

# STEAM™ BARONS



A 'Steam Barons™' egy, a Steam játékhoz tervezett kiegészítő. Tartalmaz egy kétoldalú térképet, ami egyik oldalán az USA keleti felét és Kanada egy részét, másik fele Észak-Angliát ábrázolja. Ezek a térképek az alap- vagy standard szabályokkal is használhatóak. Valamint vannak új, speciális szabályok, amik a standard szabályokat egy tőzsdei rendszerrel kombinálják.

Ha ezeket a térképeket az alap- vagy standard szabályokkal szeretnétek használni, akkor azt javasoljuk, hogy 5 vagy 6 játékosal tegyétek.

Ha a tőzsdepiaci szabályokat használjátok, akkor a térképek kettő, három, négy, öt és hat játékosal is élvezhetőek lesznek.

A fa mozdonyelemeket arra szántuk, hogy a tőzsdepiaci szabályok esetén a vágánykapcsolatok tulajdonjogát jelöljék, de nincs rá semmi okotok, hogy ne használjátok ugyanerre az alap- és standard szabályok használata esetén is.

## A játék elemei



Vágánytulajdonjog-jelző



16 fekete árukocka



1 kezdőjátékos-jelző



38 vágányelem-lapka



x 26



x 6



6 társaságjelző

1 kétoldalú játéktábla

1 szabályfüzet

1 tőzsdepiac játékkártya

## Alap- és standard szabályok - mindkét térkép Előkészületek

Ez a két térkép úgy lett tervezve, hogy 5 vagy 6 játékosal működik a legjobban. Emiatt plusz vágánylapkákat adunk. Tegyetek ezeket az alap Steam játék vágánylapkái közé.

### Előkészületek

Tegyetek a 16 fekete kockát a standard árukockákkal együtt a zsákba. Hagyjátok figyelmen kívül a városhexákra nyomtatott számokat, és tegyetek minden városra 2 árukockát. Tegyetek 2 kockát minden áru-készletmezőre.

### Fekete árukockák

A fekete árukockákat csak a térképre nyomtatott fekete városokba lehet szállítani. A szürke árukockákat csak a szürke Új város lapkára lehet szállítani.

### Csak a Kelet-USA térképen

A következő szabályokat a Steam játék alap, standard és tőzsdepiaci verziójában is alkalmazni kell.

A játékos vágányt csak egy kikötőjellel megjelölt városhoz építhet, vagy olyan városhoz, ami vágányokon keresztül összeköttetésben áll kikötőjellel várossal (a vágányok bárkihez tartozhatnak) vagy olyan vágányhoz, ami már a táblán van és a játékosé.

Néhány város egymással szomszédos. Ezek összeköthetőek, ha a játékos egy korongját az összekötővágány-jelre teszi. Ennek ára 3 \$, és egy vágánylapka-lerakásnak számít.

A térkép kinézete különbözik az eredeti Mayfair kiadástól. Így a hegyek új tereptípusként kerültek rá. A dombok ára ráépítéskor továbbra is plusz 2 \$, míg a hegyeké plusz 3 \$.



Ezeken a változtatásokon kívül minden más szabály a Steam™ alap- vagy standard szabályaival egyezik meg.

## Steam Barons tőzsdepiac-szabályok

A Steam Barons tőzsdepiaci játékban a játékosok az egyes vasúttársaságokba befektetőket alakítják, akik ezekben a társaságokba akarnak okosan befektetni.

A társaság annak a játékosnak az irányítása alatt áll, akinek a legtöbb részvénye van benne. Minden körben a társaságok relatív teljesítménye hatással lesz a részvényeik árára. A játékosoknak jókor, jó társaságba kell befektetniük, és a megfelelő időben megszabadulni a részvényektől, mielőtt katasztrófa következne be.

A játék ebben a verziójában a mozdonyelemeket a kapcsolatok tulajdonjogának jelölésére kell használnotok. A színes játékosjelzőket, mint a társaságok részvényeit kell használnotok, és hogy a társaság részvényének az árát, valamint a játékosrendben a helyét jelöljétek. Kérjük, hogy a narancs, zöld, barna, fa, fekete és fehér játékoskorongokat így használjátok.

