejestrowanym znakiem towarowym (Reg. Nr. 3,622,075) przez Winsome Games i wydawany jest na licencji.

---

## BARBADOS

Barbados to mapa do gry solo, zaprojektowana przez Teda Alspacha z Bezier Games.

### *Przygotowanie rozgrywki*

Usuń z gry fioletowe kostki i New City (Nowe Miasta) E, F, G i H. Losowo umieść kostki w górnym rzędzie (lewej) jasnej części wystawki Towarów 1-6 oraz A, B, C i D (jeśli czerwona kostka pojawia się w A lub niebieska kostka pojawia się w B, wymień ją na inną kostkę).

Losowo umieść po 1 kostce na każdym złotym Mieście na planszy.

Istnieje również „łatwiejszy” wariant dla nowych i młodszych graczy: w zamian umieść po dwie kostki na każdym złotym Mieście.

### *Emisja Udziałów*

Tylko jeden Udział może być Wyemitowany w ciągu Tury.

### *Określenie Kolejności Graczy*

Ta faza jest pomijana na tej mapie.

### *Wybór Akcji*

Jedynymi dostępnymi akcjami są: Inżynier, Lokomotywa, Urbanizacja i Produkcja. Kiedy wybierzesz akcję, umieść na niej znacznik gracza. Ta akcja nie może być wybrana ponownie, dopóki znacznik nie zostanie usunięty. Kiedy wybrane zostaną wszystkie cztery akcje, usuń znaczniki. W każdej turze musi zostać wybrana jedna akcja.

### *Zwiększenie Towarów*

W każdej Turze rzuć dwiema kośćmi dla każdej strony planszy Zwiększenia Towarów.

### *Koniec Gry i Punktowanie*

Po dziesiątej zakończonej turze (kiedy znacznik tury jest na polu końca dla 3 graczy), wydaj swoje pieniądze, by odkupić wszystkie swoje udziały, płacąc \$5 za każdy. Jeśli nie możesz odkupić swoich udziałów - przegrywasz! Pozostałe Pieniądze, to twoje ostateczne punkty. Zignoruj inne zasady punktowania.

---

## ST LUCIA

Saint Lucia jest zaprojektowana przez Teda Alspacha i Bezier Games, tylko dla dwóch graczy.

### *Przygotowanie rozgrywki*

Losowo umieścić po 1 kostce Towaru na każdym zielonym heksie i każdym heksie rzeki na planszy.

### *Określenie Kolejności Graczy*

Faza ta ma miejsce przed fazą Emisji Udziałów.

Aukcja o Kolejność Tury nie jest już przeprowadzana. Zamiast tego losowo wybieracie gracza w pierwszej turze. W kolejnych turach gracze zmieniają się w zakresie tego, który rozgrywa turę pierwszy. Gracz, który jako pierwszy rozgrywa swoją turę, musi zapłacić \$5. Jeśli ten gracz nie może (lub nie chce) zapłacić \$5, wtedy drugi gracz otrzymuje możliwość zapłacenia \$5 aby w zamian rozegrać turę jako pierwszy.

Jeśli drugi gracz również zrezygnuje z zapłacenia \$5, pierwszy gracz będzie mógł rozegrać turę jako pierwszy za darmo.

### *Wybór Akcji*

Akcja Produkcji nie jest dostępna na tej mapie.

Akcja Kolejności Tury pozwala teraz graczowi, który ją wybrał, być pierwszym graczem w następnej fazie Określenia Kolejności Graczy. Gracz nadal będzie musiał zapłacić \$5, by skorzystać z tego przywileju.

### *Budowa Toru i Transport (Dostarczenie) Towaru*

Podczas budowy Toru, umieść kostkę Towaru z tego heksu na wierzchu właśnie zbudowanego Toru. Towar ten może być teraz dostarczony do Miasta (nawet jeśli Tor, na którym znajduje się ten Towar, nie jest Ukończonym Połączeniem Kolejowym). Te „Nieukończone” połączenia nadal liczą się do Przychodu dla gracza, do którego należy odcinek Toru. Jeśli Towar znajduje się na fragmencie skrzyżowania lub równoległego Toru, gracz którego Tor jest używany (określa to gracz umieszczający), otrzymuje Przychód za ten odcinek Toru.

### *Zwiększenie Towarów*

Faza Zwiększenia Towarów jest pomijana na tej mapie.

### *Koniec gry*

Po zakończeniu ósmej tury (kiedy znacznik tury jest na polu końca dla 4 graczy) gra się kończy.





## SEKWENCJA ROZGRYWKI

- I. EMISJA UDZIAŁÓW
- II. OKREŚLENIE KOLEJNOŚCI GRACZY
- III. WYBÓR AKCJI
- IV. BUDOWA TORU
- V. TRANSPORT TOWARÓW
- VI. ZEBRANIE PRZYCHODU
- VII. POKRYCIE WYDATKÓW
- VIII. ZMNIEJSZENIE PRZYCHODU
- IX. ZWIĘKSZENIE TOWARÓW
- X. POSTĘP ZNACZNIKA TURY

## KOSZTY BUDOWY TORU

### Umieszczanie Toru

Podstawowe	\$2, \$3 na Rzece, \$4 na Górach.
Złożone Równoległe	\$3, \$4 na Rzece, \$5 na Górach.
Złożone Skrzyżowanie	\$4, \$5 na Rzece, \$6 na Górach.
Miasteczko	\$1 oraz \$1 za każdy Tor prowadzący do Miasteczka.

### Zastępowanie Toru

Podstawowy na Złożone ze Skrzyżowaniem	\$3
Miasteczko	\$3
Wszystkie pozostałe	\$2

### Przekierowanie Toru

Wszystkie	\$2
-----------	-----



© 2022 FRED Distribution Inc.  
801 Commerce Drive, Building  
#5. Leitchfield, KY 42754  
All Rights Reserved.  
www.eagle-gryphon.com



© 2022 Portal Games Sp. z o.o.  
(edycja polska)  
ul. H. Sienkiewicza 13  
44-190 Knurów  
www.portalgames.pl

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: [portalgames.pl/pl/reklamacje/](http://portalgames.pl/pl/reklamacje/)



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: [www.portalgames.pl/pl/age-of-steam/](http://www.portalgames.pl/pl/age-of-steam/)

Edycja polska: zespół Portal Games  
Tłumaczenie: Paweł Imperowicz  
Skład graficzny: Michał Kulasek  
Menedżer Projektu: Karolina Lechowicz  
Redakcja: Marcin Zalewski, Marcin Kupiec

Age of Steam rules are Copyright J. Bohrer 2002, 2004, 2008. All Rights Reserved.

Age of Steam is a Registered Trademark (Reg. No. 3,622,075), used under license.

The license for Age of Steam has been kindly granted to Eagle-Gryphon Games by Winsome Games.

## PODSTAWOWE



48x Prosty      7x Ostry Zakręt      55x Delikatny Zakręt

## ZŁOŻONE SKRZYŻOWANIE



4x Delikatny i Prosty      3x Dwa Delikatne      4x Dwa Proste

## ZŁOŻONE RÓWNOLEGŁE



1x Delikatne Zakręty      1x Delikatny w Lewo i Ostry



1x Prawy Delikatny i Ostry      1x Prosty i Ostry

## DOCELOWE MIASTECZKO



3x Jeden Wyjazd      2x Trzy Wyjazdy Lewe      2x Trzy Wyjazdy Prawe



2x Trzy Wyjazdy, w tej samej połowie      2x Trzy Wyjazdy "Gwiazda"