

Steam Rollers

a game by Mark Gerrits

2-5 players, aged 10+. Duration: 45 Minutes.

Game Overview

In Steam Rollers, players use dice to build the best railway network, upgrade their engine and beat their opponents to the most lucrative cargo deliveries. Make smart use of the dice to become the world's most famous railroad tycoon!



Components

200 player maps, 50 cubes (10 red, 10 blue, 10 purple, 10 yellow, 10 grey), 1 supply board, 1 setup play aid, 1 first player marker, 7 dice (6 white, 1 black), 6 special cards. Pens not included.

Setup

Give each player a player map and a pen.

Put the supply board in the middle of the table. Place a number of random cubes, equal to the number of players plus 2, on each numbered city on the supply board. Remove cubes of the same colour as the city they were placed on. These are removed from the game and no replacements need to be drawn.

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

The last player who missed a train becomes the first start player. She takes the first player marker, the black die, and a number of white dice equal to the number of players plus one. If playing with less than five players, the remaining white dice will not be used and are removed from the game.

The map consists of six regions (one yellow, one red, one purple, 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.



Medium and Hard game

For more variety and challenge, roll one die and look on the corresponding chart (Medium or Hard) to see which borders are blocked. All players mark these 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. Basically, think of them as big walls.

Round Overview

The start player rolls all the dice and puts the black die on its corresponding spot on the supply board so that it is clearly visible to all players. She then straightens any turned special cards she has and then takes one of the white dice and performs one action with it. The second player does the same and so on until each player has taken one die and performed one action with it. Normally there will be one white die left (exception: see special cards). If at the end of a 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.

Actions

Build track

The player draws a railroad track in one hex. 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 - In other words, players can't build in a hex in which they've already built (no crossings or junctions). A player's railroad tracks do not need to form one single connected network. There may be separate small networks on a player's map and players can even draw tracks which connect to no cities.

Cities 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 railroad 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 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 out the checkbox corresponding to the die she picked for her engine. The number of crossed out checkboxes determines the strength of a player's engine. 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 in numerical order! The engine strength indicates the maximum number of cities/towns that can be crossed/reached when delivering goods.

Deliver cargo

The white die determines the source city of the delivery. Choose a cube on the supply board from the corresponding city. The cube must be delivered to a city of its colour (grey cubes can be delivered to city 3 or 4). To be able to deliver the cube, the player must have a series of contiguous railroad



connections between cities on their map so that a continuous route can be traced from the source city to the destination city.

The delivery distance is equal to the number of cities and/or towns the cube will reach during the transport (so for example a direct route from one city to another has distance one). To be able to make a delivery, the player's engine must have a strength equal to or higher than the delivery distance. The cube is then removed from the game and the player scores a number of points equal to the delivery distance, which they note by crossing the checkboxes on their map.

The player does not have to take the shortest possible route and indeed will want to take the longest possible route allowed by their engine. However, a cube may not pass through the same city twice during a delivery (no loops). A grey cube may cross a grey city to be delivered in the other.

Take special card

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

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



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



1a/b: The player may change their 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 card right after another player takes a die. She must give you that die and draft 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 cargo, 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. The player must have an engine strong enough to make that delivery.

4a: The player can make a delivery of unlimited distance. The rule that a cube 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 card.

5a: The player may change the value of the white die by + or - one (7 and 0 are not allowed.)

5b: The player may reroll the white die or flip it to its opposite side. If she rerolls the die, she must use the new result.

6a/b: The player may ignore the black die and draw any type 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 cubes.

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 engine to a strength of 4/5/6 gain 1/2/3 extra points (Only checkboxes on the locos, without bonus from special cards 4 a/b).

Finally they add or subtract the victory points on the special cards 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 railroad 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 special cards worth -2 points. Her final score is 22 points (13+9+2-2).

Credits

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

Cover image credits and information : <http://www.historycentral.com/railroad/Locomotives/AtlanticandGreatwestern.html>

This Atlantic and Great Western Railroad 4-4-0 #71 is shown in a picture taken by George Rockwood of New York City at Jersey City Locomotive Works in 1865. The locomotive entered service on April 24 1865 It was a Six foot gauge that burned either wood or coal . It weighed 65,000 pounds. It had 66 " drivers and had 16x24 cylinders.

  Flatlined Games 2015, 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

2-5 joueurs, 10 ans et +. Durée: 45 Minutes.

Introduction

Dans SteamRollers, les joueurs utilisent des dés pour construire un réseau de rails, améliorer leurs locomotives et effectuer les livraisons les plus lucratives avant leurs adversaires. Utilisez les dés à bon escient pour devenir le meilleur entrepreneur ferroviaire!



Matériel

200 cartes individuelles, 50 cubes (10 rouge, 10 bleu, 10 mauve, 10 jaune, 10 gris), 1 plateau central, 1 aide de jeu, 1 pion premier joueur, 7 dés (6 blancs, 1 noir), 6 cartes spéciales. Crayons non inclus.

Mise en place

Donnez à chaque joueur une carte individuelle et un crayon.

Placez le plateau central sur la table. Placez (nombre de joueurs +2) cubes au hasard dans chaque ville numérotée sur le plateau central. Retirez les cubes de la même couleur que la ville ou ils sont placés, sans les remplacer par de nouveaux cubes.

