

Age of Steam – Californie du Nord – Règles



Cet d'extension d'Age of Steam a lieu en Californie du Nord et se concentre sur San Francisco, Oakland, San Jose, Santa Cruz et Sacramento

Les particularités de cette carte incluent deux ponts à travers la baie de San Francisco, la ville portuaire de Santa Cruz où les marchandises sont alignées en attente de livraison et une ville de trois tuiles, San Jose, possédant une double croissance de marchandises.

Les règles standard de la 2ème édition d'Age of Steam doivent être utilisées sauf les exceptions indiquées dans cette page.

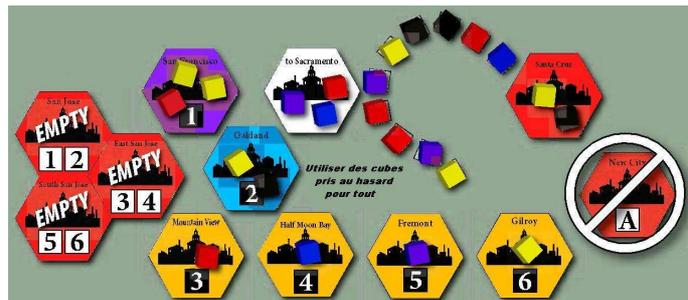
Cette carte est une mise à jour de la carte " Bay Area ", édition limitée Essen 2005, avec des villes et des cités modifiées et légèrement adaptée dans sa taille afin de s'ajuster à celle du plateau standard d'Age of Steam, avec une nouvelle particularité majeure : La ville de Sacramento est toujours de la couleur du bateau le plus proche de Santa Cruz.

MISE EN PLACE

Placez trois cubes sur San Francisco et "à Sacramento" et deux cubes sur Oakland et Santa Cruz. Placez un cube sur chaque autre ville excepté les trois villes de San Jose qui ne reçoivent aucun cube.

Placez un cube sur chaque case "bateau" partant de Santa Cruz.

Retirez la nouvelle ville "A" (rouge) de la partie.



MONTAGNES



Construire sur une tuile de montagne coûte \$3.

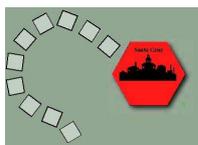
SACRAMENTO



Sacramento accepte des cubes de la couleur du bateau le plus proche de Santa Cruz (même s'il y a toujours des cubes sur la ville de Santa Cruz elle-même).

Cruz (même s'il y a toujours des cubes sur la ville de Santa Cruz elle-même).

SANTA CRUZ



Après que les deux marchandises dans la ville ont été embarquées,

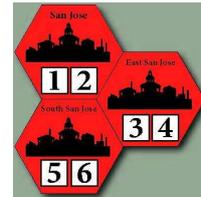
seule la marchandise sur le "bateau" le plus proche du port peut être embarquée.

PONTS



Le coût de construction entre San Francisco et Oakland est \$10. Si Hayward et Foster City sont toutes les deux urbanisées, un pont peut être construit entre elles pour \$6.

SAN JOSE



Des marchandises rouges de San Jose peuvent être livrées à une partie adjacente de la ville de San Jose pour un revenu nul, ou peuvent sortir de la ville et y revenir de nouveau par un côté différent (par exemple de San Jose à San Jose est) pour un revenu équivalent au nombre de tronçons du voyage. Les autres marchandises peuvent être déplacées librement entre les parties de la ville de San Jose pour un coût de zéro (mais ne peuvent pas passer deux fois par le même segment).