Megjegyezzük, hogy ugyanazokat az értéket használjátok a játékos és a társaság pénzként is, de ezek nem cserélgethetőek. A társaság pénze egy nagyságrenddel nagyobb, mint ugyanaz az érmeösszeg a játékos tulajdonában.

A tőzsdepiac játékkártyát tegyetek a játéktábla mellé.

A tizenhat fekete kockát keverjétek a zsákba a többi kockával együtt.

Véletlenszerűen húzzatok, és tegyetek annyi árukockát minden egyes városra, amennyi a város értéke.

Véletlenszerűen húzzatok, és tegyetek egy árukockát minden településhezára.

Ne tegyetek árukockákat az Árukészletmezőkre.

Távolítsátok el az összes szürke árukockát a városokról és a településekről, és tegyetek vissza ezeket a játék dobozába.

Miután a játéktáblát feltöltöttétek árukockákkal, vegyétek ki az összes megmaradt kockát a zsákból, és tegyetek vissza a játék dobozába.

Tegyetek a 6 társaságjelzőt a játéktábla mellé. Minden jelzőre tegyetek 5 \$-t (a játék kezdetén minden társaság kibocsát egy részvényt).

Ha az Észak-Anglia térképen játszatok, minden társaságjelzőre tegyetek hat részvényjelzőt. Ha a Kelet-USA térképen játszatok, akkor minden társaságjelzőre nyolc részvényt tegyetek kezdésnek.

Tegyetek minden társaságtól egy társaságjelzőt az elérhető részvények helyre, ami a Tőzsdepiac játékkártyán található.

Minden társaság részvényének az árát jelöljétek a Részvényár-sávon egy társaságjelzővel. Minden társaság kezdeti részvény ára 5 \$.

Minden társaságnak egy-egy részvényjelzőjét tegyetek a játéktábla győzelmipont-sávjának 0-s mezőjére. Ezt a sávot minden körben az egyes társaságok teljesítményének mérésére használjuk.

Tegyetek minden társaságtól egy részvényjelzőt a vászonzsákba.

Egyesével húzzátok ki a jelzőket. A jelzők kihúzásának sorrendje határozza meg a társaságok körsorrendjét. Jelöljétek ezt a körsorrendszávon.

2-fős játék esetén minden játékos 40 \$-ral kezd. 3-fős játék esetén minden játékos 30 \$-ral kezd. 4-fős játék esetén minden játékos 25 \$-ral kezd. 5-fős és 6-fős játék esetén minden játékos 20 \$-ral kezd.

Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost, és adjátok neki a kezdőjátékos-jelzőt.

Tegyetek a fordulójelzőt a fordulósáv első mezőjére.



# A játék menete

A játékot öt fordulón keresztül játsszuk. Minden játékforduló a következő fázisból áll:

1. Részvényvásárlás
2. Vágányépítés
3. Áruszállítás
4. Osztalék
5. Részvényeladás
6. Csőd
7. Társaságok körsorrendje
8. A forduló vége

## Első fázis: Részvényvásárlás

Most nyílik lehetősége minden játékosnak részvényt venni a társaságokban. Csak azokat a részvényeket lehet megvenni, amik az Elérhető részvények helyen vannak. A játékosok azokat a részvényeket nem vehetik meg, amik a társaságjelzőkön vannak.

Abban a sorrendben kerülnek eladásra a részvények, ahogy a társaságok körsorrendben vannak, amit a Körsorrendszáv mutat. Az egyes részvények eladási ára árverésen kerül meghatározásra. Minden társasághoz egy aukció tartozik, amin az adott társaság néhány vagy az összes részvénye eladásra kerül a végső ajánlat árán. Ha nincs részvénye egy adott társaságnak az Elérhető részvények helyen, akkor az a társaság nem tart árverést.

