

Alan R. Moon

WSIAŚĆ DO POCIĄGU EUROPA



2-5



8+



30-60'



Zynchronizuj zegarek z londyńskim Big Benem albo zachwyć się monumentalnym amfiteatrem Flawiuszów w Rzymie. Wypatruj „cebulowych” kopuł moskiewskich cerkwi albo rozkoszuj się widokiem z wieży Eiffla w Paryżu. *Wsiądź do Pociągu: Europa* zabierze Cię w niezwykłą podróż przez wielkie miasta Starego Kontynentu u progu zeszłego stulecia. Czy odważysz się przebyć mroczne tunele w szwajcarskich Alpach? Wejdiesz na pokład promu przemierzającego Morze Czarne? Wzniesiesz okazałe dworce w stolicach dawnych imperiów? A może wolisz wyruszyć w podróż legendarnym Europejskim Ekspresem? Następne posunięcie może uczynić Cię największym magnatem kolejowym Europy!

Pakuj walizki, wołaj bagażowego i wsiądź do pociągu!

DAYS OF
WONDER

Macie przed sobą jubileuszową edycję kultowej gry „Wsiąść do Pociągu: Europa”!

Postanowiliśmy uczcić 15 lat pociagowych zmagani, w których uczestniczyli gracze z całego świata, wydając powiększoną edycję gry ze znanej wszystkim serii „Wsiąść do Pociągu”. Jubileuszowa edycja to nie tylko nowa szata graficzna, lecz także kolorowe figurki wagoników przygotowane z dbałością o najdrobniejsze szczegóły. Ponadto w pudełku znajdziecie wszystkie wydane do tej pory karty Biletów i warianty rozgrywki z dodatku „Wsiąść do Pociągu: Europa 1912”. To wszystko sprawi, że rozgrywka będzie jeszcze ciekawsza. Jubileuszowa edycja „Wsiąść do Pociągu: Europa” to nasze podziękowanie za Wasze wieloletnie wsparcie.

Bawcie się dobrze!

Alan R. Moon i zespół Days of Wonder

ZAWARTOŚĆ

- ◆ plansza przedstawiająca mapę Europy;
- ◆ 225 kolorowych wagoników (45 brązowych, czerwonych, fioletowych, szarych i niebieskich oraz kilka dodatkowych w każdym kolorze – upewnijcie się, że rozpoczynacie rozgrywkę z odpowiednią liczbą wagoników);



- ◆ 15 kolorowych Dworców (po 3 w każdym kolorze);
- ◆ 5 znaczników punktacji (po 1 w każdym kolorze);



- ◆ 1 Europejski Ekspres – premia za najdłuższą trasę;



- ◆ 1 karta Metropolii Europy;



- ◆ 110 kart Wagonów w 8 kolorach i 14 Lokomotyw;

- ◆ instrukcja;
- ◆ numer dostępu Days of Wonder (na ostatniej stronie instrukcji);

- ◆ 108 kart Biletów:



46 kart Biletów z gry *Wsiąść do Pociągu: Europa*



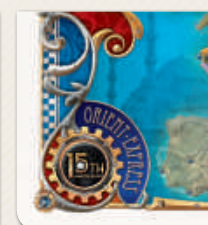
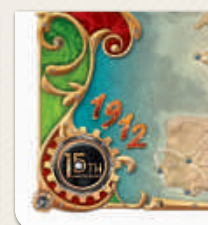
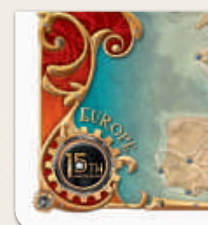
55 kart Biletów z dodatku *Wsiąść do Pociągu: Europa 1912*



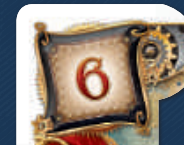
6 kart Biletów z minidodatku *Wsiąść do Pociągu: Orient Express*



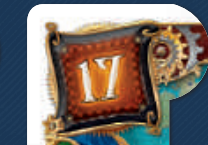
1 karta Biletu z akcji promocyjnej *Wsiąść do Pociągu: Podróże z Max*



Kolor wartości punktowych w lewym górnym rogu każdej karty ułatwi Wam odróżnienie Biletów na Typowe Trasy od Biletów na Długie Trasy.



