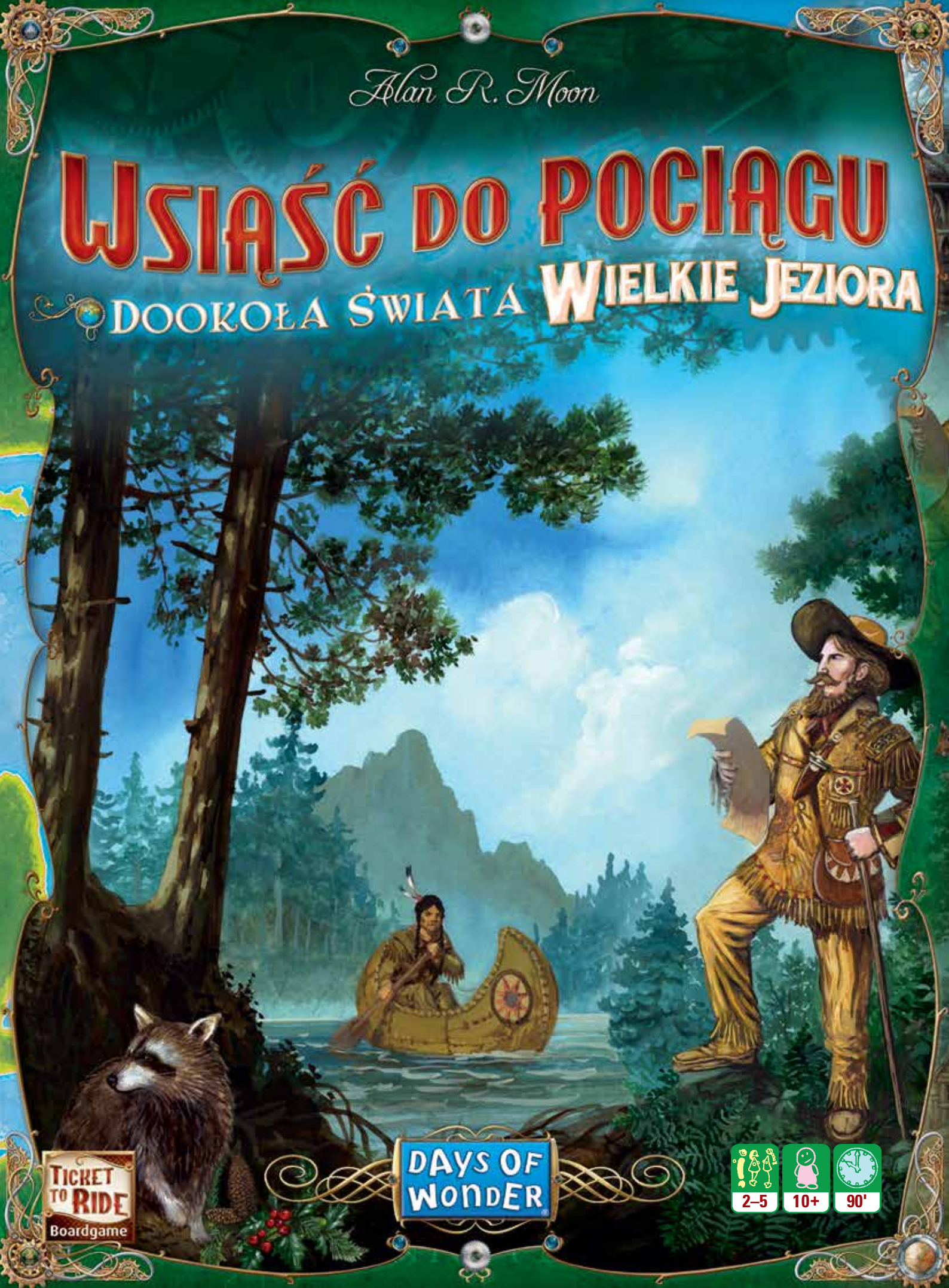


Alan R. Moon

# WSIAŚĆ DO POCIĄGU

## DOKOŁA ŚWIATA WIELKIE JEZIORA



TICKET  
TO RIDE  
Boardgame

DAYS OF  
WONDER



**W**ielkie Jeziora, których łączna powierzchnia wynosi prawie 185 000 kilometrów kwadratowych, stanowią wielką atrakcję turystyczną w Ameryce Północnej. Parowce z różnych firm oferują swe usługi, by podróżni mogli przepłynąć Jezioro Górne, Michigan, Huron, Erie i Ontario, dokując w licznych portach w tym regionie. Zachwyć się zachodem słońca nad jeziorem Michigan z desek portu w Chicago, odkryj mroźne piękno Jeziora Górnego i podążaj sekretnymi ścieżkami Wyandotów wiodącymi ku zwycięstwu...

