

Alan R. Moon

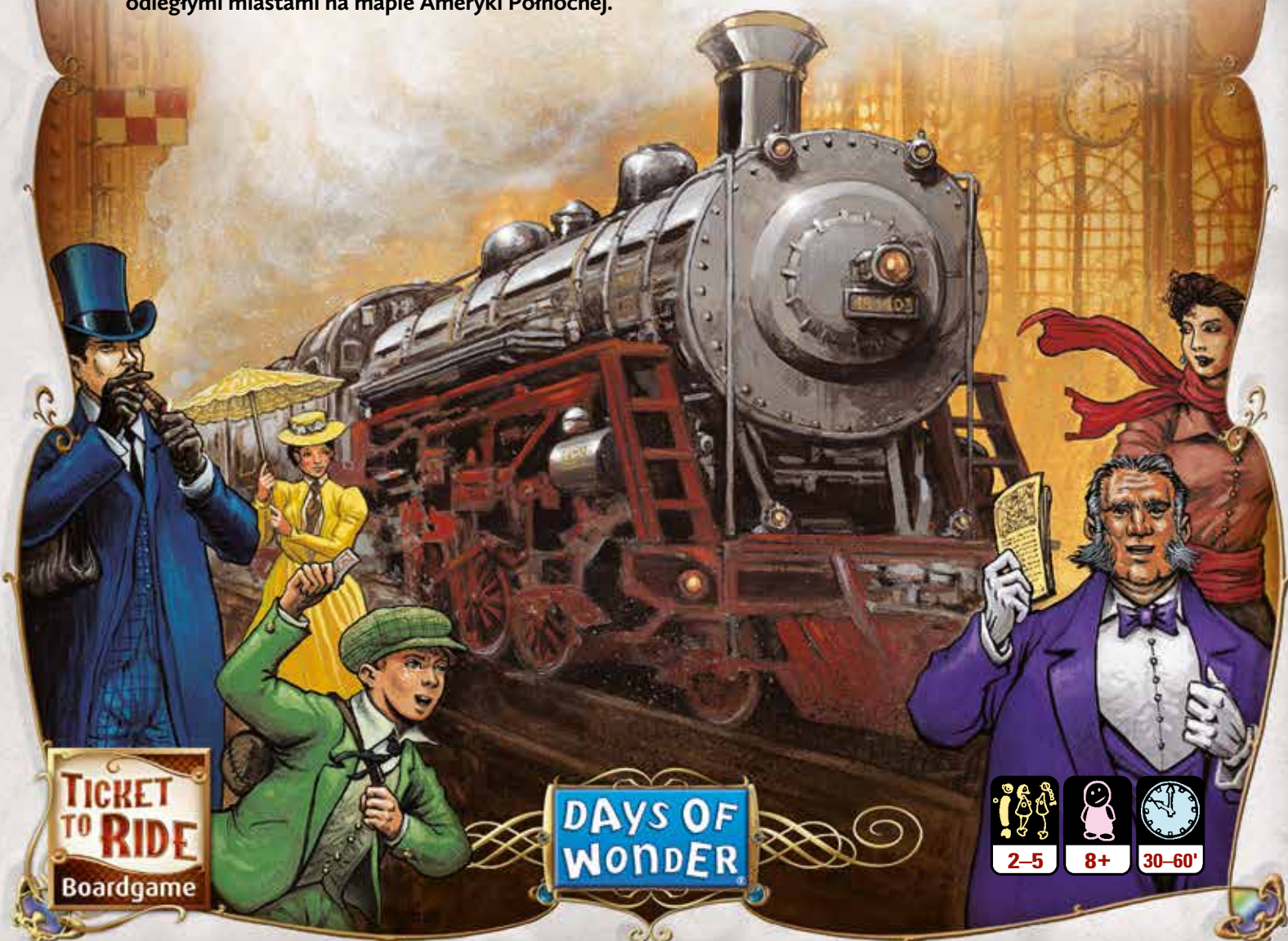
WSIAŚĆ DO POCIĄGU™

Pewnego wietrznego jesienno-wieczornego pięciu przyjaciół spotkało się na tyłach jednego z najstarszych prywatnych klubów w mieście. Każdy z nich przebył daleką drogę – los rozrzucił ich bowiem po różnych zakątkach świata – aby spotkać się właśnie tego wyjątkowego dnia... 2 października 1900 roku. Minęło dokładnie 28 lat od momentu, gdy ekscentryczny Anglik, Fileas Fogg, przyjął zakład okrażenia świata w 80 dni i wygrał dwadzieścia tysięcy funtów.