Bilet na Typową Trasę



Bilet na Długą Trasę

Na niektórych Biletach na Typowe Trasy widnieje logo Metropolii. Oznacza to, że jedno albo oba miasta na karcie są Metropoliami Europy. Należą do nich: Londyn (London), Berlin, Moskwa (Moskva), Paryż (Paris), Wiedeń (Wien), Madryt (Madrid), Rzym (Roma), Ateny (Athína) i Ankarą (Angora).



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Opis przygotowania dotyczy klasycznego wariantu. Zerknijcie na koniec instrukcji, aby dowiedzieć się, jakie zmiany zachodzą w rozgrywce z dodatkiem „Wsiąść do Pociągu: Europa 1912” („Europe 1912”) albo w wariantach „Mega-Europa” („Mega Europe”) i „Metropolie Europy” („Big Cities of Europe”). Znajdziecie tam także informację, jak włączyć do rozgrywki Bilety z minidodatku „Wsiąść do Pociągu: Orient Express” i z akcji promocyjnej „Wsiąść do Pociągu: Podróże z Max”.

Połóżcie planszę na środku stołu. Każdy z graczy otrzymuje zestaw 45 wagoników, 3 Dworce i znacznik punktacji w wybranym przez siebie kolorze. Znacznik należy umieścić na polu „Start” ❶ biegnącego dookoła planszy toru punktacji. Podczas gry, gdy gracz zdobywa punkty, przesuwa swój znacznik o odpowiednią liczbę pól.

Potasujcie karty Wagonów i Lokomotyw i rozdajcie każdemu z graczy po 4 z nich ❷. Pozostałe karty połóżcie obok planszy, tworząc stos Wagonów. Odkryjcie 5 górnych kart i ułóżcie na stole tak, aby wszyscy je widzieli ❸. Jeśli wśród odkrytych kart znajdą się 3 Lokomotywy, wszystkie 5 kart

należy natychmiast odrzucić i odkryć 5 nowych kart ze stosu.

Połóżcie kartę Europejskiego Ekspresu obok planszy ❹.

Z talii Biletów z logo Europy wyjmijcie 6 Biletów na Dłgie Trasy (zob. opis kart Biletów na str. 2). Potasujcie je i rozdajcie po 1 każdemu graczowi. Odłóżcie pozostałe Dłgie Trasy do pudełka tak, aby nikt ich nie widział. Nie biorą udziału w grze.

Potasujcie talię Biletów i rozdajcie po 3 karty każdemu graczowi ❺. Pozostałe karty połóżcie obok planszy, tworząc zakryty stos ❻.

Zanim rozpoczniecie rozgrywkę, musicie potajemnie zdecydować, które spośród otrzymanych Biletów zachowacie. Każdy musi zachować co najmniej 2 Bilety, wolno mu też zachować więcej. Bilety, z których się rezygnuje, należy odłożyć do pudełka tak, aby nikt ich nie widział. Można zrezygnować zarówno z Długich Tras, jak i z Typowych Tras. Zachowane Bilety zatrzymuje się do końca gry.

Możecie rozpocząć grę.



CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Punkty zdobywa się za:

- utworzenie połączenia pomiędzy 2 sąsiadującymi miastami,
- realizację Biletu poprzez utworzenie połączenia między wskazanymi miastami,
- stworzenie najdłuższej trasy (nagradzane kartą Europejskiego Ekspresu),
- każdy Dworzec, którego nie umieściłeś na planszy.

Od wyniku gracza odejmuje się punkty za każdy posiadany Bilet, którego nie zrealizował.

