

# STEAMPARK

LORENZO SILVA, LORENZO TUCCI SORRENTINO & AURÉLIEEN BUONFINO



## ZASADY GRY

# STEAMPARK

W wesołym mieście Robotowie odbywa się coroczny festiwal, na który niecierpliwie czekają wszyscy mieszkańcy. To radosne święto trwa aż sześć dni, a ponieważ **roboty** z Robotowa pracują nieustrudzenie przez cały rok, mierząc się w cuchnących, napędzanych parą fabrykach, kiedy nadchodzi czas festiwalu, chcą się naprawdę **dobrze bawić!** Są gotowe wydać wszystkie pieniądze, ciężko zarobione pracą swych naoliwionych szczyptic i chwytaków, byle tylko na moment zapomnieć o codziennej harówce. Wiele wędrownych wesołych miasteczek przybywa do Robotowa, a ich właściciele pragną zaspokoić potrzeby jego mieszkańców na doskonałą zabawę, jednak nie zapominają przy tym o ważnej zasadzie każdego organizatora festiwalu – zainwestowany czas musi się opłacać!

Zaczynając zabawę w *Steam Park*, każdy z Was wcieli się w rolę **właściciela** jednego z fantastycznych, napędzanych parą wesołych miasteczek. Dostajecie do dyspozycji wielką połac terenu nicopodal Robotowa. Zbudujecie tam **gigantyczne, parowe rollercoastery**, którymi postaracie się zachęcić do odwiedzin jak najlichniesze tłumy gości...

Ale miście się na baczności! W Robotowie obowiązują bardzo surowe przepisy dotyczące ochrony środowiska – kiedy opuścicie okolicę, będziecie musieli pozostawić po sobie teren równie nieskazitelny, jak przed festiwalem. Dlatego kolejnym z zadań jest **kontrolowanie ilości brudów** produkowanych przez Wasz lunapark. Jeśli o to nie zadbać, zapłacicie naprawdę wysokie kary! Jednak ostatecznie cała Wasza praca sprowadzi się do jednego – **zarobienia tylu pieniędzy, ile zdołacie** i pokazania rywalom, gdzie ich miejsce!

*Steam Park* jest prostą grą z dwoma poziomami trudności. Wariant łatwiejszy jest przeznaczony dla mniej doświadczonych graczy, a wariant trudniejszy, bardziej strategiczny, spodoba się osobom oczekującym ekscytujących wyzwań.

Zasady gry oparte są o rzuty kośćmi i elementy zarządzania. **Zbudujecie własny park rozrywki**, mając nadzieję, że okaże się on największy i najbardziej zyskowny ze wszystkich w okolicy. Stawiając **trójwymiarowe rollercoastery**, narysowane przez niezwykle utalentowaną ilustratorkę **Marie Cardouat**, ujrzyjecie, jak lunaparki dosłownie wyrastają na Waszych oczach.

**Wybierzcie najlepszą strategię!** Przyciągajcie gości, stawiajcie wygodki, aby nie utonąć w brudach, i rozwijajcie swoje lunaparki. Bez względu na obraną taktykę **musicie się spieszyć**: im mniej czasu poświęcicie na planowanie ruchów, tym więcej będziecie go mieli na zajęcie się obsługą i utrzymaniem Waszego przedsięwzięcia. Stanie się tak, gdyż unikalny system wyboju akcji powoduje, że jeśli marzycie o zwycięstwie w *Steam Park*, musicie być nie tylko najlepsi, ale również najszybsi!

## ELEMENTY GRY



**18 rollercoasterów (3 rozmiary w każdym kolorze)**



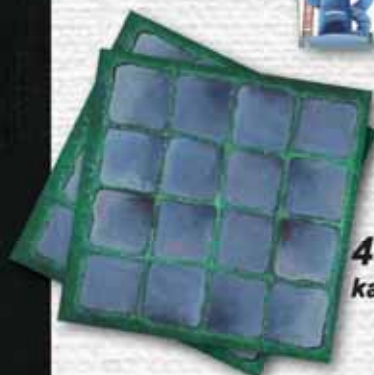
**6 dużych rollercoasterów (3 miejsca dla gości)**



**6 średnich rollercoasterów (2 miejsca dla gości)**



**6 małych rollercoasterów (1 miejsce dla gości)**



**42 pionki gości (po 7 w każdym z 6 kolorów)**



**4 początkowe kafelki terenu**

**20 budek (po 4 w każdym z 5 rodzajów)**



**20 dodatkowych kafelków terenu**



**4 żetony kolejności**



**34 karty premii**



**1 znacznik tury**



**4 karty pomocy**



**1 licznik tur**

**4 plansze świnek**

**1 cennik brudów**



**24 kości (po 6 dla każdego gracza)**



**1 płócienny woreczek**



**84 banknoty (30 z 1 denarem, 20 z 5 denarami, 30 z 10 denarami i 4 z 50 denarami)**



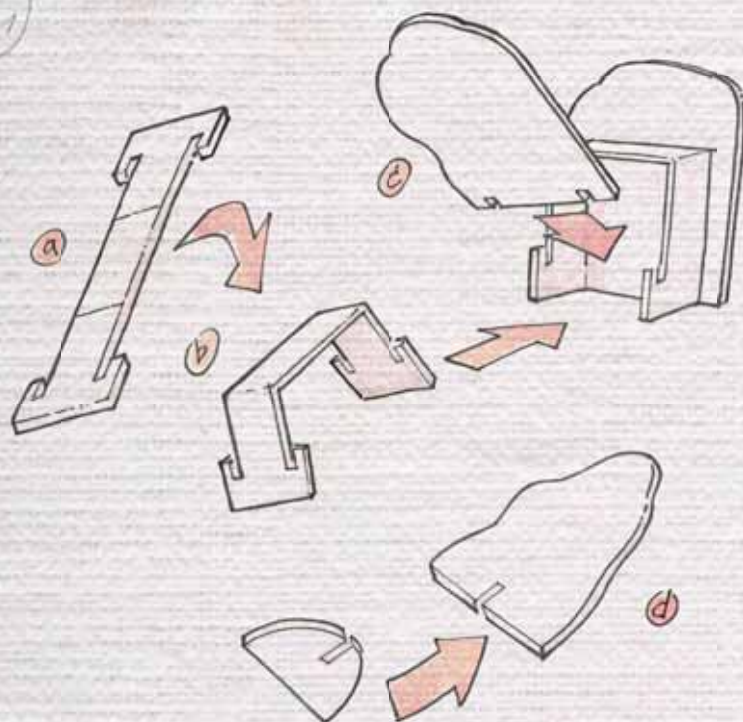
**48 żetonów brudów**



## PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki musicie poświęcić nieco czasu na złożenie wszystkich elementów gry, które znajdują się w pudełku ze **Steam Parkiem**. Czas na zabawę w stylu Adama Słodowego!