W czasie, gdy historia tego niezwykłego wyczynu zapełniała kolumny gazet, nasza piątka uczęszczała wspólnie na studia. Zainspirowani dokonaniem londyńczyka, a także kilkoma ćwiartkami spirytusu wypitymi w lokalnym barze, postanowili upamiętnić to wydarzenie skromniejszym zakładem o butelkę wybornego klaretu. Miała ona przypaść temu z nich, który jako pierwszy dotrze do restauracji Le Procope w Paryżu.

Od tego czasu przyjaciele spotykali się w każdą rocznicę wyprawy Fogg'a i składali mu hołd, podejmując nową eskapadę (zawsze trudniejszą od poprzedniej) przypieczonej nowym zakładem (zawsze droższym od poprzedniego). Teraz, u progu nowego wieku, nadszedł czas na grę o naprawdę wysoką stawkę. Milion dolarów dla tego, kto w ciągu 7 dni odwiedzi najwięcej miast Ameryki Północnej, podróżując koleją. Zegar zaczyna tykać...

Wsiaść do Pociągu to niezwykła przygoda kolejowa. Gracze rywalizują ze sobą, tworząc trasy pomiędzy odległymi miastami na mapie Ameryki Północnej.



**TICKET
TO RIDE**
Boardgame

**DAYS OF
WONDER**



2-5



8+



30-60'

Zawartość

- ♦ plansza przedstawiająca mapę połączeń kolejowych w Ameryce Północnej;
- ♦ 240 kolorowych wagoników (po 45 w kolorach: niebieskim, czerwonym, zielonym, żółtym i czarnym oraz zapasowe wagoniki w każdym kolorze);
- ♦ 144 ilustrowane karty:



110 kart Wagonów (po 12 każdego rodzaju: chłodnie, specjalne, pasażerskie, kryte, cysterny, towarowe, węglarki i służbowe oraz 14 Lokomotyw)



1 karta podsumowania

30 kart Biletów

1 karta premii za
najdłuższą trasę

1 karta promocyjna map dodatkowych

1 karta promocyjna wydawnictwa Days of Wonder

- ♦ 5 drewnianych znaczników punktacji (po jednym w kolorach: niebieskim, czerwonym, zielonym, żółtym i czarnym);
- ♦ instrukcja;
- ♦ numer dostępu do Days of Wonder Online.

Przygotowanie gry

Połóżcie planszę pośrodku stołu. Każdy gracz otrzymuje zestaw 45 wagoników oraz znacznik punktacji w wybranym przez siebie kolorze. Gracze kładą znaczniki punktacji na polu Start **1** na torze punktacji biegnącym wokół planszy. W trakcie rozgrywki na torze punktacji należy na bieżąco odnotowywać punkty zdobywane przez graczy.

Potasujcie karty Wagonów i rozdajcie po 4 karty każdemu z graczy **2**. Pozostałe karty połóżcie obok planszy w postaci zakrytego stosu. Następnie odkryjcie 5 wierzchnich kart i połóżcie na stole **3**.

Obok planszy połóżcie także kartę premii za najdłuższą trasę **4**.

Potasujcie karty Biletów i rozdajcie po 3 karty każdemu z graczy **5**. Oglądają treść swoich Biletów i decydują, które z nich chcą zachować. Gracz musi zachować co najmniej 2 Bilety, ale może także zachować wszystkie 3. Bilety, z których gracze rezygnują, należy umieścić na spodzie zakrytego stosu Biletów, który także należy utworzyć obok planszy **6**. Gracze do końca gry nie zdradzają innym treści swoich Biletów.

Czas wyruszyć w podróż!