## Zawartość

Użyjcie następujących komponentów:

- ♦ planszy mapy Wielkich Jezior,
- 140 kart transportu:

### 80 kart Wagonów, w tym

po 11 kart w kolorze fioletowym, żółtym, zielonym, czerwonym, czarnym i białym



14 kart dzokerów



### 60 kart Statków, w tym

24 karty Jednego Statku (po 4 w każdym kolorze)



36 kart Dwóch Statków (po 6 w każdym kolorze)



- 55 kart Biletów:



- ♦ 165 kolorowych wagoników (po 33 niebieskie, czerwone, zielone, żółte i czarne),
- ♦ 160 kolorowych statków (po 32 w każdym kolorze),
- ♦ 15 portów (po 3 w każdym kolorze),
- ♦ 5 znaczników punktacji.

## Przygotowanie gry

Położcie planszę pośrodku stołu ❶.

Potasujcie karty Wagonów i karty Statków oddzielnie. Rozdajcie każdemu z graczy 2 karty z talii Wagonów i 2 karty z talii Statków. Stanowią one początkową rękę gracza ❷. Następnie odkryjcie 3 karty z każdego stosu i połączcie obok planszy ❸.

Na początek każdy gracz otrzymuje 5 kart Biletów, z których musi zachować co najmniej 3 ❹. Odrzucane Bilety zawsze należy odkładać na spód stosu.

Każdy gracz otrzymuje plastikowe elementy w wybranym przez siebie kolorze – 33 wagoniki i 32 statki. Po wybraniu, które Bilety zachowa, gracz musi wybrać 50 elementów, których będzie używał w trakcie rozgrywki. Może wybrać dowolną liczbę wagoników i statków tak, aby ich suma wynosiła 50 sztuk (na przykład 33 wagoniki i 17 statków). Nadmiarowe elementy należy odłożyć do pudełka. Gracze wybierają swoje pule elementów w tajemnicy przed innymi graczami i ujawniają je jednocześnie dopiero wtedy, gdy wszyscy dokonają wyboru. **Jeśli co najmniej 1 gracz gra po raz pierwszy, zalecamy, aby wszyscy gracze prowadzili rozgrywkę z użyciem 27 wagoników i 23 statków.** Nie ma jednak możliwości, aby gracz posiadał więcej niż 33 wagoniki lub 32 statki ❺.

Każdy gracz otrzymuje także 3 porty ❻.

Możecie rozpoczynać grę!

## Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa. Punkty można zdobywać poprzez:

- ♦ tworzenie połączeń między 2 sąsiednimi miastami na planszy;
- ♦ realizowanie Biletów;
- ♦ budowę portów w miastach wymienionych na Biletach.

Gracz może także stracić punkty, jeśli nie zrealizuje Biletów, które zdecydował się zachować.

## PRZEBIEG TURY GRACZA

Grę rozpoczyna najbardziej doświadczony podróżnik, a następnie rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz musi przeprowadzić 1 (wyłącznie!) z 5 dostępnych akcji:

**Dobrać karty transportu** – gracz może dobrać 2 karty transportu (albo tylko 1, jeśli wybierze kartę dzokera odwróconą awerssem do góry, zob. Karty dzokera).

**Utworzyć połączenie** – gracz ustanawia połączenie na planszy poprzez zagranie kart Wagonów albo Statków z ręki, które odpowiadają liczbą i kolorem polom tworzącym połączenie. Gracz kładzie 1 wagonik (albo statek) swojego koloru na każdym polu i zdobywa punkty zwycięstwa w zależności od długości połączenia według wskazań w tabeli punktacji połączeń.

**Dobrać karty Biletów** – gracz dobiera 4 karty Biletów z wierzchu stosu, z których musi zachować co najmniej 1.

**Wybudować port** – gracz buduje port w mieście (pod warunkiem, że stworzył wcześniej prowadzące do niego połączenie).

**Wymienić elementy** – gracz może wymieniać wagoniki na statki i odwrotnie.

## Ważna uwaga

Jeśli graliście już na mapie Świata, to przeczytajcie tylko akapity oznaczone ikoną „Wielkich Jezior”. Pozostałe zasady pozostają niezienne.