Na początek ostrożnie wypchnijcie wszystkie kartonowe elementy z ramek. Nie bierzemy odpowiedzialności za rany spowodowane ostrymi krawędziami tektury, zniecierpliwienie wywołane chęcią zachowania komponentów w całości ani podniecenie narastające wraz z każdym wybitym z ramki żetonem. Są to typowe objawy pojawiające się podczas rozpakowywania **Steam Parku**.



Każdy rollercoaster składa się z **3 części** oznaczonych tą samą literą: centralnej, **składanej w kilku miejscach** konstrukcji, oraz dwóch boków. Złóżcie je tak, jak pokazano na ilustracji po lewej stronie. Nie musicie używać kleju, choć znajomość kilku pierwszych literek alfabetu oraz elementarna koordynacja psychoruchowa na pewno się przydadzą.

Budki, dla odmiany, składają się z **dwóch części** (trudno nie zauważyć naszej troski o klienta, w końcu nie chcemy, abyście po wszystkim byli zbyt zmęczeni, żeby zagrać, no nie?). Jedna to ilustracja samej budki, druga zaś pełni funkcję podstawki, do złudzenia przypominającej pagórek. Należy je złożyć, wsuwając kartonowe elementy na krzyż.

W pudełku jest dość miejsca, aby umieścić w nim gotowe kolejki, więc nie musicie ich rozmontowywać po każdej rozgrywce.

## UPROSZCZONE ZASADY DLA POCZĄTKUJĄCYCH

**Steam Park** to gra prosta nawet w podstawowym wariancie, niemniej jednak, jeśli wydaje Wam się, że brak Wam doświadczenia lub odwagi, żeby zmierzyć się z nią w całej jej parowej chwale, mamy dla Was dobrą wiadomość.

Możecie zacząć od wariantu uproszczonego, który właśnie opracowaliśmy. Nazwijmy go... **„Steam Park dla opornych”!** Szczegóły znajdziecie na stronie 12, ale nie cieszcie się za bardzo, bo i tak musicie przebrnąć przez wszystkie zasady poza tymi opisanymi w punkcie „Zdolności budek”.

W instrukcji znajdziecie też fragmenty opisane jako **„Nudne zasady”**. Jeśli bardzo chcecie jak najszybciej przejść do pierwszej rozgrywki, możecie je całkowicie pominąć... Pamiętajcie jednak, że w ten sposób poznacie wyłącznie najbardziej podstawowe reguły gry.

## PRZYGOTOWANIE GRY

1. Ułóżcie na stole obok pudełka wszystkie banknoty podzielone według nominałów. Tworzą one bank.



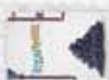
2. Ułóżcie na stole obok pudełka żetony brudów podzielone według wartości. Tworzą one pulę brudów.



3. Ustawcie na stole gości podzielonych według kolorów. Tworzą oni pulę gości.



4. Potasujcie karty premii i ułóżcie je na stole. Tworzą one talię... A myśleliście, że co?



5. Ułóżcie na stole dodatkowe kafelki terenu. Należy je umieścić zakryte (rewersiem do góry).



6. Ułóżcie cennik brudów w miejscu dobrze widocznym dla wszystkich graczy.



7. Weźcie po 1 gościu z każdego koloru i włóżcie do płóciennego woreczka. Ułóżcie woreczek na stole, w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.

8. Ułóżcie znacznik tury na pierwszym połu licznika tur.

9. Ułóżcie żetony kolejności na stole w odległości mniej więcej równej od każdego z graczy. Żetony należy ułożyć w rzędzie według ich wartości. W grze 3-osobowej odkłóćcie do pudełka żeton kolejności trzeciego gracza. W grze 2-osobowej odkłóćcie do pudełka żeton kolejności drugiego i trzeciego gracza. Oznacza to, że w każdej rozgrywce korzystacie z żetonów pierwszego i ostatniego (zsz) gracza.

10. Ustawcie na stole rollercoastery podzielone według wielkości i koloru.



11. Ustawcie na stole budki.



12. Każdy z Was bierze 1 zestaw 6 kości, 1 początkowy kafelek terenu oraz 1 planszę świnki.

13. Każdy z Was dobiera 6 kart premii, wybiera 3 z nich i odrzuca pozostałe karty. Na koniec wtasujcie wszystkie odrzucone karty do tali.

**UWAGA:** W Steam Parku każdy gracz musi rzucać i przetrzącać 6 posiadanych kości oraz wybierać najlepsze kombinacje wyników tak szybko, jak potrafi, dlatego doradzamy, aby każdy zostawił bezpośrednio przed sobą odpowiednio dużo miejsca na kości oraz planszę świnki. Najlepiej budować swój lunapark po lewej lub prawej stronie, aby uniknąć zniszczenia go w fazie rzutów. W końcu wiadomo, że wszyscy planszówkowicze mają dwie lewe ręce...

Radzimy również, abyście zostawili wolne miejsce na środku stołu – powinny tam leżeć wyłącznie żetony kolejności. Tym samym wszyscy gracze będą mieć taką samą szansę na ich szybkie i bezproblemowe zgarnięcie! Pozostałe elementy gry możecie trzymać z boku i powierzyć opiece dowolnego gracza, który będzie miał za zadanie przekazywać i odbierać od pozostałych uczestników zabawy żetony, znaczniki i pieniądze w imieniu banku (nie, ta osoba nie może podkraść banknotów z banku – ta gra nie polega na niszczeniu więzi rodzinnych, psuciu humoru krewnym, ani doprowadzaniu znajomych do ruiny).



# PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w **Steam Park** składa się z **6 tur**. Każda tura składa się z **4 faz: rzutów, brudów, akcji oraz zysków**. Gra kończy się wraz z zakończeniem fazy zysków, ostatniej, szóstej tury, a zwycięzcą zostaje osoba, która zgromadziła najwięcej denarów. Każdy gracz otrzymuje pieniądze za każdego gościa obecnego na terenie jego lunaparku pod koniec każdej tury oraz za zagrywanie kart premii.

## FAZA RZUTÓW

-  **Budowa rollercoasterów**
-  **Budowa budek**
-  **Przyciąganie gości**
-  **Sprzątanie brudów**
-  **Zagrywanie kart premii**
-  **Pusta ścianka... bywał!**












Każdy gracz bierze do ręki 6 swoich kości. Kiedy wszyscy są gotowi, jeden z graczy zaczyna odliczać wstecz, a gdy dojdzie do zera, wszyscy jednocześnie rzucają kośćmi i sprawdzają wyniki.

**UWAGA:** Niektóre niepoprawne cwaniaczki mogą zacząć odliczanie naprawdę szybko lub zupełnie niespodziewanie, chcąc wziąć swoich przeciwników z zaskoczenia i wyrzucić na nich presję. Choć nie możemy oficjalnie akceptować, czy nawet zachęcać do stosowania tak dyskusyjnych i wrednych technik gry, nie zniechęcamy również do ich stosowania. Zwyczajnie spojrzymy z pobłażaniem na tych radosnych, małych figlarzy, którzy sięgają po brudne triki i uśmiechniemy się do nich promiennie, lecz w naszych oczach czaić się będzie prawdziwie ojcowska przygana. Ostatecznie przetrwają najsilniejsi, prawda? Pamiętajcie, człowiek człowiekowi wilkiem, a kiwi kiwi kiwi.