PRZEBIEG TURY

Grę rozpoczyna gracz, który odwiedził najwięcej państw europejskich. Po nim gra osoba siedząca po jego lewej stronie i tak dalej. W swojej turze gracz musi przeprowadzić 1 (wyłącznie!) z 4 akcji:

- ◆ **Dobranie kart Wagonów** – gracz może wziąć na rękę 2 karty Wagonów (albo 1 kartę, jeśli wybierze odsłoniętą Lokomotywę. Zob. **Lokomotywy**).
- ◆ **Utworzenie połączenia** – gracz tworzy połączenie, zagrywając z ręki karty Wagonów w kolorze i liczbie odpowiadających polom na planszy między miastami stanowiącymi daną trasę. Następnie umieszcza po 1 plastikowym wagoniku na każdym polu utworzonego połączenia i podlicza punkty zgodnie z tabelą punktacji połączeń. Na koniec przesuwa swój znacznik na torze punktacji.
- ◆ **Dobranie Biletów** – gracz dobiera 3 górne karty ze stosu Biletów (w wariantcie *Metropolie Europy* dobiera 4) i musi zachować przynajmniej 1 z nich.
- ◆ **Budowa Dworca** – gracz może zbudować Dworzec w dowolnym mieście, w którym nie ma jeszcze żadnego Dworca. Aby wybudować pierwszy Dworzec, gracz zagrywa 1 dowolną kartę Wagonu i umieszcza figurkę Dworca w wybranym mieście. Aby wybudować drugi Dworzec, musi zagrać 2 karty w tym samym kolorze. Budowa trzeciego wymaga 3 kart w tym samym kolorze.

Dobieranie kart Wagonów

W talii Wagonów znajduje się po 12 Wagonów w każdym kolorze i 14 Lokomotyw. Kolor Wagonu odpowiada 1 z kolorów tras na planszy – są więc Wagony fioletowe, niebieskie, pomarańczowe, białe, zielone, żółte, czarne i czerwone.

Gracz, który zdecyduje się na akcję dobierania kart Wagonów, bierze do ręki 2 karty. Każdą z nich może wybrać spośród 5 odkrytych kart albo dobrać w ciemno z góry stosu. Po dobraniu odkrytej karty gracz musi natychmiast odkryć na jej miejsce kolejną kartę z góry stosu. Jeśli gracz wybierze odkrytą kartę Lokomotywy, nie może w tej turze dobrać drugiej karty (zob. **Lokomotywy**).



Jeśli w którymś momencie wśród odkrytych kart znajdą się 3 Lokomotywy, wszystkie 5 kart należy odrzucić i odkryć 5 nowych kart ze stosu.

Gracz może mieć na ręce dowolną liczbę kart. Gdy stos dobierania zostanie wyczerpany, należy potasować stos kart odrzuconych i utworzyć w ten sposób nową talię. 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, budować Dworce albo dobrać karty Biletów.

Lokomotywy

Lokomotywy to wielokolorowe karty, które mogą zastąpić Wagon dowolnego koloru. Można zagrywać je z dowolnym zestawem Wagonów w momencie tworzenia połączenia albo budowania Dworca. Są również niezbędne do tworzenia połączeń promowych (zob. **Promy**).



Jeśli dobierający karty gracz wybiera odsłoniętą Lokomotywę, jest to jedyna karta, którą może dobrać w tej turze. Gracz nie może wybrać odkrytej Lokomotywy jako drugiej karty, nawet jeśli została odkryta po tym, jak zdecydował się na wybór pierwszej. Jeśli w którymś momencie wśród odkrytych kart znajdą się 3 Lokomotywy, wszystkie 5 kart należy odrzucić i odkryć 5 nowych kart ze stosu.

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. W tej sytuacji może wziąć na rękę odkrytą kartę Wagonu albo dobrać drugą kartę z wierzchu stosu.

Tworzenie połączeń

Połączenie to ciąg następujących po sobie kolorowych (czasami szarych) pól na planszy łączących 2 sąsiadujące miasta.