## Karty transportu

Karty transportu są podzielone na 2 talie – karty Wagonów i karty Statków. Kolory każdego rodzaju kart transportu odpowiadają różnym połączeniom pomiędzy miastami na planszy – fioletowym, żółtym, zielonym, czerwonym, czarnym i białym.

Jeśli gracz chce dobrać karty transportu, może w swojej turze dobrać 2 karty. Każda z nich może być wzięta spośród 6 kart odwróconych awersami do góry albo z wierzchu stosu leżącego rewersem do góry (w ciemno). Jeśli gracz dobierze kartę odwróconą awersami do góry, natychmiast uzupełnia puste miejsce nową kartą z **dowolnego stosu**. Może się więc zdarzyć, że wszystkie 6 kart odwróconych awersami do góry będą stanowić karty Wagonów albo wszystkie będą kartami Statków, albo będą to 3 karty każdego rodzaju, albo 2 jednego i 4 drugiego rodzaju, albo podział będzie wynosił 1 do 5.

Jeśli gracz wybierze kartę dżokera leżącą awersami do góry, to jest to jedyna karta, jaką może dobrać w tej turze (zob. Karty dżokerów).

Jeśli w jakimkolwiek momencie gry 3 spośród 6 kart leżących awersami do góry będą kartami dżokerów, to należy natychmiast odrzucić wszystkie 6 kart i dobrać w ich miejsce 6 nowych kart (po 3 z każdego stosu).

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

W każdym momencie gry gracz może mieć na ręce dowolną liczbę kart. Gdy któryś stos dobierania się wyczerpie, należy potasować karty odrzucone i uformować z nich nowy stos. Karty należy bardzo dokładnie przetasować, gdyż gracze odrzucają zestawy kart tych samych kolorów.



Karty Wagonów



Karty Statków

## Karty dżokerów

Karty dżokerów są wyjątkowym rodzajem kart transportu. Mogą być zagrane razem z dowolnym zestawem kart (także kart Statków) podczas tworzenia połączenia.

Jeśli gracz dobierze kartę dżokera odwróconą awersami do góry, jest to jedyna karta, jaką może dobrać w tej turze. Jeśli karta dżokera została dołożona do puli po tym, jak gracz wybrał pierwszą kartę odwróconą awersami do góry, albo gdy gracz nie wybrał jako pierwszej (i jedynej) karty dżokera, to nie może wybrać karty dżokera jako drugiej karty. Jeśli jednak ma szczęście i dobierze kartę dżokera ze stosu leżącego rewersem do góry, to liczy się ona jak pojedyncza karta i gracz nadal może dobrać drugą kartę w tej turze.



**Uwaga!** Karty dżokerów mogą także być wykorzystane przy budowie portów (zob. Porty).

## Utworzenie połączenia

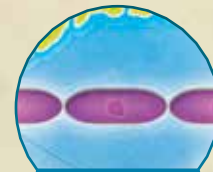
Połączenia będące ciągiem prostokątnych pól to połączenia kolejowe, na które można kłaść jedynie plastikowe wagoniki. Natomiast połączenia o owalnych polach to połączenia morskie, na które można kłaść jedynie plastikowe statki. Tworząc połączenie między 2 miastami, gracz nie może użyć mieszaniny wagoników i statków. Nie może też użyć wagoników do tworzenia połączeń morskich ani statków do tworzenia połączeń kolejowych.

Aby utworzyć połączenie, gracz musi zagrać zestaw kart odpowiedniego rodzaju w liczbie równej liczbie pól między danymi miastami. Zestaw muszą stanowić karty tego samego koloru i rodzaju. Do utworzenia większości połączeń wymagany jest konkretny zestaw kart. Na przykład fioletowe połączenie kolejowe można utworzyć jedynie za pomocą fioletowych kart Wagonów. Niektóre połączenia na mapie są jednak koloru szarego i mogą zostać ustanowione za pomocą zestawu kart dowolnego, ale jednego koloru.