Cel gry

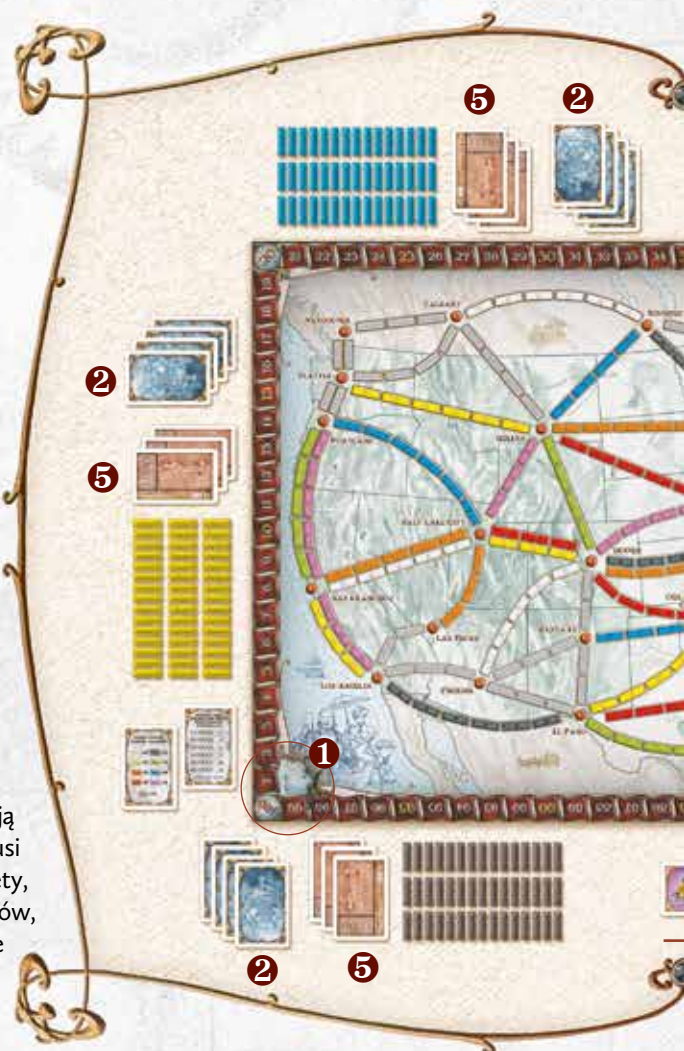
Celem gry jest zdobycie największej liczby punktów spośród wszystkich graczy. Gracze zdobywają punkty poprzez:

- ♦ tworzenie połączeń między 2 sąsiednimi miastami na planszy,
- ♦ tworzenie tras (nieprzerwanych ciągów połączeń) między 2 miastami określonymi na swoich Biletach,
- ♦ utworzenie najdłuższej trasy ze swoich wagoników.

Gracze tracą punkty za niezrealizowane trasy z zachowanych Biletów.

Przebieg tury

Grę rozpoczyna najbardziej doświadczony podróżnik. Następnie gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, aż gra się zakończy. W swojej turze gracz musi przeprowadzić 1 (wyłącznie!) z 3 dostępnych akcji:



Dobranie kart Wagonów – gracz może dobrać 2 karty Wagonów. Może dobrać dowolną kartę spośród 5 odkrytych albo wierzchnią kartę z zakrytego stosu. Jeśli gracz dobierze jedną z odkrytych kart, natychmiast odkrywa w jej miejsce nową kartę ze stosu. Następnie dobiera drugą kartę, ponownie mając wybór między jedną z odkrytych kart a kartą ze stosu (zob. szczegóły dotyczące kart Lokomotyw w sekcji *Karty Wagonów*).

Utworzenie połączenia – gracz może utworzyć połączenie między 2 sąsiednimi miastami, zagrywając zestaw kart odpowiadający liczbie i kolorem polom na planszy między tymi miastami. Następnie kładzie po 1 wagoniku swojego koloru na każdym polu utworzonego połączenia oraz zaznacza zdobyte punkty na torze punktacji (zob. *Tabela punktacji połączeń*).

Dobranie kart Biletów – gracz dobiera 3 karty Biletów z wierzchu stosu.