Po każdym rzucie gracz może ułożyć **dowolne** ze swoich kości na swojej planszy świnki, aby je zachować i / lub może **przerzucić dowolną liczbę kości**, których wyniki mu nie odpowiadają. Od momentu umieszczenia danej kości na planszy świnki **nie można rzucać** tą kością aż do zakończenia aktualnej tury. Kiedy gracz decyduje się na przerzut, musi przerzucić wszystkie swoje kości, które nie leżą na planszy świnki. Jeśli zaakceptuje wyniki i ułoży **wszystkie** kości na planszy świnki, **natychmiast** bierze pierwszy **dostępny** żeton kolejności (tzn. ten o najniższym dostępnym numerze, którego nie nakrył już ręką lub nie zabrał któryś z rywali).

Żetony kolejności określają kolejność (zaskakujące, prawda?), w jakiej gracze będą wykonywać działania w najbliższej fazie akcji. Po przydzieleniu wszystkich żetonów kolejności **poza ostatnim**, ostatni gracz ma jeszcze możliwość wykonania **trzech rzutów**. Potem musi zaakceptować wszystkie wyniki ze swoich kości i umieścić je na planszy świnki. Na koniec bierze ostatni żeton kolejności.



**PRZYKŁAD:** Kuba rzuca 6 kośćmi i uzyskuje 3 puste ścianki, 1  i 2 . Szybko chwytą kość z  i umieszcza ją na swojej planszy świnki. W tej turze nie potrzebuje żadnych , więc bierze 5 pozostałych kości i je przerzuca. Tym razem uzyskuje 2 , 1 , 1  oraz 1 pustą ściankę. Kuba bierze 2  i  umieszcza odpowiednie kości na planszy świnki. Nie potrzebuje żadnych  zatem kontynuuje, tym razem przerzucając 2 pozostałe kości, i liczy na 2  ale niestety szczęście mu nie sprzyja. Musi jeszcze dwukrotnie przerzucić kości, nim udaje mu się zdobyć upragnione wyniki. Tymczasem Lidia radzi sobie znacznie lepiej. Biedny Kuba ze zgrozą obserwuje, jak dziewczyna chwytą pierwszy żeton kolejności. Udaje mu się wziąć drugi żeton przed Maćkiem, który również daje z siebie wszystko, byle tylko zgarnąć pierwszy dostępny żeton kolejności – a konkretnie ten dla trzeciego gracza. W tym momencie wszyscy gracze poza Igórem mają już żetony kolejności, co oznacza, że chłopakowi pozostały trzy ostatnie rzuty kośćmi. Ponadto Igor będzie ostatnim graczem w turze.


**Nudne i oczywiste zasady:** Kiedy przenosisz kość ze stołu na swoją planszę świnki, nie możesz jej obrócić, aby zmienić ściankę. Jeśli obróci się przypadkowo lub potrącisz kości leżące już na Twojej planszy świnki i **niechcący** zmienisz któryś wynik, nie możesz obrócić kości, by pokazywała pierwotny wynik! A skoro już o tym mowa, to od chwili ułożenia kości na planszy świnki nie można ich dotykać aż do fazy akcji. Jeśli całkiem celowo zmienisz „niechcący” i „zupełnie przypadkowo” wynik na kości, wiedz proszę, że jesteś osobą z gruntu złą. Żal nam Ciebie, Ty wredny, psujący wszystkim kulturalną zabawę oszuście!

**Więcej nudnych zasad:** W niektórych sytuacjach kilku graczy może próbować zgarnąć ten sam żeton kolejności w jednym momencie. W większości przypadków będzie raczej jasne, kto był pierwszy (przykładowo jego ręka znajduje się pod rękami przeciwników). Jeżeli jednak nie możecie tego jasno stwierdzić, żeton kolejności, o który toczy się spór, należy przydzielić losowo (lub jakąkolwiek metodą nadającą się do rozstrzygnięcia remisów – mamy szczególną słabość do zawodów pompowania na jednej ręce).

**PRZYKŁAD:** Kuba rzuca się na pierwszy dostępny żeton kolejności... To ten dla pierwszego gracza! Chwyta go, ale Lidia i Maciek okazali się niemal równie szybcy i ich dłonie splatają się w gordyjski węzeł. Maciek zdaje sobie sprawę, że, w ferworze walki, zamiast żetonu chwycił palec Kuby, więc wycofuje się w rzadkim geście fair play i bierze żeton kolejności drugiego gracza. Trudno stwierdzić, czy pierwszeństwo należy się Kubie, czy Lidii, dlatego przydzielają żeton losowo... i trafia on do Lidii! Biedny Kuba, zdawało mu się, że będzie pierwszy, a kończy jako trzeci. Maciek od początku wiedział, że gra fair play zawsze przynosi wyniki. W międzyczasie Igor dalej desperacko przerzuca dwie ostatnie kości w świętej misji uzyskania miotełek... Wygląda na to, że znów będzie ostatni.

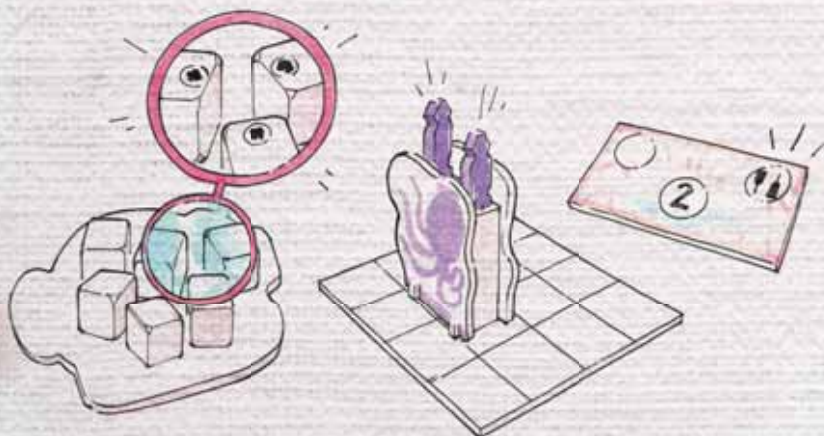
W momencie, gdy wszyscy gracze ułożą wszystkie posiadane kości na planszach świnek i wezmą odpowiednie żetony kolejności, można przejść do fazy brudów. Obiecujemy, że nie musicie zaczynać od naśmiecienia w salonie.





## FAZA BRUDÓW

Każdy gracz bierze z puli brudów 1 żeton brudów za każdy symbol  widoczny wśród wyników jego kości odłożonych na planszę świnki i umieszcza go obok swojego lunaparku. Odłożone w ten sposób żetony tworzą wysypisko danego gracza.