**Uwaga!** Wiele kart Statków przedstawia 2 statki. Tworząc połączenie takimi kartami, gracz może położyć na planszy do 2 plastikowych statków w ramach 1 zagranej karty. Na przykład, aby utworzyć połączenie morskie składające się z 5 pól, gracz może użyć 2 kart Dwóch Statków i 1 karty Jednego Statku albo 3 kart Dwóch Statków (nie otrzymuje jednak „reszty” – nadmiarowy statek na karcie przepada pomimo tego, że gracz kładzie na planszy tylko 5 statków).



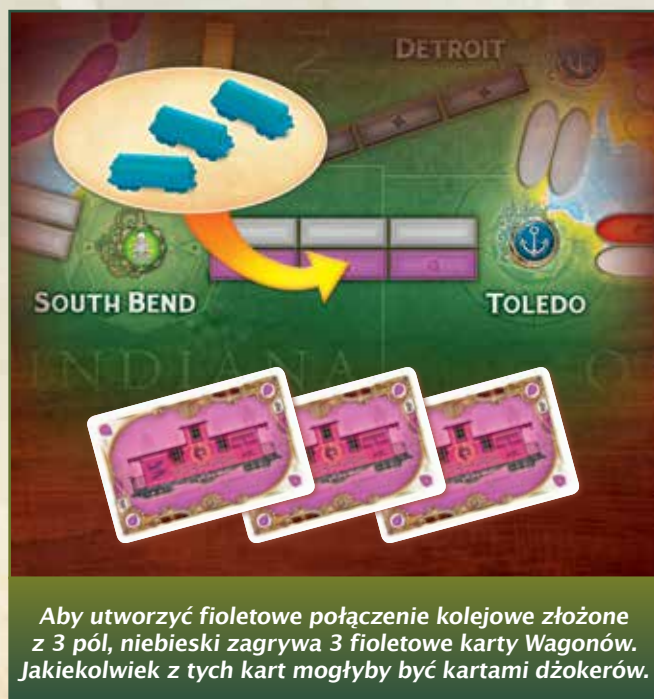
Połączenia kolejowe



Połączenia morskie



Gdy gracz tworzy połączenie, umieszcza po 1 plastikowym wagoniku (albo statku) swojego koloru na każdym polu tego połączenia. Następnie odrzuca wszystkie zagrane karty. Gracz natychmiast zdobywa punkty zwycięstwa w zależności od długości połączenia według wskazań w tabeli punktacji połączeń. Aby zaznaczyć zdobyte punkty, przesuwa swój znacznik punktacji o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji.




Gracz może utworzyć dowolne niezajęte połączenie na planszy. Nowe połączenie nie musi w żaden sposób stanowić kontynuacji połączeń gracza. Gracz może w 1 turze utworzyć tylko 1 połączenie.

## Podwójne połączenia

Między niektórymi miastami biegą podwójne połączenia. Jeden gracz nie może zająć obu nitek takiego połączenia.

**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.



 Pomiedzy pewnymi miastami istnieje możliwość utworzenia zarówno połączenia kolejowego, jak i morskiego (Duluth–Thunder Bay oraz Muskegon–Traverse City). **NIE** są one traktowane jak podwójne połączenia.

## Dobranie kart Biletów

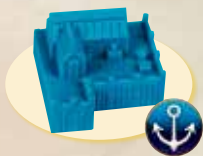
Gracz może w ramach swojej tury dobrać dodatkowe karty Biletów. Dobiera wtedy 4 karty z wierzchu stosu. Jeśli stos liczy mniej niż 4 Bilety, gracz dobiera tyle, ile zostało.

Gracz musi zachować co najmniej 1 Bilet z dobranych, ale może także zatrzymać 2, 3 albo wszystkie 4. Bilety, których gracz nie chce zachować, umieszcza na spodzie stosu. Bilety, których gracz nie odrzucił w momencie dobierania, musi zachować już do końca gry. Nie może ich odrzucić w żadnej przyszłej akcji dobierania Biletów.

Każda karta Biletu zawiera nazwy 2 miast będących celem podróży gracza. Na koniec gry Bilet może mu przynieść nagrodę albo karę. Jeśli przed końcem gry graczowi uda się utworzyć nieprzerwany ciąg połączeń swojego koloru między wskazanymi na Bilecie miastami, otrzyma punkty wynikające z wartości punktowej 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.

## Porty



Gracze mogą budować porty tylko w niebieskich miastach. W każdym takim mieście może się znajdować tylko 1 port. Gracz musi posiadać co najmniej 1 swoje połączenie (kolejowe albo morskie) do miasta, w którym chce wybudować port.