Aby utworzyć połączenie, gracz musi zagrać zestaw kart Wagonów, których kolor i liczba odpowiadają kolorowi i liczbie pól wybranej trasy. Większość połączeń wymaga Wagonów w konkretnym kolorze. Kartę Wagonu można zawsze zastąpić kartą Lokomotywy (zob. przykład 1). Aby utworzyć połączenie na szarej trasie, można użyć Wagonów w dowolnym kolorze, wszystkie jednak muszą być tego samego koloru (zob. przykład 2).

Po utworzeniu połączenia gracz układa na polach trasy swoje plastikowe wagoniki i odrzuca karty, których użył. Następnie sprawdza wartość trasy w tabeli punktacji i przesuwa swój znacznik o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji.

Gracz może utworzyć połączenie na dowolnej niezajętej trasie na planszy. Nie musi łączyć nowej trasy z tymi, które zajęły wcześniej. Każdy gracz może utworzyć tylko 1 połączenie na turę.

Połączenie trzeba utworzyć w całości podczas 1 tury. Przykładowo nie można zagrać 2 kart na trasie składającej się z 3 pól i uzupełnić trzecią kartę w kolejnej turze.

TWORZENIE POŁĄCZENIA

PRZYKŁAD 1.

Aby zająć żółtą trasę składającą się z 3 pól, gracz może użyć: 3 żółtych Wagonów; 2 żółtych Wagonów i 1 Lokomotywy; 1 żółtego Wagonu i 2 Lokomotyw; 3 Lokomotyw.



PRZYKŁAD 2.

Szarą trasę, która składa się z 2 pól, można zająć przy użyciu: 2 czerwonych Wagonów; 1 żółtego Wagonu i 1 Lokomotywy; 2 Lokomotyw.



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 do końca gry.

Promy

Promy to specjalne szare trasy łączące 2 miasta przez wodę. Wyróżnia je symbol Lokomotywy znajdujący się na co najmniej 1 polu trasy.

Aby utworzyć połączenie promowe, gracz musi zagrać tyle kart Lokomotyw, ile symboli znajduje się na polach, i uzupełnić je zestawem kart w odpowiednim kolorze, aby suma zgadzała się z liczbą pól.



TWORZENIE POŁĄCZENIA PROMOWEGO

Utworzenie połączenia promowego ze Smyrny do Palermo wymaga 2 Lokomotyw i 4 kart Wagonów w tym samym kolorze.



Tunele

Tunele to szczególne trasy wyróżnione specjalnym obramowaniem pól.

Gracz, który zamierza zająć tunel, nigdy nie może być pewien, jak długi się okaże!

Aby zająć tunel, gracz zagrywa karty, których wymaga zajmowana trasa. Następnie odkrywa 3 górne karty ze stosu Wagonów (bez względu na to, jak długi jest tunel). Za każdą odkrytą kartę w kolorze, którego gracz użył do zajęcia tunelu, musi zagrać z ręki dodatkową kartę Wagonu w tym kolorze (albo Lokomotywę). Jeśli zdoła tego dokonać, tunel zostaje zajęty.

Jeśli gracz nie ma na ręce dodatkowych Wagonów albo nie chce ich zagrywać, może wziąć do ręki karty, za pomocą których próbował zająć trasę, i zakończyć swoją turę.

Na koniec tury odrzuca się 3 karty odkryte podczas zajmowania tunelu.

Pamiętaj, że Lokomotywy zastępują dowolny kolor, więc każda odkryta Lokomotywa pasuje do kart zagryanych przez gracza i zmusza go do zagrania jeszcze 1 karty Wagonu.

Jeśli gracz decyduje się zająć tunel za pomocą samych Lokomotyw, będzie musiał zagrać dodatkowe karty (wyłącznie Lokomotywy) tylko w przypadku, gdy spośród 3 odkrytych kart znajdą się Lokomotywy.

Podwójne połączenia

Między niektórymi miastami biega podwójne połączenia składające się z równoległych tras o takiej samej liczbie pól. Jeden gracz nie może zająć obu nitek takiego połączenia.



połączenie podwójne



trasa równoległa

ZAJMOWANIE TUNELU

PRZYKŁAD 1.



PRZYKŁAD 2.