Następnie każdy gracz bierze z puli brudów 1 żeton brudów za **każdego** gościa obecnego w jego lunaparku. Należy bezwzględnie pamiętać o tej zasadzie!

Wreszcie należy rozpatrzyć premię / karę opisaną na żetonie kolejności każdego gracza: jeśli posiada on **ostatni żeton kolejności**, otrzymuje 2 żetony brudów, jeśli zdobył **trzeci żeton kolejności**, nic się nie dzieje, jeśli posiada **drugi żeton kolejności**, może natychmiast odrzucić 2 żetony brudów ze swojego wysypiska, natomiast jeśli trafił mu się **pierwszy żeton kolejności** – odrzuca aż 4 żetony brudów. Chyba wspominaliśmy, że trzeźwe myślenie i refleks rewolwerowca popłacają?



**PRZYKŁAD:** Należące do Maćka kości na planszy świnki pokazują 3 , 2  oraz 1 . Maciek jest w posiadaniu drugiego żetonu kolejności, zaś w jego lunaparku znajduje się 2 gości. W fazie brudów otrzymuje 3 żetony brudów za wybrane kości (widnieją na nich 3 ) plus 2 kolejne żetony brudów ze względu na gości, co daje łącznie 5 żetonów brudów. Może odrzucić 2 z nich, ponieważ wziął drugi żeton kolejności. Oznacza to, że ostatecznie na jego wysypisko trafiają 3 żetony brudów.



**UWAGA DLA GRY 2-OSOBOWEJ:** W grze na dwie osoby premia i kary wynikające z bycia pierwszym albo ostatnim graczem mogłyby mieć kolosalne znaczenie, zwłaszcza jeśli jeden z uczestników jest mniej doświadczony w planszówkach od drugiego. Sugerujemy, aby w kilku pierwszych grach 2-osobowych zastąpić żeton kolejności pierwszego gracza żetonem kolejności drugiego gracza.



## FAZA AKCJI

W kolejności rozstrzygnięcia tury wskazanej żetonami kolejności, każdy gracz wykonuje teraz akcje, wydając w tym celu wszystkie kości ze swojej planszy świnki. Akcje, jakie może wykonać, zależą od wyników wcześniej wybranych kości. Symbole na kościach to swego rodzaju „środki” pozwalające danemu graczowi na wykonanie jednej lub kilku akcji. Kiedy gracz wykonuje akcję, ściąga z planszy świnki kość (lub kości) z odpowiadającym jej wynikiem i odkłada ją (lub je) na bok. Tej kości nie można już wykorzystać w aktualnej turze.

W grze można wykonać **6 różnych akcji**: budować rollercoastery, budować budki, przyciągać gości, sprzątać brudy, zagrywać karty premii i powiększać lunapark. Każdą akcję wolno wykonać tylko **raz na turę**. Gracz może wykonywać akcje w **dowolnej kolejności**.

**> BUDOWA ROLLERCOASTERÓW:** Gracz może wybudować jeden lub więcej rollercoaster, o ile posiada wystarczająco dużo  do wydania. Każdy rollercoaster kosztuje 1  za każde miejsce dla gości, które zawiera... Możecie też spojrzeć na bok rollercoastera: tam wszystko zostało opisane.

**Ważne:** Podczas jednej tury gracz **nie może** wybudować więcej niż jeden rollercoaster **tej samej wielkości**.

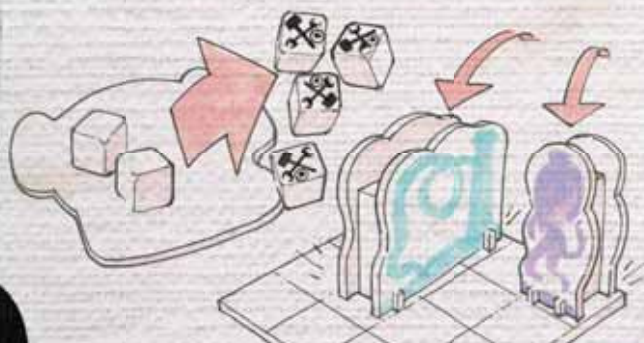
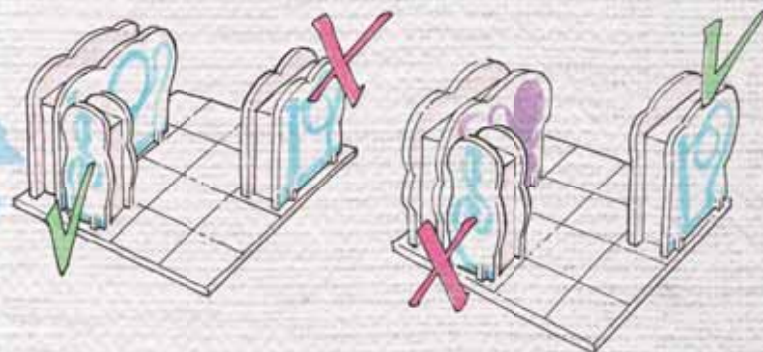
**Nudne i intuicyjne zasady:** Kiedy wykonujesz tę akcję, weź wybrany rollercoaster z puli rollercoasterów i ustaw go w swoim lunaparku. Zależnie od wielkości, rollercoaster zajmuje jedno lub więcej pól Twojego lunaparku. Małe rollercoastery zajmują 1 pole, średnie 2 pola, a duże – 3 pola. Musisz ustawiać rollercoastery równo, na polach, które zajmują. Nie jest zatem dozwolone ustawianie ich tak, żeby zachodziły na linie tworzące kwadraty lub ukośnie przecinały siatkę pól (wiemy, że to dość logiczne, ale nie macie pojęcia, jak wiele razy pytano nas o takie rzeczy – naprawdę, nie macie pojęcia!). Podstawki rollercoasterów muszą się w całości mieścić na kafelku (kafelkach) terenu Twojego lunaparku, ale **możesz** je ustawiać w taki sposób, żeby stały częściowo na początkowym terenie, a częściowo na dodatkowym, o ile wciąż znajdują się w obrębie siatki pól.




**UWAGA:** Raz ustawionego rollercoastera nie można przestawiać aż do zakończenia rozgrywki. (To dlatego, że atrakcje w lunaparkach są otwarte całą dobę. Czy widzieliście kiedyś kolejkę górską przemieszczającą się po wesołym miasteczku w godzinach otwarcia?)



### ZASADY BUDOWY:

Kiedy gracz buduje rollercoaster, **nie może się on stykać** (nawet rogami) z żadną budką, ani innym już wybudowanym rollercoasterem, chyba, że jest tego **samego koloru**. Jeśli elementy są tego samego koloru, **muszą się łączyć** (bokami, nie tylko rogami), a połączenie musi zajmować dokładnie **jedno pole**. Dwa połączone w ten sposób rollercoastery traktuje się do końca gry jak jeden rollercoaster.