Aby wybudować port, gracz musi zagrać 2 karty Wagonów ORAZ 2 karty Statków tego samego koloru. Wszystkie karty muszą być oznaczone symbolem „portu”. Gracze mogą używać kart dzokerów.



**Na koniec gry każdy port zapewnia punkty.**

- ◆ **10 punktów**, jeśli właściciel portu zrealizował 1 Bilet prowadzący do tego portu;
- ◆ **20 punktów**, jeśli właściciel portu zrealizował 2 Bilety prowadzące do tego portu;
- ◆ **30 punktów**, jeśli właściciel portu zrealizował co najmniej 3 Bilety prowadzące do tego portu.

Jeśli gracz posiada 2 albo więcej portów w miastach widniejących na tym samym Bilecie, Bilet ten jest wliczany do punktacji za wszystkie te porty.

Budowa portu nie jest obowiązkowa, ale każdy port, który na koniec gry zostanie w zasobach gracza, przyniesie mu 4 punkty ujemne.



W każdym kolorze występują 4 karty Wagonów i 4 karty Statków (wszystkie to karty Jednego Statku) z symbolem „portu”.



Asia wykorzystała 1 kartę dzokera, 1 żółtą kartę Statku oraz 2 żółte karty Wagonów do budowy portu w Perry Sound.



Niebieski gracz wybudował porty w Chicago oraz Montrealu.



Równocześnie zrealizował następujące Bilety: z Chicago do Timmins, z Chicago do Montrealu i z Montrealu do Nowego Jorku.

Port w Chicago jest wart 20 punktów, gdyż gracz zrealizował 2 Bilety, na których widniało to miasto.

Port w Montrealu, z tych samych powodów, także jest wart 20 punktów.

## Wymiana elementów

Gracz może przeznaczyć całą swoją turę na wymianę elementów. Może wymienić wagoniki na statki i odwrotnie. W tym celu bierze nowe elementy z pudełka, a te, których nie chce, odkłada do pudełka. Gracz traci 1 punkt za każdy wymieniony element. Gracz może wymieniać elementy wielokrotnie w trakcie gry, ale jest ograniczony dostępnością swoich elementów w pudełku.



Zielony chce wymienić 2 statki na 2 wagoniki. Traci więc 2 punkty, a jego тура dobiega końca.

# Koniec gry

Gdy jednemu z graczy pozostanie 6 lub mniej elementów (bez względu na ich rodzaj), wszyscy gracze, łącznie z tym graczem, rozgrywają jeszcze 2 tury, po czym rozgrywka dobiega końca. Gracze podliczają teraz swoje wyniki punktowe. Gracz, który zdobył największą liczbę punktów, zostaje zwycięzcą.

Długość trasy	Zdobyte punkty
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15
7 	18
8 	21
9 	27

Gracz, który tworzy połączenie kolejowe albo morskie, natychmiast otrzymuje liczbę punktów wynikającą z jej długości zgodnie z tabelą.

W grze nie przyznaje się bonusów za najdłuższą trasę ani za największą liczbę zrealizowanych Biletów.

## Punktacja końcowa

 Dotychczasowy wynik	+	 Premia/strata za Bilety	+	 Wybudowane porty	+	 -4 punkty za każdy niewybudowany port	=	<b>OSTATECZNY WYNIK</b>
--	---	--	---	---	---	--	---	-------------------------





# OPRACOWANIE

**Autor gry: Alan R. Moon**

**Ilustracje: Julien Delval**

**Opracowanie graficzne: Cyrille Daujean**

**Tłumaczenie: Monika Żabicka**

**Redakcja polskich zasad: Zespół REBEL**

**Testerzy: Janet Moon, Martha Garcia-Murillo i Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch i Ryan Hatch, Kathy i Al Bargender, Mary Ann Benkoski i Jim Scheiderich, Alicia Zaret i Jonathan Yost, Ken Drake, Casey Johnson, Christopher Bass, Ashley i James Voyles, Bruce Linsey, Rachel Gay**

Days of Wonder, logo Days of Wonder logo, Ticket to Ride (Wsiąść do Pociągu) i Ticket to Ride Europe (Wsiąść do Pociągu: Europa) stanowią znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe Days of Wonder, Inc. Copyrights © 2004–2017 Days of Wonder, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.