Gracz musi zachować co najmniej 1 Bilet, ale może także zachować 2 albo wszystkie 3. Bilety, których gracz nie chce zatrzymać, umieszcza na spodzie stosu Biletów.

Karty Wagonów

W grze występuje 8 rodzajów kart Wagonów oraz karty Lokomotyw. Kolory kart Wagonów odpowiadają kolorom połączeń między miastami na planszy: fioletowe, niebieskie, pomarańczowe, białe, zielone, żółte, czarne i czerwone.

Lokomotywa (dżoker) jest wielokolorowa, gdyż przy tworzeniu połączenia może zastąpić kartę Wagonu dowolnego koloru. Jeśli karta Lokomotywy jest obecna wśród 5 odkrytych kart i gracz zdecyduje się ją wziąć, nie może dobrać już drugiej karty. Podobnie, jeśli gracz dobrał już 1 kartę, to jako drugiej karty nie może wziąć odkrytej karty Lokomotywy. Jeśli w którymś momencie gry co najmniej 3 z 5 odkrytych kart to karty Lokomotyw, należy wszystkie karty odrzucić i w ich miejsce odkryć 5 nowych kart.

Uwaga! Jeśli gracz szczęśliwie dobrał kartę Lokomotywy z zakrytego stosu, liczy się ona jako pojedyncza karta i gracz nadal może w turze dobrać w sumie 2 karty.

Gracz może trzymać w ręku dowolną liczbę kart.

Jeśli stos kart Wagonów się wyczerpie, należy potasować karty odrzucone i uformować z nich nowy stos. Karty należy przetasować bardzo dokładnie, gdyż gracze odrzucają zestawy kart tych samych kolorów.

W niezwykle rzadkim przypadku, gdy kart brakuje zarówno w stosie dobierania, jak i w stosie kart odrzuconych (gdyż gracze trzymają dużą liczbę kart na ręce), gracz nie może wybrać akcji dobierania kart Wagonów. Musi wtedy wykonać inną akcję – utworzyć połączenie albo dobrać karty Biletów.

Utworzenie połączenia

Aby utworzyć połączenie między 2 sąsiednimi miastami na planszy, gracz musi zagrać tyle kart Wagonów, ile wynosi liczba pól tworzących to połączenie. Wszystkie karty muszą być tego samego koloru. Większość połączeń wymaga zagrania konkretnego koloru. Na przykład niebieskie połączenie może zostać zrealizowane tylko przy użyciu niebieskich kart Wagonów pasażerskich.

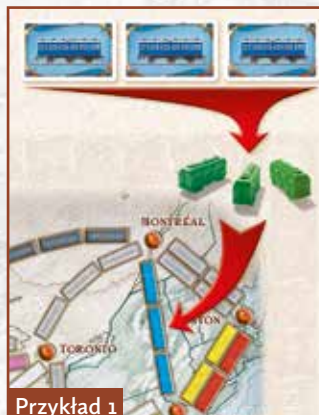


Niektóre połączenia na mapie są jednak koloru szarego i mogą zostać ustanowione za pomocą zestawu kart 1 dowolnego koloru.

Gdy gracz tworzy połączenie, umieszcza po 1 plastikowym wagoniku swojego koloru na każdym polu tego połączenia. Następnie odrzuca wszystkie zagrane karty.

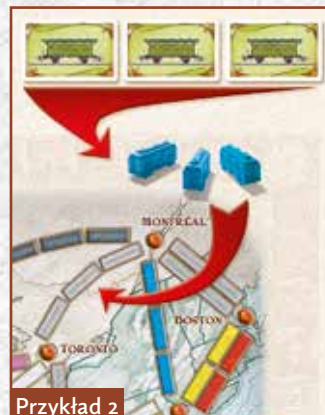
Gracz może utworzyć dowolne niezajęte połączenie na planszy. Nowe połączenie nie musi w żaden sposób stanowić kontynuacji tras gracza. Gracz może w 1 turze utworzyć tylko 1 połączenie, czyli połączyć ze sobą 2 sąsiadujące miasta.

Miedzy niektórymi miastami biegną podwójne połączenia. Jeden gracz nie może zająć obu nitek takiego połączenia.