(Czy widzieliście kiedyś kolejkę górską z ludźmi w środku podzieloną na osobne części? Nie? No raczej...).



**PRZYKŁAD:** Igorowi udało się wyrzucić w tej turze aż 4  więc podejmuje akcję budowania rollercoasterów. Buduje duży niebieski rollercoaster (z 3 miejscami dla gości), co kosztuje go 3  oraz mały fioletowy rollercoaster (z 1 miejscem dla gości), na co wydaje 1 . Igor nie wybudował 2 średnich rollercoasterów (z 2 miejscami dla gości), ponieważ nie wolno budować kilku rollercoasterów tej samej wielkości podczas jednej i tej samej tury! Chyba o tym nie zapomnieliście, co?

> **BUDOWA BUDEK:** Gracz może wybudować jedną lub więcej budek, o ile posiada wystarczająco dużo . Każda budka kosztuje 1 .

*Każda budka posiada specjalną zdolność (pełna lista specjalnych zdolności znajduje się na stronie 11).*


**Ważne:** Podczas jedenej tury gracz **nie może** wybudować więcej niż jedną budkę **tego samego rodzaju**.

**UWAGA:** Raz ustawionej budki nie można przestawiać aż do zakończenia rozgrywki.

## ZASADY BUDOWY

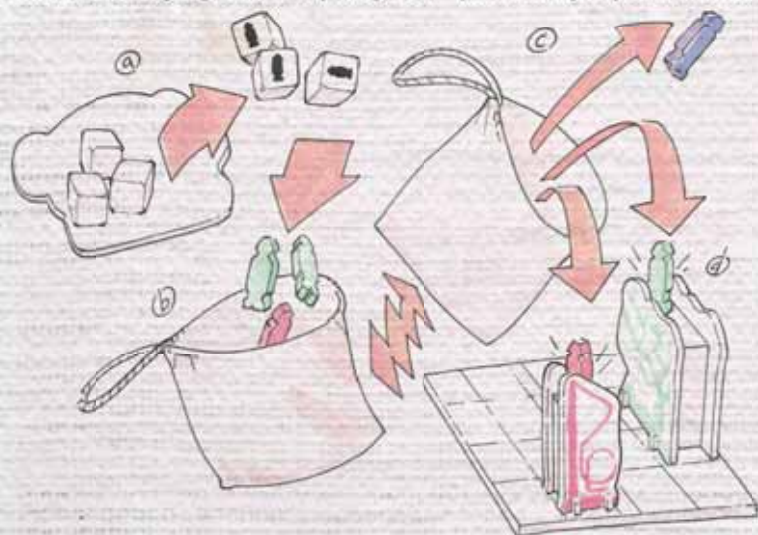
Kiedy gracz buduje budkę, *nie może się ona stykać* (nawet rogiem) z żadnym rollercoasterem ani inną już wybudowaną budką tego gracza, chyba że jest tego samego rodzaju. Jeśli elementy są tego samego rodzaju, *muszą się łączyć*.


> **PRZYCIĄGANIE GOŚCI:** Właśnie o to chodzi w tej grze, aby *zabawiać* niewinnych, radosnych mieszkańców Robotowa i całkowicie *legalnie* wyciągnąć im wszystkie pieniądze z kieszeni. Żeby odnieść sukces, po wybudowaniu dobrego lunaparku gracz musi jeszcze *przyciągnąć* do niego gości! To najważniejsza akcja, ponieważ aby mieć jakiegokolwiek nadzieje na zwycięstwo, każdy potrzebuje wesołego miasteczka pełnego odwiedzających!

Za każdy wydany  gracz bierze 1 wybranego gościa z puli gości i wkłada go do woreczka. Następnie miesza gości w woreczku i wyciąga z niego taką **samą liczbę gości, jaką tam umieścił**. Po każdej akcji *przyciągania* gości w woreczku powinno się znajdować dokładnie 6 gości.

Za **każdego** wyciągniętego gościa gracz sprawdza, czy w jego lunaparku znajduje się **rollercoaster tego samego co gość koloru**, posiadający przynajmniej jedno **wolne miejsce**. Jeśli tak, ten gość znalazł rollercoaster odpowiadający jego gustom, a gracz może ustawić go w swoim lunaparku, na wolnym miejscu tego rollercoastera. Gość przypnie się do siedzenia i pozostanie tam **aż do końca gry!** Roboty potrafią przejechać się tym samym rollercoasterem nawet tysiąc razy... Jedyny problem jest taki, że czasem popuszczą z wrażenia nieco oleju!


Jeśli nie ma odpowiedniego rollercoastera dla właśnie wyciągniętego gościa, stwierdza on, że lunapark gracza jest nudny i odchodzi, nie zostawiając nawet złamanego denara. Gdyby się dobrze wsłuchać, można usłyszeć, jak przeklina niekompetencję właściciela swym cienkim, zgrzytliwo-piskliwym głosikiem i – mówiąc szczerze – wcale go za to nie winimy. Gracz odkłada takiego gościa do puli gości – pod żadnym pozorem **nie do woreczka!**





**PRZYKŁAD:** (a) Lidia wydaje 3 . Bierze 3 gości z puli gości. Ponieważ ma mnóstwo wolnych miejsc w małym czerwonym rollercoasterze oraz średnim zielonym rollercoasterze, decyduje się na 2 zielonych i 1 czerwonego gościa. (b) Wkłada gości do woreczka (w którym znajduje się już 6 gości, co z 3 gośćmi Lidii daje w sumie 9) i miesza gości w woreczku. (c) Następnie wyciąga z woreczka taką liczbę gości, jaką do niego włożyła, czyli 3. Trafia na 1 fioletowego, 1 czerwonego i 1 zielonego gościa. (d) Lidia ma miejsce w swoim lunaparku dla czerwonego i zielonego gościa, ale fioletowego niestety nie może tam ustawić, więc odkłada go do puli gości. Wynik całkiem niezły, choć trochę żal biednego robotowianina, który liczył na pyszną zabawę...





> **SPRZĄTANIE BRUDÓW:** Chyba nietrudno się domyślić, co? Cóż, musimy o tym opowiedzieć, taka praca. Za każdy wydany  gracz odrzuca maksymalnie 2 żetony brudów ze swojego wysypiska. Odrzucone żetony odkłada do puli brudów. Ilość żetonów brudów gracza nie może spaść poniżej 0.

