

# Age of Steam – Extension Japon – Règles

Une carte pour 3-4 joueurs.

## Assemblage

Cette carte est composée de quatre feuilles 21 x 29,7. Vous aurez besoin de les coller ou les plastifier.

- Imprimez chacune des quatre feuilles avec une imprimante couleur sur du carton blanc relativement épais.
- Coupez le long des bords des hexagones bleus (l'océan) sur toutes les feuilles, à l'exception de ce qui suit :  
NE coupez PAS à droite d'Osaka en page 1.  
NE coupez PAS au-dessous de Hakodate et Obihiro en page 4.

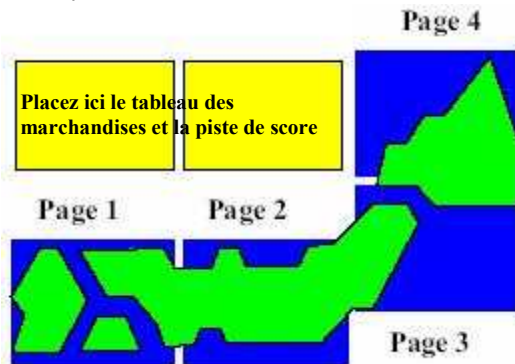
- Appliquez le scotch sur le bord gauche de la page 2. Aligned les dessins des pages 1 et 2 et collez-les ensemble.
- Appliquez le scotch sur le bord haut de la page 3. Aligned les dessins des pages 3 et 4 et collez-les ensemble.

Vous avez maintenant 2 morceaux de carte qui devraient se ranger dans votre boîte d'Age of Steam.

## Mise en place de la carte

Les morceaux de carte ne s'alignent pas bord à bord. Le 1/2 hexagone de montagne au nord de Sendai et le 1/2 hexagone de montagne au sud de Morioka sont en fait le même hexagone. Aligned les morceaux de carte de manière que ces deux 1/2 hexagones forment un hexagone entier. (En outre, Sendai devrait être à côté de l'hexagone marqué "Kitakami").

Quand elle est complète, la carte doit ressembler à quelque chose comme ça :



## Remarques sur le terrain et la carte :

- Baie de Yokohama : Le sortilège est de Tokyo est traité comme un hexagone de rivière (coût = \$3).

- Les hexagones partiels près d'Abashiri et Morioka sont en jeu.

- Hexagones d'eau : La voie peut être construite sur les hexagones bleus dessinés. Une voie simple droite ou courbe douce peut être utilisées pour la construction. La voie doit être reliée à la terre aux deux extrémités. Aucune voie complexe ou courbe serrée ne peut être utilisée. Le coût de construction sur un hexagone d'eau est \$6. (Construire à travers l'eau indique un pont, un tunnel ou un bac.)

- Hexagones moitié eau et moitié terre : Ces hexagones sont sujets à des règles spéciales. Si la voie est construite de sorte qu'elle occupe seulement la moitié terre de l'hexagone, elle est traitée comme un hexagone de terre avec un fleuve (coût = \$3). Si la voie est construite de sorte qu'elle croise la partie eau de l'hexagone, on considère l'hexagone comme de l'eau et sujet à toutes les règles ci-dessus (coût = \$6). Une tuile complexe peut être placée dans un hexagone de ce type si une voie est une voie de terre et l'autre une voie d'eau. L'évolution vers une tuile complexe afin d'ajouter une voie de terre coûte \$3 et une voie d'eau coûte \$6.

Exemple : La voie rouge ci-dessous est une voie de terre. Elle coûte \$3. La voie jaune est une voie d'eau. Elle coûte toujours \$6. (Notez que la voie jaune partant des 4 hexagones de terre ne peut pas utiliser une courbe douce pour atteindre l'hexagone d'eau à gauche ou à droite car la construction ne relierait pas la terre aux deux extrémités).



## Règles

Toutes les règles normales d'Age of Steam sont en effet à l'exception des points ci-dessous :

## Mise en place

- placez 3 cubes marchandises sur Kagoshima et Abashiri et 2 cubes marchandises sur toutes les autres villes de la carte.
- Placez un cube marchandise sur chaque case du tableau des marchandises comme dans les règles normales.

- Osaka et Tokyo ont chacune deux nombres pour la production de marchandises. Quand l'un ou l'autre des nombres est obtenu, un cube est déplacé vers la ville appropriée.

- Locomotive (Capacité des trains) : L'action spéciale Locomotive est modifiée comme suit : La locomotive permet maintenant une augmentation PROVISOIRE du niveau de locomotive. N'avancez pas le marqueur du joueur sur la piste des locomotives quand il choisit la Locomotive. Un joueur qui choisit la locomotive peut transporter des cubes marchandises sur un tronçon additionnel au-dessus de son niveau actuel de locomotive pour les deux expéditions de ce tour. Il ne doit pas payer de dépenses additionnelles pour ce niveau provisoire. Un joueur peut toujours renoncer à une expédition afin d'améliorer de manière permanente son niveau de locomotive. Cette action permet de transporter jusqu'à 7 tronçons en respectant toutes les autres règles normales d'expédition.

- Urbanisation : Quand vous placez une tuile de ville en utilisant cette action spéciale, elle compte comme une de vos 3 constructions de tuile autorisées pour ce tour. Vous pouvez construire/améliorer 2 tuiles régulières et urbaniser une ville ou choisir de ne pas utiliser l'action spéciale et de construire/améliorer 3 tuiles régulières.