PRZYKŁAD 3.



W rzadkich przypadkach, gdy na stosie Wagonów i stosie kart odrzuconych znajdują się tylko 2 albo 1 karta, tyle właśnie kart zostaje odkrytych. Jeśli wszystkie karty Wagonów znajdują się w rękach graczy, tunel zostaje zajęty bez przeszkód.

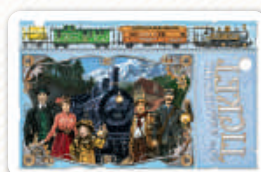
Dobieranie Biletów

Gracz może wykorzystać swoją turę, aby dobrać dodatkowe Bilety. Dobiera wówczas 3 górne karty ze stosu Biletów (w wariantcie *Metropolie Europy* dobiera 4). Jeśli na stosie pozostały mniej niż 3 karty, gracz zabiera je wszystkie.

Gracz, który dobrał Bilety, musi zachować przynajmniej 1 z nich. Może również zachować 2 albo wszystkie 3. Każdy Bilet, z którego rezygnuje, trafia na spód stosu Biletów. Gracz musi zachować Bilety, których nie odrzucił od razu, aż do końca gry – nie może ich odrzucić w następnych turach.

Na Bilecie zaznaczone są miasta – cele podróży gracza – i wartość, którą dolicza się albo odejmuje od sumy jego punktów. Jeśli na koniec gry gracz może wskazać nieprzerwaną linię swoich wagoników od jednego z wypisanych na Bilecie miast do drugiego, otrzymuje tyle dodatkowych punktów, ile wart był Bilet. Jeśli na koniec gry Bilet nie będzie zrealizowany, od wyniku gracza odejmuje się liczbę punktów zapisaną na Bilecie.

Gracze odsłaniają swoje Bilety dopiero na koniec gry – wcześniej trzymają je zakryte. Gracz może mieć na ręce dowolną liczbę Biletów.



Budowanie Dworców

Dworzec pozwala właścicielowi użyć 1 (wyłącznie!) należącego do innego gracza połączenia do (albo z) miasta, w którym wybudował Dworzec, na potrzeby realizacji Biletu.

Dworzec można wybudować w dowolnym niezajętym jeszcze mieście, nawet jeśli nie prowadzi do niego żadna zajęta trasa. W tym samym mieście nie może być 2 Dworców.

Każdy z graczy może wybudować tylko 1 Dworzec na turę i 3 Dworce w ciągu całej gry.

Aby wybudować pierwszy Dworzec, gracz zagrywa 1 dowolną kartę Wagonu i umieszcza figurkę Dworca w wybranym mieście. Aby wybudować drugi Dworzec, musi zagrać 2 karty w tym samym kolorze. Budowa trzeciego wymaga 3 kart w tym samym kolorze. Oczywiście można zastąpić karty Wagonów Lokomotywami.

Jeśli gracz posługuje się tym samym Dworcem, aby zrealizować kilka Biletów, musi dokonać tego przy użyciu jednej i tej samej trasy wiodącej do (albo z) miasta, w którym Dworzec się znajduje. Właściciel Dworca może zdecydować, którego połączenia użyje, dopiero na koniec gry.

Gracz nie musi budować Dworców. **Na koniec gry otrzymuje 4 punkty za każdy Dworzec, którego nie umieścił na planszy.**



KOSZT DWORCÓW



Każdy gracz otrzymuje tyle punktów, ile wynosi suma wartości zrealizowanych przez niego Biletów. Wartość niezrealizowanych Biletów odejmuje się od punktacji graczy.

Następnie każdy gracz otrzymuje po 4 punkty za każdy Dworzec, którego nie wybudował.

Na koniec gracz, który posiada najdłuższe nieprzerwane połączenie, otrzymuje 10 punktów z karty Europejskiego Ekspresu. Licząc długość tras, uwzględniając tylko wagoniki tego samego koloru. Trasa może zawierać pętle i kilka razy przechodzić przez to samo miasto, ale każdy wagonik wlicza się do niej tylko raz. Na długość trasy nie wpływają Dworce ani połączenia przeciwników użyte do realizacji Biletu – liczy się tylko nieprzerwany ciąg wagoników w kolorze gracza. Jeśli kilku grających posiada trasę tej samej długości, wszyscy otrzymują po 10 punktów z karty Europejskiego Ekspresu.