Minden árverést az a játékos kezd, akinél a kezdőjátékos-jelző van, ő teheti az első ajánlatot. A licitálás a kezdőjátékostól kezdve óramutató járása szerint halad. Az ajánlattétel helyett a játékos passzolhat is. Az első ajánlatnak meg kell egyeznie, vagy nagyobbknak kell lennie az adott társaság aktuális részvényértékével. Ha egy társaság aktuális részvényértéke nulla, akkor a legkisebb ajánlat az 1 \$ lehet. Minden ajánlatnak nagyobbknak kell lennie az előző ajánlatnál. Ha a játékos passzol, akkor nem licitálhat újra az adott árverésen. A licitálás addig folytatódik, míg már senki nem ajánl többet.

Annak a játékosnak, aki a legnagyobb ajánlatot tette, legalább egy részvényt meg kell vennie az ajánlati áron. Dönthet úgy, hogy egynél többet vesz meg, ha kifizeti minden egyes részvényért az ajánlati összeget. Így akár az is lehetséges, hogy egy játékos az összes elérhető részvényt megvegye egy társaságnak.

Ezután az épp részvényt vásárolt játékostól kezdve az óramutató járása szerint haladva, minden megmaradt játékosnak lehetősége van az adott társaság megmaradt részvényeiből vásárolni. Egy részvény ára ugyanannyi, mint amit a licitnyertes játékos fizetett egy részvényért. Egy játékos egy vagy több elérhető részvényt is vehet. Miután minden játékosnak volt lehetősége részvényt venni, a következő társaság elérhető részvényeire következik árverés, azaz egy játékosnak sem lesz második lehetősége egy fordulóban részvényt venni egy adott társaságtól.

A részvényekért kifizett minden pénz a bankba kerül. A részvényt kibocsátó társaságnak nem kell fizetni semmit.

Ha valamennyi részvényt megvettek egy társaságtól, akkor az árverés és a részvényvásárlás befejezése után, a kezdőjátékos-jelzőt az óramutató járása szerint következő játékosnak kell adni. Egyéb esetben marad a kezdőjátékos-jelző az eddigi tulajdonosánál.

Nincs korlátozva az egy játékos birtokában tartható részvények száma.

Az eladatlan részvényjelzők az Elérhető részvények helyen maradnak.

## Egy társaság irányítása

Aki egy társaság első részvényét megveszi, az megkapja az adott társaság társaságjelzőjét. Most ő irányítja a társaságot.

Egy játékos akkor veszti el egy társaság irányítási jogát, ha egy másik játékosnak több részvénye lesz az adott társaságban. Ekkor a társaságjelzőt át kell adnia a másik a játékosnak.

## Részvényvásárlás példa

Zsolt, Móni, Ildi és Karesz játszik, és ilyen sorrendben ülnek az asztal körül. Zsoltnál van a kezdőjátékos-jelző. A társaságssorrend itt látható, az elérhető részvényekkel és a részvényértékekkel egyetemben.



A fekete társaság részvényei kerülnek először árverésre. Zsolt teheti meg az első ajánlatot, és a minimum licitet teszi meg, a 4 \$-t. Végül Karesz nyeri meg az árverést, 8 \$-os ajánlattal. Úgy dönt, hogy két részvényt vesz, aminek az ára 16 \$. Zsolt a következő, akinek lehetősége van fekete társaság részvényt venni. Nem akar venni. Móni a következő, és ő megveszi a megmaradt részvényt 8 \$-ért. A kezdőjátékos-jelző átkerül Mónihoz.

Móni úgy dönt, hogy nem licitál a zöld társaság részvényére. Ildi 6 \$-t ajánl, ami magasabb, mint a részvényérték. Senki más nem licitál, így Ildinek meg kell vennie a részvényt 6 \$-ért. A kezdőjátékos-jelző ez után átkerül Ildihez.

Nincs elérhető fehér részvény, ezért a következő árverésen a narancs részvényeire lehet licitálni. A kezdő licitnek 8 \$-nak vagy többnek kell lennie. Végül Móni nyeri az árverést 10 \$-os ajánlattal. Vesz egy részvényt. Más nem vesz a megmaradt részvényekből. A kezdőjátékos-jelző Kareszhez kerül.

Karesz nyeri a natur fa társaság részvényeinek árverését egy 4 \$-os licitálással. Megveszi mind a négy részvényt.