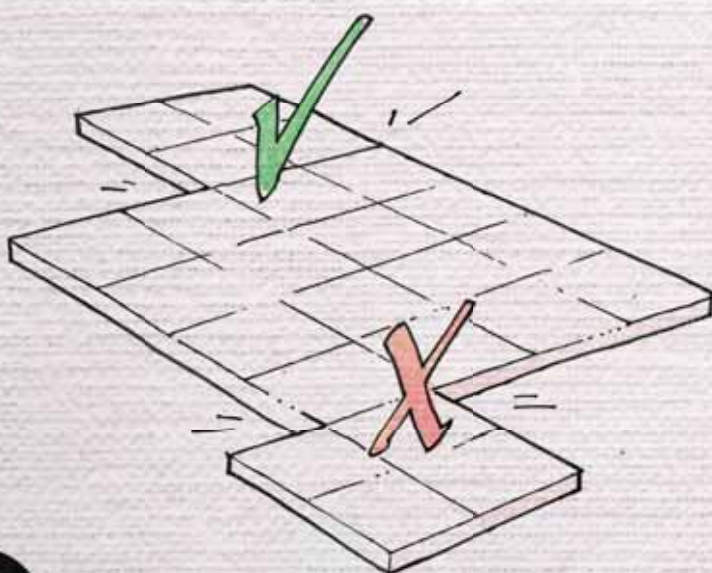
> **ZAGRYWANIE KART PREMII:** Za każdy wydany  gracz może zagrać 1 kartę premii ze swojej ręki i otrzymać pieniądze zgodnie ze znajdującym się na niej opisem. Aby policzyć ilość zarobionych pieniędzy, należy przeczytać tekst na karcie i przeprowadzić proste wyliczenie. Gracz pobiera pieniądze z banku natychmiast po zagranie karty. Podczas jednej tury gracz nie może zagrać dwóch identycznych kart premii.

**PRZYKŁAD:** Lidia wydaje 2  , aby zagrać 2 karty premii. Opis pierwszej karty jest następujący: „Liczba niebieskich miejsc dla gości w Twoim lunaparku”. Lidia dysponuje 1 rollercoasterem z 4 miejscami dla gości (dzięki dużemu niebieskiemu rollercoasterowi połączonemu z małym niebieskim rollercoasterem), więc sprawdza tabelkę na karcie. Za 4 miejsca zarabia 7 denarów. Druga zagrana przez nią karta zawiera taki opis: „Liczba budek tego samego rodzaju w Twoim lunaparku”. Lidia posiada 3 budki, ale tylko 2 z nich są tego samego rodzaju, więc sprawdza tabelkę na karcie i dowiaduje się, że zasłużyła na 6 denarów. Łącznie Lidia otrzymuje 13 (7+6) denarów.




> **POWIĘKSZANIE LUNAPARKU:** Wydając dowolny z posiadanych symboli, gracz może dokupić dodatkowy kafelek terenu i dołączyć go do swojego lunaparku (tzn. umieścić obok początkowego kafelka terenu lub innego dodatkowego kafelka terenu, którym już dysponuje). Dodatkowe tereny należy umieszczać w taki sposób, aby łączyły się dwoma polami z początkowym kafelkiem terenu i / lub innymi dodatkowymi kafelkami terenu.

**UWAGA:** Do powiększenia lunaparku można użyć dowolnej kości oprócz takiej, na której widnieje pusta ścianka. Wście, to taki rodzaj „akcji na pocieszenie”, kiedy się okazuje, że pomyliliście coś w obliczeniach, macie trochę kości do wydania i nie wiecie, co z nimi właściwie zrobić. Cóż, zawsze możecie wtedy powiększyć swój lunapark!



**Nudne zasady:** Podczas jednej tury możesz dodać tylko 2 dodatkowe kafelki terenu. Po dodaniu, kafelki traktuje się jak część początkowego terenu, co oznacza, że możesz budować rollercoastery przechodzące przez dwa dodatkowe kafelki terenu lub przez dodatkowy kafelek terenu oraz początkowy kafelek terenu. Rollercoastery i budki budowane na dodatkowym terenie obowiązuje wszystkie standardowe zasady budowy.

**PRZYKŁAD:** Tura Igora miała się obracać wokół budowy zapierającego dech w piersiach, dużego zielonego rollercoastera, ale nieco zbyt późno zdał sobie sprawę, że w swoim lunaparku nie ma na niego miejsca... Musi zatem zacząć od powiększenia lunaparku. Zachował sobie  , licząc na zagranie karty premii, ale decyduje się odłożyć tę akcję do następnej tury i, zamiast tego, wydaje kość na zakupienie dodatkowego kafelka terenu. Teraz ma już dość miejsca na ten lśniący nowością, duży zielony rollercoaster, który śnił mu się po nocach.

Po tym, jak ostatni gracz wykona wszystkie swoje akcje, można przejść do fazy zysków. Sugerujemy, abyście zastanawiali się nad wykorzystaniem swoich kości przed rozpoczęciem fazy akcji. Tym sposobem zabawa nie straci na dynamice, a inni nie będą musieli czekać, aż zresetują się wam neurony.

## FAZA ZYSKÓW

Gracz otrzymuje 3 denary za każdego gościa, który przebywa w jego lunaparku.

Następnie, jeśli gracz ma mniej niż 3 karty premii, dobiera 2 karty, wybiera jedną z nich i dodaje ją do swojej ręki, a potem odrzuca drugą kartę. Tę czynność należy powtarzać, dopóki na ręce gracza nie znajdą się ponownie 3 karty premii.

Potem należy przesunąć znacznik tury do przodu, a każdy gracz odkłada swój żeton kolejności na stół. Żetony należy uporządkować zgodnie z kolejnością (na wypadek matematycznej pomroczości jasnej podajemy kolejność – 1, 2, 3, 4).

Wreszcie można rozpocząć następną turę.

**PRZYKŁAD:** Lidia ma w swoim lunaparku 3 gości i tylko jedną kartę na ręce. Podczas fazy zysków zarabia 9 denarów (3 denary za każdego ze swoich gości). Ponadto dobiera 2 karty premii, wybiera jedną, dodając ją do swojej ręki i odrzuca drugą. Teraz dysponuje 2 kartami premii, więc powtarza czynności – dobiera 2 nowe karty premii, decyduje się na jedną z nich, a drugą odrzuca.