KONIEC GRY

Gdy zapas plastikowych wagoników któregoś gracza zmniejszy się do 2 albo mniej, każdy z grających (**łącznie z nim**) może rozegrać jeszcze 1 ostatnią turę. Potem gra się kończy i gracze podliczają punkty.



Podliczanie punktów

Punkty za utworzone połączenia powinny być już podliczone, gdyż gracze na bieżąco przesuwały swoje znaczniki na torze punktacji. Aby upewnić się, że nie popełniono błędów, możecie przeliczyć punkty jeszcze raz.

Teraz gracze muszą pokazać swoje Bilety. W tym momencie każdy z graczy decyduje, którego połączenia chce użyć, korzystając z wybudowanego Dworca. Na potrzeby realizacji Biletu właściciel Dworca może użyć 1 (wyłącznie!) połączenia należącego do innego gracza. Aby to zrobić, umieszcza swój Dworzec na 1 z wagoników wybranego połączenia – teraz to połączenie należy do 2 graczy (albo więcej graczy, jeśli kilkoro z nich wybudowało Dworce na tej trasie).

Uwaga! Dworzec przynosi korzyść tylko wtedy, gdy gracz przeciwny zajmie prowadzącą do niego trasę.

DŁUGOŚĆ TRASY

ZDOBYTE PUNKTY

1		1
2		2
3		4
4		7
6		15
8		21

Gracz, który zdobył największą liczbę punktów, zostaje zwycięzcą.

Jeśli kilku graczy posiada tę samą liczbę punktów, wygrywa ten z nich, który zrealizował największą liczbę Biletów. Jeśli remis się utrzymuje, pośród remisujących zwycięża ten, który wybudował najmniejszą liczbę Dworców. Jeśli i to nie przynosi rozstrzygnięcia, o zwycięstwie decyduje posiadanie karty Europejskiego Ekspresu.

PUNKTACJA KOŃCOWA

dotychczasowy
wynik



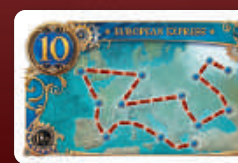
premia/strata za
Bilety



4 punkty za
zachowany
Dworzec



premia za
Europejski Ekspres



OSTATECZNY
WYNIK

WARIANTY

Odkrywajcie Europę na kilka różnych sposobów, włączając do rozgrywki pozostałe Bilety, które znajdują się w pudełku. W tej sekcji dowiecie się, jakie zmiany zachodzą w przygotowaniu i w zasadach rozgrywki.

Rozgrywka z dodatkowymi kartami Biletów

Możecie włączyć do rozgrywki 7 dodatkowych kart Biletów (6 z miniodatku *Wsiąść do Pociągu: Orient Express* i 1 z akcji promocyjnej *Wsiąść do Pociągu: Podróże z Max*). Zerknijcie na logo widoczne na kartach i postępujcie według zasad wybranego wariantu.

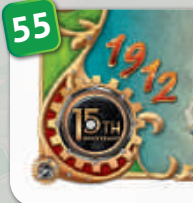
CLASSIC

46



- ♦ Użyjcie wszystkich kart Biletów z logo Europy.
- ♦ Początek gry: rozdajcie każdemu z graczy po 1 Bilecie na Długie Trasy i 3 karty Biletów na Typowe Trasy. (Odlóżcie pozostałe Długie Trasy do pudełka tak, aby nikt ich nie widział).
- ♦ Każdy z graczy musi zachować co najmniej 2 Bilety (w dowolnej kombinacji). Odlóżcie niewybrane Bilety do pudełka tak, aby nikt ich nie widział.
- ♦ Przebieg tury: dobierz 3 górne karty ze stosu Biletów, zachowaj co najmniej 1 z nich.