Zsolthoz kerül a kezdőjátékos-jelző. Úgy dönt nem licitál a barna társaság részvényeire. A többiek sem licitálnak. A kezdőjátékos-jelző így Zsoltnál marad.

Három eladatlan részvény maradt, amik maradnak az Elérhető részvények helyen.



## Második fázis: Vágányépítés

Minden társaságnak lehetősége van vágányépítésre. A vágányépítési szabályok ugyanazok, mint az alap és standard Steamben, kivéve az alábbi néhány szabályt.

A körsorrend sáv mutatja meg, hogy a társaságok milyen sorrendben építhetnek vágányokat. Az a játékos döntheti el, hogy az aktív társaság melyik vágányokat építi meg, aki irányítja az adott társaságot.

Egy társaság vágányainak folyamatosnak kell lenniük. Nem hozhatnak létre új városokat.

### Csak a Kelet-USA térképen

Ahogy az alap- és standard játék szabálya is mondja, a társaság csak úgy építhet vágányt, hogy vagy közvetlen egy kikötővároshoz csatlakozik, vagy egy olyan városhoz, ami már össze van kötve egy kikötővárossal. Az összekötő vágányoknak nem kell a társaság tulajdonában lennie. A szomszédos városok összekötési költsége változatlanul: 3 \$.

Az társaság által megépíthető vágánylapkák száma megegyezik az aktuális fordulónál eggyel nagyobb számmal, azaz pl. az első fordulóban minden társaság maximum 2 lapkát építhet meg, a második fordulóban 3 lapkát, stb. Az utolsó fordulóban a társaságok maximum 6-6 vágánylapkát építhetnek le.

### Társaság részvények

A vágányépítés költségét annak a társaságnak kell viselnie, aki építi a vágányt. A játékos nem használhatja fel a saját pénzét, hogy segítse a társaság vágányépítését.

Gyakran előfordul, hogy a társaságnak nincs elég pénze a kincstárában (a társaságjelzőre tett pénz) arra, hogy kifizesse az összes építést. A társaság részvénykibocsátással juthat plusz pénzhez. Minden kibocsátott részvény eredményeként 5 \$ kerül a társaságra. Ne feledjétek, hogy a részvény aktuális árfolyama nem befolyásolja azt, hogy mennyit kap a társaság egy kibocsátott részvényért. A társaság csak a közvetlen építési költségek finanszírozására bocsáthat ki részvényt. A költségek kifizetése után megmaradt minden pénz a társaság kincstárára kerül.

A társaság által kibocsátható részvények száma függ attól, hogy melyik térképet használjátok. Amint ezek a részvényei elfogytak a társaságnak, ily módon már nem juthat pénzhez.

Az egy társaság által kibocsátott részvényeket az elérhető részvények helyre kell tenni.

## Harmadik fázis: Áruszállítás

A társaságok körsorrendje szerint következve minden társaság szállíthat árukat.

Két kivételtől eltekintve, az árukockákat pontosan ugyanolyan a módon kell mozgatni, ahogy a Steamben.

Az árukockát mindig az aktív társaság vágányai mentén kell mozgatni és/vagy olyan vágányokon, amik egyik társasághoz sem tartoznak, vagyis olyan vágányokon, amit olyan társaság épített, ami később csődbe ment.

Az árukockát bármennyi legális csatlakozáson keresztül lehet vinni, amennyiben sem egy várost, sem egy települést nem látogat meg ugyanazon a kapcsolaton keresztül kétszer. Ahogy az eredeti szabály szerint is, a kockának meg kell állnia amint egy azonos színű várost elér.

Minden társaság, a társaságok körsorrendje szerint, egy árukockát mozgathat. Ezután, ugyanebben a sorrendben minden társaság egy második kockát is mozgathat. Amint minden társaságnak volt lehetősége két árukockát mozgatnia, a fázis véget ér. Ne felejtsetek el, hogy a játék ezen a verziójában nincs mozdony szint.

Néhány településen is lehet árukocka. Ezeket ugyanolyan módon lehet mozgatni, mint a városokban lévőket.