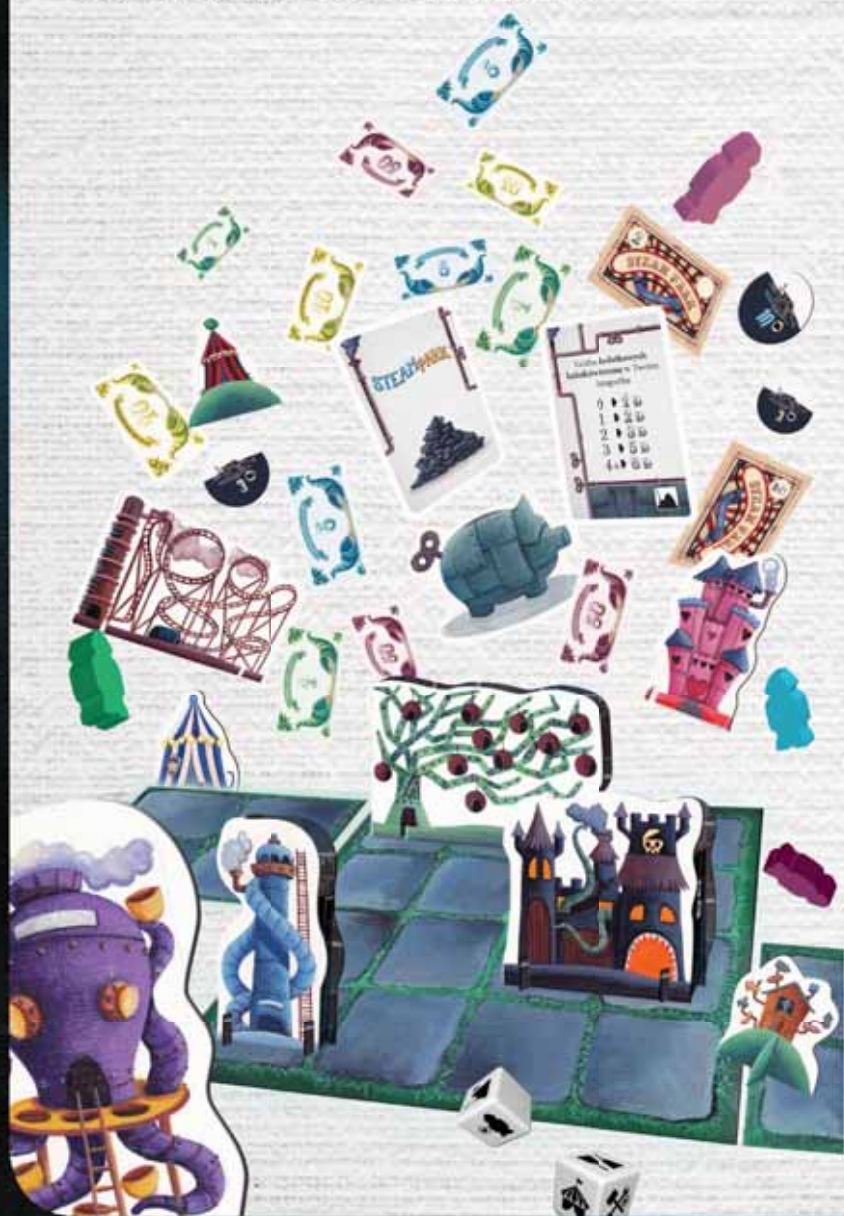
## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w momencie zakończenia szóstej tury. Mamy nadzieję, że jazda była przyjemna... Ehem, sorki, musieliśmy to napisać.

Każdy gracz liczy teraz żetony brudów ze swojego wysypiska i sprawdza cennik brudów, żeby się zorientować, ile denarów będzie musiał zapłacić za posprzątanie miejsca po swoim lunaparku (chyba wspominaliśmy, że słono to kosztuje – w Robotowie dbają o środowisko jak nigdzie indziej). Jeśli któryś gracz zgromadzi 30 lub więcej brudów, traci wszystkie pieniądze i automatycznie przegrywa grę... Właśnie to oznacza mała, czerwona czaszeczka na dole cennika brudów!

Po tym kroku gracze sprawdzają łączną liczbę posiadanych denarów. Wygrywa osoba, która zdołała zgromadzić najwięcej pieniędzy.

W razie remisu zwycięża ten z remisujących, który ma w swoim lunaparku najwięcej gości. Jeśli wciąż jest remis, wygrywa osoba, która jako pierwsza dotknie logo Trefla z tyłu pudełka (wiemy, wiemy, to kompletnie bez sensu...)





# ZDOLNOŚCI BUDEK



## OCHRONA

Za każdą posiadaną budkę ochrony gracz może włożyć 1 właśnie wyciągniętego gościa z powrotem do woreczka i pociągnąć jeszcze raz.

**PRZYKŁAD:** Kuba wyciągnął z woreczka 3 gości i wszyscy są niebiescy. Może umieścić 1 z nich w swoim małym niebieskim rollercoasterze, ale pozostali 2 wrócą do puli gości. Na szczęście, chłopak dysponuje dwoma budkami ochrony, więc może odłożyć tych 2 gości z powrotem do woreczka i ciągnąć ponownie, mając nadzieję na więcej szczęścia. Tym razem trafiają mu się czerwony i czarny gość. Czerwonego Kuba może ustawić na ostatnim wolnym miejscu swojego dużego czerwonego rollercoastera, ale nie posiada żadnego czarnego rollercoastera. Oznacza to, że odkłada czarnego gościa do puli gości.



## PUNKT INFORMACYJNY





Za każdą posiadaną budkę punktu informacyjnego gracz może ustawić 1 właśnie wyciągniętego gościa na wolnym miejscu jednego ze swoich rollercoasterów nawet, jeśli gość nie pasuje do niego kolorem. Tego gościa należy odłożyć do puli gości na zakończenie fazy zysków.

**PRZYKŁAD:** Lidia wyciągnęła z woreczka żółtego gościa, ale jej żółty rollercoaster jest już całkowicie zapełniony. Z drugiej strony, ma ciągle miejsce w niebieskim rollercoasterze oraz zbudowany punkt informacyjny, więc może ustawić żółtego gościa w niebieskim rollercoasterze. Podczas fazy zysków Lidia otrzyma za niego 3 denary (mimo, że nie luboła mu się za bardzo w jej 'lunaparku...'), a potem będzie zmuszona odłożyć go do puli gości.





## KASYNO





Za każdą posiadaną budkę kasyna gracz może podczas swojej tury wybrać i zmienić wynik 1 kości leżącej na jego planszy świnki.

**PRZYKŁAD:** Igor miał dość nieustannego bycia ostatnim graczem, dlatego piorunem rozstrzygnął swoją fazę rzutów i nareszcie zgarnął pierwszy żeton kolejności. Kiedy nadeszła faza akcji, zdał sobie jednak sprawę, że strasznie spartolił. Potrzebował 2 , aby zbudować średni fioletowy rollercoaster (ostatni dostępny!), lecz zamiast tego ułożył na swojej planszy świnki 2 , które w obecnej chwili są dla niego kompletnie bezużyteczne. Biedny Igor, chyba nie zapomniał jako dyrektor lunaparku. Na swoje szczęście posiada 2 kasyna, dzięki czemu może obrócić kości. Zmienia zatem 2  na 2  i buduje upragniony rollercoaster tak, jak wcześniej zaplanował.





## WYGÓDKA






Za każdą posiadaną budkę wygódki gracz może podczas swojej fazy akcji traktować 1  z jednej kości leżącej na jego planszy świnki jak 2 .

**PRZYKŁAD:** Maciek póki co wygrywa, ale zdeje sobie sprawę z zatrważającej ilości żetonów brudów znajdującej się na jego wysypisku. Opłata, jaką będzie musiał ponieść na zakończenie gry, będzie tak wysoka, że prawdopodobnie doprowadzi do porażki. Chłopak próbuje wyrzucić maksymalną liczbę  i udaje mu się ostatecznie uzyskać 5. Normalnie pozwoliłoby mu to odrzucić 10 żetonów brudów z wysypiska, ale ma w swoim lunaparku 2 wygódki. Dzięki temu liczy 2  ze swoich  jako 4 (2 zamiast 1 za każdą kość). Daje mu to łącznie 7 (4+3)  i umożliwia odrzucenie zawrotnej liczby 14 żetonów brudów!