Przykład 1

Aby utworzyć połączenie między Montrealem a Nowym Jorkiem, gracz potrzebuje 3 niebieskich kart Wagonów pasażerskich.



Przykład 2

Aby utworzyć połączenie z Montrealu do Toronto, gracz może użyć zestawu kart 1 dowolnego koloru.

Uwaga! W rozgrywce 2- i 3-osobowej gracze mogą korzystać tylko z 1 nitki podwójnego połączenia. Pierwszy gracz realizujący takie połączenie może zająć dowolną nitkę, po czym druga nitka staje się niedostępna dla innych graczy.

Tabela punktacji połączeń

Gdy gracz tworzy połączenie, odnotowuje na torze punktacji liczbę zdobytych punktów, którą odczytuje z tabeli.

Dobranie kart Biletów

Gracz może w ramach swojej tury dobrać karty Biletów. Dobiera wtedy 3 karty Biletów z wierzchu stosu i decyduje, ile z nich chce zatrzymać. Gracz musi zatrzymać co najmniej 1 Bilet, ale może także zatrzymać 2 albo wszystkie 3. Jeśli stos liczy mniej niż 3 Bilety, gracz dobiera tyle, ile zostało. Bilety, których gracz nie chce zachować, umieszcza na spodzie stosu.

Każda karta Biletu zawiera nazwy 2 miast oraz wartość punktową trasy. Jeśli graczowi uda się utworzyć ciąg swoich połączeń między wskazanymi na Bilecie miastami, na koniec gry otrzymuje punkty wynikające z wartości Biletu. Jeśli graczowi nie uda się utworzyć trasy wskazanej na Bilecie, odejmuje jego wartość od zdobytych przez siebie punktów.

Gracze nie zdradzają treści swoich Biletów aż do momentu końcowego punktowania. Gracz może w trakcie gry posiadać dowolną liczbę Biletów.

liczba pól	zdobyte punkty
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

Koniec gry

Gdy na koniec jego tury jednemu z graczy pozostaną mniej niż 3 wagoniki (czyli 2, 1 albo 0), wszyscy gracze, łącznie z tym graczem, rozgrywają jeszcze 1 turę, po czym gra dobiega końca. Gracze podliczają teraz swoje wyniki końcowe

Obliczanie wyniku końcowego

W trakcie rozgrywki gracze na bieżąco zdobywali punkty za tworzone połączenia między miastami. Aby uniknąć pomyłki, można jeszcze raz przeliczyć punkty.

Następnie gracze ujawniają swoje karty Biletów i dodają (albo odejmują) ich wartość w zależności od tego, czy udało im się zrealizować wskazane na nich trasy.

Dodatkowo gracz, który utworzył najdłuższą trasę (ciąg połączeń) na mapie, otrzymuje kartę premii i dodaje do swojego wyniku 10 punktów. Obliczając najdłuższe trasy poszczególnych graczy, bierze się pod uwagę tylko nieprzerwane ciągi wagoników danego koloru. Trasa może tworzyć pętle i kilkakrotnie przebiegać przez to samo miasto, ale każdy wagonik może być wliczony tylko raz. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują premię 10 punktów.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył w sumie najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który zrealizował więcej Biletów. Jeśli, w mało prawdopodobnym przypadku, remis się utrzymuje, wygrywa ten z nich, który posiada kartę premii za najdłuższą trasę.

Days of Wonder Online

Zarejestruj swój egzemplarz



Oto Twój bilet do Days of Wonder Online – internetowej społeczności graczy, gdzie spotkasz nowych przyjaciół!

Zarejestruj swoją grę na www.daysof wonder.com, aby otrzymać zniżki i odkryć nowe warianty gry, dodatkowe mapy oraz wiele innych atrakcji. Kliknij na „New Player” i postępuj wedle dalszych wskazówek.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

OPRACOWANIE

Autor gry: Alan R. Moon
Ilustracje: Julien Delval

Alan oraz wydawnictwo DoW pragną podziękować wszystkim, którzy testowali grę.

A są to:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Ticket to Ride - the boardgame (Wsiąść do Pociągu) are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2017 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.