Ha egy társaság mozgatott egy árukockát, akkor a győzelmipont-sávon feljegyzi hogy a kocka mekkora távolságot tett meg, azaz, ha a társaság egy kockát, 3 kapcsolaton keresztül vitt, akkor a jelzőjét három mezővel lépteti előre a győzelmipont-sávon. A társaság jelzőjének végső pozíciója a 2 szállított árukocka összesített távolságának hozzáadásával alakul ki.

Ha a társaság olyan vágány mentén mozog a kockával, ami egyik társaságé sem (csőd miatt), akkor ezt a vágányt/lépést nem adhatja hozzá az összteljesítményéhez.

## Negyedik fázis: Osztalék

Ebben a fázisban minden játékos osztaléket kap, esetleg CEO bónuszt, a társaságok profithoz jutnak, és azután a társaságok beállítják a részvényeik árfolyamát a relatív teljesítményük függvényében.

Minden játékos az adott társaságtól a tulajdonában lévő minden részvényért osztaléket kap. Kérjük, hogy olvassátok el az Osztalék, Társaság profit, és Bónusz táblákat a Tőzsdepiac játékkártyán. Egy társaság jelzőnek a győzelmipont-sávon lévő helyzete mutatja meg a társaság adott forduló béli összteljesítményét. Keressétek meg ezt az értéket a végső teljesítmény oszlopban.

Profit	Bonus	Total Return
100	100	200
200	200	400
300	300	600
400	400	800
500	500	1000
600	600	1200
700	700	1400
800	800	1600
900	900	1800
1000	1000	2000

Ennek az értéknek a sorában haladva láthatjátok, hogy mennyi az osztalék az egyes részvényekre. A játékosok ezt az összeget kapják mindegyik, az adott társaságtól a tulajdonukban lévő részvényért. Ezt a pénzt a bankból kell elvenni, nem a társaság kincstárából.

A társaságot irányító játékos megkapja a CEO bónuszt is, ha a társaság teljesítménye 9-nél nagyobb. A kifizetendő CE bónusz összeget a CEO Bonus oszlop mutatja. Ez a teljes összeg, a részvények száma érdektelen.

Most a társaság kapja meg a profitját, aminek az összege a Company Profits oszlopban látható. Ezt a pénzt is a bankból kell elvenni, és az adott társaságjelzőre kell tenni.

Amint az összes osztalék, bónusz és profit ki lett fizetve, a társaság részvényének az árát kell beállítani. A részvényárakat a társaságok egymás közötti relatív teljesítménye fogja meghatározni.

A győzelmipont-sávon a társaságjelzők 1-6 oszlopban fognak állni.

A kialakított oszlopok száma határozza meg, hogy a jelzők hova kerülnek a Részvény kiigazítás táblázaton. Egy oszlopban lehet csak egy jelző.

Share Adjustment Table					
+5\$	+3\$	+1\$	0	-1\$	-3\$
6 stacks	4-5 stacks	2-3	1 stack		

A győzelmipont-sávról minden társaságjelzőt le kell venni, és át kell tenni a részvény kiigazítás táblára. Ha a jelzők csak egy oszlopban állnak, akkor azokat mind az '1 oszlop (stack)' jelölésű cellába kell tenni. Ha 2 vagy 3 oszlop van, akkor a legnagyobb értéken álló oszlop jelzőit '2-3 oszlop (stacks)' jelzésű cellába kell tenni, a megmaradt oszlopok jelzőit, pedig az ettől jobbra található cellákba kell tenni úgy, hogy minden cellába egy oszlop kerüljön. Ha 4 vagy 5 oszlop van, akkor akkor a legnagyobb értéken álló oszlop jelzőit '4-5 oszlop (stacks)' jelzésű cellába kell tenni, a megmaradt oszlopok jelzőit pedig az ettől jobbra található cellákba kell tenni úgy, hogy minden cellába egy oszlop kerüljön. Ha 6 oszlop van, akkor reméljük értitek, hogy kell őket letenni. Ily módon az egyes társaságok részvény kiigazítási értéke meg lett határozva. Az adott jelző cellája fölé írt összeg mutatja, hogy mennyivel változik a részvény értéke.