## PROMOCJA

Za każdą posiadaną budkę promocji gracz może podczas swojej fazy akcji traktować 1  z jednej kości leżącej na jego planszy świnki jak 2 .

**PRZYKŁAD:** Kuba ma mnóstwo wolnych miejsc w swoich rollercoasterach, więc chciałby przyciągnąć dużą liczbę gości, aby je zapełnił. Podczas fazy rzutów udało mu się uzyskać 3 . Liczył na więcej, lecz nie chciał być ostatnim graczem. Dlatego przestał przetrzucać kości, kiedy ciągle miał 1  i 2 , co umożliwiło mu wzięcie trzeciego żetonu kolejności. Teraz nadchodzi moment, aby skorzystać z . Buduje budkę promocyjną, aby móc potraktować 1 ze swoich  jak 2. Następnie wykonuje akcję przyciągnięcia gości i dzięki właśnie wybudowanej budce może przyciągnąć 4 gości zamiast 3.

## STEAM PARK DLA OPORNYCH

W podstawowym wariantcie rozgrywki w *Steam Park* każdy rodzaj budki posiada swoją specjalną zdolność (patrz *Zdolności budek* na stronie 11). Dzięki temu gra obfituje w więcej strategii i jest bardziej interesująca. Jednak nie chcemy, żeby Wasze słodkie, małe główki się przepracowały, dlatego podczas kilku pierwszych rozgrywek możecie całkowicie zignorować te specjalne zdolności (oczywiście zdajemy sobie sprawę, że część z Was będzie musiała zagrać więcej niż kilka razy nim uczciwie przyzna, że opanowała podstawy zasad *Steam Parku*, ale jesteśmy niepoprawnymi optymistami i nic na to nie poradzimy).

W uproszczonym wariantcie rozgrywki budki **nie posiadają** żadnych specjalnych zdolności. Zamiast tego **każda budka** należąca do gracza przynosi mu na zakończenie gry premię w wysokości **3 denarów**.

### OPRACOWANIE

**Projekt gry:** Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino  
i Aurélien Buonfino

**Produkcja gry:** Horrible Games i Cranio Creations

**Ilustracje:** Marie Cardouat

**Projekt graficzny:** Matteo Zanfi

**Ilustracje przykładów:** Matteo Cremona

**Testerzy i podziękowania:** Helko Eller, Gabriel Dumerin, Alessandro Prà, Noa Vassalli, Giuliano Acquati, Luca Ricci, Valentina Adduci, Sara Luce Serena, Francesca Corigliano, Alessandro Fibbi, Alessia Pastore, Andrea Crespi, Marco Brera, Harald Biltz, Matteo Santus, Jocularis, Albe Pavo, Andrea Achille Vaccaro, Giuseppe Ammendola, Gionata Soletti, Davide Fiorentini, Magda Bteibet, Andrea Marinetti, Paolo Pulci, Michele Pierangeli, Marco Almiri, Roberto Pestrin, Alfredo Genovese, Anna Genovese, Ari Erdin, Ghenos Games, Luca Bollini, Luca Borsa, Massimo Bianchini, Luca Cattini, Asterion Press, Roberto Petrillo, Raven Distribution, La Tana del Goblin, Gioconomico, Giochi sul nostro Tavolo, Cliquenabend, Tric Trac, Andrea "Liga" Ligabue, Martina Marinoni, Diego 3D, Barbra Bucci, Gianluca Burani, Stefania Frascetta, Mario Sacchi, Matteo Panara, Post Scriptum, Matteo Boca, Fabio Zanardi, Marco Garavaglia, Renata Costagliola, Fabio Besuzzi, Giovanni Cornara, Luca Ivan Radeelli, Gianluigi Zanotti, Chiara Vergani, Manuel Feliciani, Marta Klec, Tommaso Dal Cin, Alice Messa, Michela Broglia, Michele Curami, Giacomo Bruno, Caterina Ligabue, Vera Canevazzi, Luca Talia, Iaria Rivetti, Sara Talia, Giulia de Florio, Gabriele Omella, Bruno Faidutti, Ludovic Maublanc, Markus Rathgeb, Isabelle Rathgeb, Fiona Carey, Michelle Reiche, Stefan Barthel, Marco Reinartz, Yvonne Distelkämper, Linus Janßen, Stephan Rothschild, Kathleen Dietrich, Giuseppe De Carolis, Luigi Ricciardi, Giochi Uniti, Santa Ragione, 4G, Aosta laeta Est, Tana dei Goblin, Andrea Cassola, Paolo Marlini, Federica Manente, Massimo Lusignani, GiocoZona, Ludus Iovis Dei, Terre Selvaggio, Gruppo Ludico, Giochi Corsari, Francesco Tamagnone, Silvio Negri Clementi, Paolo Mori, Pierluca Zizzi, Diego "Il Puzello fa schifo" Cerretti, Kochany Black Pawn, Camillo Quatrini, Lorenzo Trenti, Luca Bobbio, Fabrizio Paoli, Valerio Salvi, Elisa Carli, Flammatta Filzi, Pierluigi Masia, Vanessa Postiferi, Siro Smeriglio, Simone Poggi, Emanuele Omella, Nestore Mangone, Remo Conzadori, Giuseppe Benincasa, Stratagemma, Orso Ludo, Mangiafuoco, Robe da Elf, Marco Valtriani, Fabio Pagano, Carlo Emanuele Lanzavecchia, Mauro Di Marco, Tinuz, Paoletta, Daniele Prisco, Giacomo Sottocasa, Inventori di Giochi, Paolo Mori, Simone Luciani oraz Daniele Tascini. A także wiele, wiele innych osób, które udzieliły nam pomocy przy okazji konwentów i targów gier IdeaG, Castle Sthaleck, Modena Play, Lucca Comics and Games, Essen Spieltag oraz Festival des Jeux de Cannes. Wydrukowane przez Scatolificio Maura.

© 2014 HORRIBLE GAMES. HORRIBLE GAMES, STEAM PARK, and their logos are trademarks of HORRIBLE GAMES, all rights reserved. INFO@HORRIBLE-GAMES.COM  
Horrible Games Via Olona 25 20123 Milano Italy - P.I. IT08499940966

© for the Polish edition by K-Z-W-P. Trefl-Kraków Sp. z o.o. 2014

**Tłumaczenie:** Transdesign Marek Mydel

**Redakcja i korekta:** Aleksandra Zegarowska, Anna Mazur, Paulina Trybuła



Krakowskie Zakłady WYROBÓW Papierowych Trefl-Kraków Sp. z o.o.  
Podłęże 650, 32-003 Niepolomice

ZNAJDŹ NAS NA: [trefl.krakow.pl](http://trefl.krakow.pl)