Choisissez un côté au hasard (a/b) pour chaque carte spéciale et placez-les près du plateau central, bien en vue de tous les joueurs. Ces cartes resteront du côté choisi pour toute la partie.

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.

La carte comporte six régions (une jaune, une rouge, une mauve, 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.



Jeu moyen et difficile

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

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.

Tour de jeu

Le premier joueur lance tous les dés et pose le dé noir sur l'espace du plateau central correspondant au chiffre obtenu de manière à ce qu'il soit bien visible de tous. Il redresse ensuite les cartes spéciales non redressées qu'il possède, et choisit 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 cartes spéciales). Si à la fin d'un tour trois villes ou plus sont vides, la partie est terminée. Autrement le pion premier joueur passe à gauche, le nouveau premier joueur reprend les dés et un nouveau tour commence.

Actions

Construire un rail

Le joueur dessine un rail dans un hexagone. Le dé blanc choisi 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 - autrement dit 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. Un joueur peut construire plusieurs tronçons séparés et il est même possible de construire des rails qui ne sont connectés à aucune ville.

On ne dessine pas dans les villes, ce n'est ni nécessaire ni permis. Un rail qui arrive à une ville connecte à cette ville. Les villages par contre peuvent 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 ainsi que le village entre elles. Les villes 1 et 5 ne sont pas connectées, et le village n'est connecté à aucune des deux villes.

Améliorer sa locomotive

Le joueur coche la case correspondant au dé blanc choisi. Le nombre de cases cochées indique la force actuelle de sa locomotive. Chaque valeur de dé ne peut être utilisée qu'une fois pour améliorer de 1 la locomotive, et le maximum est de 6. Il n'est pas nécessaire de cocher les cases dans l'ordre numérique! La force de la locomotive indique le nombre maximum de villes et de villages qui peuvent être atteints/traversés en livrant des marchandises.

Livrer des marchandises

Le dé blanc détermine la ville d'origine des marchandises. Choisissez un cube sur le plateau central dans cette ville. Le cube doit être livré dans la ville de sa couleur (les cubes gris peuvent être livrés dans les villes 3 et/ou 4). Pour pouvoir livrer ce cube, le joueur doit avoir sur sa carte individuelle un réseau de rails continu formant une route ininterrompue de la cité d'origine à la cité de destination.

La distance de livraison est égale au nombre de villes et villages atteints par le cube



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 force égale ou supérieure à la distance de livraison. Le cube est alors retiré du jeu 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 carte 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 un cube ne peut pas passer plus d'une fois par un même hexagone durant une livraison (pas de boucles). Un cube gris peut traverser une ville grise pour être livré dans la seconde.

Prendre une carte spéciale

Le joueur prend la carte spéciale dont le dé imprimé correspond au dé blanc choisi. La carte 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 carte. Au prochain tour, juste au moment de choisir un dé blanc il la redressera (ceci garantit qu'un joueur ait toujours au moins une opportunité d'utiliser une carte avant de se la faire voler). Un joueur peut utiliser un dé pour voler une de ses propres cartes de manière à l'incliner.

Il y a deux types de cartes. Les cartes avec



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



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 cartes 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.

1a/b: Le joueur peut changer la valeur du dé choisi 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 carte 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 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 le réseau effectif sur sa carte individuelle, comme si d'autres villages/villes avaient été traversés. La locomotive du joueur doit être assez forte pour cette livraison.

4a: Le joueur peut effectuer une livraison sans limite de locomotive. La règle interdisant à un cube de passer plus d'une fois par le même hexagone reste d'application.

4b: La force de la locomotive du joueur est de plus un tant qu'il détient cette carte.

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

5b: Le joueur peut soit relancer le dé choisi soit le retourner sur la face opposée. S'il le relance, il doit utiliser le nouveau résultat.

6a/b: Le joueur ignore le dé noir et peut construire le type de rail qu'il désire s'il construit un rail.

Fin de partie et scores

La partie se termine quand à la fin d'un tour trois villes ou plus sont vides de cubes. Les joueurs comptent les points qu'ils ont gagné par des livraisons durant la partie. Ils reçoivent aussi des points pour leur réseau: chaque connexion reliant deux villes rapporte un point, plus un point pour chaque village sur ces connexions. 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 cartes 4 a/b). Enfin ils ajoutent ou retirent les points notés sur les cartes qu'ils détiennent. Le joueur avec le plus de points gagne. En cas d'égalité, la loco la plus forte

l'emporte, puis 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 loco de 5, ce qui vaut 2 points. Enfin elle détient des cartes spéciales qui valent -2 points. Son score final est 22 (13+9+2-2).

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.

Crédits image de couverture : <http://www.historycentral.com/railroad/Locomotives/AtlanticandGreatwestern.html>

Cette motrice Atlantic and Great Western 4-4-0 #71 a été photographiée par George Rockwood de New York City au chantier de Jersey City en 1865. La motrice est entrée en service le 24 avril 1865. C'était une fournaise de six pieds qui brûlait du bois ou du charbon. Elle pesait 65.000 livres. Elle avait des roues motrices de 66 pouces et 16x24 cylindres.

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

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