Ha egy társaság csődbe ment, akkor ő egy önálló oszlopnak számít. A csődbe ment társaság színéből egy jelzőt abba a cellába kell tenni, ami a '0' módosító alatt van, ami azt jelenti, hogy más oszlopok jelzőit

nem lehet ide tenni. Ha egy oszlop ide kerülne, akkor avval át kell lépni ezt a helyet. Ha két csődbe ment társaság van, akkor egy-egy jelző kerül a '0' és '-1' módosító alatti cellába. Ha 3 csődbe ment társaság van, akkor a '+1' alatti cellától a '-1' alatti celláig kell tenni a jelzőket. Az, hogy közülük melyik jelző, melyik módosító alá kerül, az mindegy, mivel az ő részvényeik ára nem fog változni. Ha háromnál több társaság ment csődbe, akkor lehet, hogy valamit rosszul játszottok!

A részvényár-sáv néhány mezője vagy világos zöldre vagy rózsaszínre van színezve, és vagy pozitív vagy negatív részvényérték módosítót tartalmaz. Ha egy társaság jelzője egy világos zöld mezőn van, és a részvény ára a részvény kiigazítása táblázat alapján nőni fog, akkor megkapja még a részvényár mezőben lévő módosítót is. Ha egy társaság jelzője egy rózsaszín mezőn van, és a részvény ára változatlan maradna vagy csökkenne, akkor az adott rózsaszín részvényár mezőben lévő módosítóval még tovább csökkeni fog az értéke.

Egy társaság részvényének az ára sem mehet 18 fölé. Ha egy társaság részvényének az ára nulla alá megy, akkor a társaság csődbe megy, és a jelzőjét a részvényár-sáv B mezőjére kell tenni.

Amint minden részvényár be lett állítva, a csődbe nem ment társaságokhoz tartozó jelzőket le kell venni a részvény kiigazítás tábláról, és a győzelmpont-sáv nullás mezőjére kell tenni őket.

## Példa a részvény kiigazításra

A fázis kezdetén ezek a részvényárak vannak.

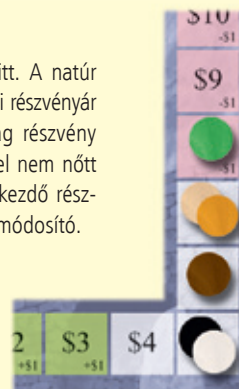


Az egyes társaságok a jobb oldalon láthatóan teljesítettek.

Mivel négy oszlop van, így ezek a lentebb látható módon kerülnek részvény kiigazítási táblára.

Share Adjustment Table					
+5\$	+3\$	+1\$	0	-1\$	-3\$
6 stacks					

A fázis végi részvényértékek láthatóak itt. A natúr fa társaság egy bónuszt is kapott a kezdeti részvényár helyzete miatt (zöld). A narancs társaság részvény ára pedig összességében csökkent, mivel nem nőtt a részvény ára a táblázat alapján, és a kezdő részvényár mezőjén (rózsaszín) volt egy '-1' módosító.



Példa a részvény kiigazítási táblára egy csődbe ment társasággal.

A natúr fa társaság csődbe ment.

A megmaradt társaságok teljesítménye jobbra látható.

Ezek három oszlopban vannak, de a csődbe ment társaság is oszlopnak számít, így 4 oszlop van. A jelzők az alábbi módon kerülnek a táblázatra.

Share Adjustment Table					
+5\$	+3\$	+1\$	0	-1\$	-3\$
6 stacks					



## Ötödik fázis: Részvényeladás

A játékosoknak most lehetőségük van eladni a részvényeiket.

A játékosok egyszerre döntenek, hogy akarnak-e eladni részvényeket. Minden játékos titokban a kezébe veszi azokat a részvényeket, amiket el akar adni. Majd minden játékos egyszerre felfedi mit rejtett a kezébe, és megkapja az aktuális részvényárat az eladásra szánt részvényeiért. A pénzt a banktól kapják a játékosok.

Minden eladott részvényt az Elérhető részvények helyre kell tenni.

Amennyiben az a játékos, akinél társaságjelző van, az adott társaság összes részvényét eladja, attól még ő marad a társaság irányítója, és megtartja a társaságjelzőt. Ő kapja a CEO bónuszt is.