55



W wariacie „Europa 1912” zmieniają się jedynie karty Biletów. Weźcie wszystkie karty biletów z logo Europy i zamieńcie je na karty z logo 1912 (6 kart Długich Tras i 49 kart Typowych Tras).

- ♦ Użyjcie wszystkich kart Biletów z logo 1912.
- ♦ Początek gry: rozdajcie każdemu z graczy po 1 Bilecie na Długie Trasy i 3 karty Biletów na Typowe Trasy. (Odlóżcie pozostałe Długie Trasy do pudełka tak, aby nikt ich nie widział).
- ♦ Każdy z graczy musi zachować co najmniej 2 Bilety (w dowolnej kombinacji). Odlóżcie niewybrane Bilety do pudełka tak, aby nikt ich nie widział.
- ♦ Przebieg tury: dobierz 3 górne karty ze stosu Biletów, zachowaj co najmniej 1 z nich.

Wszystkie pozostałe zasady pozostają niezmienione.

MEGA EUROPE

46



W wariant „Mega-Europa” używacie wszystkich kart Biletów z logo Europy i z logo 1912 (12 Długich Tras i 89 Typowych Tras).

- ♦ Użyjcie wszystkich kart Biletów z logo Europy albo z logo 1912.
- ♦ Początek gry: rozdajcie każdemu z graczy po 2 Bilety na Długie Trasy. Każdy gracz może zachować 1 Bilet albo nie zachować żadnego Biletu, ale nie może zachować obu. Odlóżcie niewybrane Bilety do pudełka tak, aby nikt ich nie widział.

NASTĘPNIE

- ♦ Rozdajcie każdemu z graczy po 5 Biletów na Typowe Trasy. Gracz, który zachował Długą Trasę, musi zachować co najmniej 2 karty Biletów na Typowe Trasy. W przeciwnym razie musi zachować co najmniej 3.
- ♦ Potasujcie wszystkie niewybrane karty Biletów i połóżcie na spodzie talii.
- ♦ Przebieg tury: dobierz 3 górne karty ze stosu Biletów, zachowaj co najmniej 1 z nich.

Wszystkie pozostałe zasady pozostają niezmienione.

45



W wariantie „Metropolie Europy” używacie 45 kart Metropolii Europy z logo Europy i z logo 1912. Odlóżcie do pudełka wszystkie Bilety na Długie Trasy.

- ♦ Umieśćcie kartę Metropolii Europy tak, aby była widoczna dla wszystkich graczy.
- ♦ Użyjcie wszystkich kart Biletów z logo Metropolii.
- ♦ Początek gry: rozdajcie każdemu z graczy po 5 kart Biletów.
- ♦ Każdy z graczy musi zachować co najmniej 2 Bilety.
- ♦ Potasujcie wszystkie niewybrane karty Biletów i połóżcie na spodzie talii.
- ♦ Przebieg tury: dobierz 4 górne karty ze stosu Biletów, zachowaj co najmniej 1 z nich.

Wszystkie pozostałe zasady pozostają niezmienione.

Zarejestruj swoją planszówkę



Oto Twój bilet do Days of Wonder Online – internetowej społeczności graczy, gdzie spotkasz nowych przyjaciół! Zarejestruj swoją grę na www.daysof wonder.com i odkryj nowe warianty gry, dodatkowe mapy i wiele innych atrakcji. Kliknij na „New Player” i postępuj według wskazówek.

www.daysof wonder.com

Opracowanie

Autor gry:
Alan R. Moon

Ilustracje: Julien Delval
Projekt graficzny: Cyrille Daujean

Redakcja: zespół Rebel

Dziękujemy wszystkim, którzy testowali tę grę, a byli to:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave i 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.

Nota geograficzna. Dołożyliśmy wszelkich starań, aby oddać na planszy granice państw europejskich z 1901 roku i zachować ówczesne nazwy miast. Na potrzeby gry musieliśmy jednak delikatnie zmienić położenie niektórych miast.