Ha ez az ötödik forduló, akkor a játékosoknak az összes részvényüket el kell adniuk.

## Hatodik fázis: Csőd

Ha egy társaság részvényár-jelzője a részvényár-sáv B mezőjére kerül, akkor az a társaság csődbe ment. Ez a társaság kiesik a játékból. Az összes részvénye értéktelenné válik, és félre kell tennetek. A vágánytulajdonjog-jelzőit le kell venni a kapcsolatokról. A társaság vágányai a táblán maradnak, és a többi társaság használhatja azokat. Azonban az ilyen vágányokon az árukockák szállítása nem adódik hozzá az aktív társaság teljesítményéhez.

A csődbe ment társaságok nem kezdhetik újra. Minden csődbe ment társaság a részvény kiigazítási táblán fejt ki a hatását a részvényárakra az oszlopok lerakásakor, ahogy azt korábban már részleteztük.

## Hetedik fázis: Társaságok körsorrendje

Ebben a fázisban az új körsorrend kerül meghatározásra. Vegyétek le a társaságok jelzőit a körsorrendszávról, és tegyétek őket a vászonzsákba. Egyesével húzzátok ki belőle a jelzőket, és tegyétek a kihúzás sorrendjében a körsorrendszávrá.

Az utolsó fordulóban ezt a fázis hagyjátok ki.

## Nyolcadik fázis: A forduló vége

A fordulójelzővel lépjétek egyet előre, és új forduló kezdődik. A játék az ötödik forduló végén ér véget.

# A játék vége

Reméljük minden játékos emlékezett rá, hogy az összes részvényét el kellett adnia az ötödik fordulóban. A legtöbb pénzzel rendelkező játékos a győztes. Ha többen ugyanannyi pénzzel állnak az első helyen, akkor ők együtt nyertek.

## Tervezői megjegyzések

Ha őszinte akarok lenni, akkor azt kell mondjam, hogy általában hagyom, hogy mások dolgozzanak a kiegészítőkön. Általában azt tapasztalom, hogy más embereknek egy kialakult rendszerre van néhány csodálatos ötletük, amik csavarnak a játékon egyet. Azonban ebben az esetben magamnak akartam azt a kihívást, hogy egy tőzsdei rendszert építsek be a Steam játék alapjaiba. Remélhetőleg élvezni fogjátok az erőfeszítéseim. Fogalmam sincs, hogy ezek a szabályok más térképekkel is működnek-e. Meghagynom másoknak ennek felfedezését, biztos vagyok benne, hogy lesz ilyen.

## Stáblista

Játéktervező: Martin Wallace

Illusztráció és térkép grafikai tervezése: Mark Beene

A többi grafikai tervezés: Solid Colour

Játéktesztelők: Simon Bracegirdle, Andy Ogden, James Hamilton, Richard Spilsbury, Don Oddy, Stewart Pilling, Ravindra Prasad, Martin Buxton, Chris Boote és sok ember a Baycon-on.

Köszönet a Mayfair kiadónak az összes segítségért, támogatásukért, és a létrehozásért.

Köszönet Julia Wallace-nak.

Köszönet Ravindra-nak a címért.

A Warfrog játékaikról itt találhattok információt: [www.warfroggames.com](http://www.warfroggames.com)

A Warfroggal ezen a címen vehetitek fel a kapcsolatot:

[martin@warfroggames.com](mailto:martin@warfroggames.com)

The rules to 'Steam Barons' are © Martin Wallace 2009.

Copyright © 2009 by Treefrog Games. *Steam Barons* was designed by Martin Wallace and developed by Treefrog Games as an original product under license from Mayfair Games, Inc., Skokie, IL, USA. No reproductions or commercial use without permission of Treefrog Games. *Steam* and the *Real Steam Brand* mark (& logo) are copyright and trademark properties of Mayfair Games. All rights reserved.



# Összefoglaló táblázat a Steam Barons Tőkepiaci verziójához

## Előkészületek

- Keverjétek a 16 fekete kockát az arukhoz.
- Húzzatok, és tegyetek annyi áru-kockát minden egyes városra, amennyi a város értéke. Tegyetek egy árukockát minden településre. Távolítsátok el az összes szürke kockát a térképről. Vegyétek ki az összes megmaradt kockát a zsákból.
- Minden társaság 5 \$-ral és vagy 6 részvényel kezd ha Észak-Anglia térképen játszatok vagy 8 részvényel, ha Kelet-USA térképen.
- Tegyetek minden társaságtól egy társaságjelzőt az elérhető részvények helyre.
- Minden társaság kezdeti részvény ára 5 \$.
- Tegyétek a játéktábla győzelmi-pont-sávjának 0-s mezőjére minden társaságnak egy-egy részvényjelzőjét.
- Tegyetek minden társaságtól egy részvényjelzőt a vászonzsákba. Egyesével húzzátok ki a jelzőket a körsorrend meghatározására.
- Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost, akié megkapja a kezdőjátékos-jelzőt.

## Kezdő pénz

**2 játékos – 40 \$ mindenkinek**

**3 játékos – 30 \$ mindenkinek**

**4 játékos – 25 \$ mindenkinek**

**5-6 játékos – 20 \$ mindenkinek**

## A játék menete

### 1. Részvényvásárlás

Az elérhető részvények helyen lévő részvények aukciója a társaság körsorrend szerint zajlik. A kezdőjátékos kezdi a licitet. A kezdő licit minimum a társaság aktuális részvényértéke kell legyen. A legtöbbet licitáló annyi részvényt vehet meg ajánlati összeg áron, amennyit akar (min.1). Ezután óramutató járása szerint haladva mindenkinek lehetősége lesz részvényt venni az ajánlti áron.

### 2. Vágányépítés

Az adott társaságban legtöbb részvényel rendelkező irányítja azt. A társaságok vágányokat építhetnek a körsorrendsáv szerint haladva.

Csak Kelet-USA térkép: az egy társaság által megépíthető vágányok száma az aktuális forduló számnál eggyel nagyobb.

A hegyeken az építési költség plusz 3\$. Szomszéd városok összekötési költsége 3\$.

### 3. Áruszállítás

A társaságok körsorrendje szerint kerül végrehajtásra. Minden társaság egy kockát szállít, majd mindegyik egy második kockát. Egy társaság csak a saját vágányain vagy csődbe ment társaságok vágányain szállíthat. A kockákat bármennyi csatlakozáson át lehet vinni. Annyi győzelmi pont kap a társaság, amennyi saját kapcsolaton keresztül mozgatta a kockát.

### 4. Osztalék

A társaság teljesítménye határozza meg, hogy a játékosok mennyit pénzt kapnak a náluk lévő részvényekért. Ha a teljesítmény elég jó, akkor a társaság irányítója megkapja a CEO bónuszt is. A társaságok profitot kapnak, ami a kincstárukba kerül.

Állítsátok át a részvényárakat a győzelmipont-sávon lévő oszlopok lerakásával a részvény kiigazítás táblára.

### 5. Részvényeladás

A játékosok egyszerre, titokban a kezükbe veszik azokat a részvényeket, amiket el akarnak adni. Megkapják a részvényárat minden eladott részvényért. Az ötödik fordulóban minden részvényt el kell adniuk a játékosoknak.

### 6. Csőd

Ha egy társaság részvényár-jelzője a részvényár-sáv B mezőjére kerül, akkor az a társaság csődbe ment. A társaság összes részvénye kikerül a játékból. Az összes vágánytulajdonjog-jelzője is lekerül. A társaság vágányai a táblán maradnak, és a többi társaság használhatja azokat, de nem adódik hozzá a társaság teljesítményéhez. A csődbe ment társaság a későbbi részvényárakra hatással van.

### 7. Társaságok körsorrendje

Tegyétek a társaságok körsorrendjelzőit a vászonzsákba. Egyesével húzzátok ki belőle a jelzőket, és tegyétek a kihúzás sorrendjében a körsorrendsávra.

### 8. A forduló vége

Lépjétek a fordulójelzővel egyet előre. A játék az ötödik forduló végén ér véget. A legtöbb pénzzel rendelkező játékos a győztes.