

Alan R. Moon

W SIAŚĆ DO POCIĄGU Niemcy

Niemcy przełomu wieków... na stacji głównej w Monachium smuga dymu oznajmia przybycie składu z Norymbergi. Stukot kół wpraw najpierw narasta, a potem nagle cichnie, gdy masywna lokomotywa wtacza się na stację. Rozlega się pisk hamowania i pociąg niknie w kłębach pary. Bagażowi pospiesznie uwijają się wokół pasażerów opuszczających wagony. Tymczasem na sąsiednim peronie zawiadowca daje znak odjazdu i kolejny pociąg wyrusza do celu podróży. Jest nim Berlin, dumna stolica Cesarstwa Niemieckiego.

TICKET
TO RIDE
Boardgame

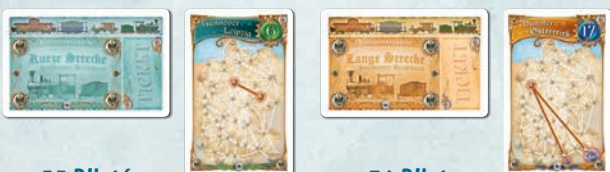
DAYS OF
WONDER



ZAWARTOŚĆ

- ♦ plansza Niemiec przetomu wieków,
- ♦ kolorowe wagoniki (po 45 białych, czerwonych, fioletowych, żółtych i czarnych oraz zapasowe wagoniki w każdym kolorze),
- ♦ 200 ilustrowanych kart:

110 kart Wagonów, w tym po 12 każdego rodzaju i 14 kart Lokomotywy



55 Biletów na Krótką Trasę (o wartości od „3” do „11”)

34 Bilety na Długą Trasę (o wartości od „12” do „22”)

1 karta Globtrotera (o wartości „15”)



- ♦ 5 znaczników punktacji (po 1 w każdym kolorze gracza),
- ♦ 60 pionków Pasażerów (po 10 czerwonych, czarnych, zielonych, żółtych, niebieskich i białych),



- ♦ materiałowy woreczek,
- ♦ instrukcja,
- ♦ numer dostępu do Days of Wonder Online (z tyłu instrukcji).

PRZYGOTOWANIE GRY

Połóżcie planszę pośrodku stołu.

Włóżcie 60 pionków Pasażerów do woreczka i dokładnie je wymieszajcie. Następnie losowo wyciągajcie Pasażerów i umieszczajcie na planszy zgodnie z rozkładem gry poniżej.

Każdy z graczy otrzymuje plastikowe elementy w wybranym przez siebie kolorze: 45 wagoników i znacznik punktacji. Gracze kładą znaczniki punktacji w pobliżu biegnącego wokół planszy toru punktacji 1. W trakcie rozgrywki na torze punktacji należy na bieżąco odnotowywać punkty zdobywane przez graczy.

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

Połóżcie odkrytą kartę Globtrotera obok planszy 4.

Rozdzielcie karty Biletów na stos Biletów na Krótką Trasę (niebieskie rewersy) i stos Biletów na Długą Trasę (brązowe rewersy). Potasujcie oba stosy. Na początku gry każdy gracz dobiera 4 Bilety. Gracz może dobrać dowolną kombinację dwóch typów Biletów, ale

musi ją ogłosić, zanim zacznie dobierać Bilety.

Gracze oglądają treść swoich Biletów i decydują, które z nich chcą zachować. Gracz musi zachować co najmniej 2 Bilety, ale może także zachować 3 albo wszystkie 4 5. Bilety, z których gracze rezygnują, należy umieścić na odpowiadających im stosach, a następnie oba stosy ponownie oddzielnie przetasować i umieścić obok planszy 6. Gracze do końca gry nie zdradzają innym treści swoich Biletów.

Czas wyruszyć w podróż!



CEL GRY

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

- ♦ tworzenie połączeń na mapie;
- ♦ tworzenie tras (nieprzerwanych ciągów połączeń) między 2 miastami (albo miastem i krajem sąsiadującym z Niemcami) określonymi na swoich Biletach;
- ♦ zrealizowanie największej liczby Biletów;
- ♦ zgromadzenie większości Pasażerów w danym kolorze.

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

PRZEBIEG TURY GRACZA

Grę rozpoczyna najstarszy z graczy, a następnie rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz musi przeprowadzić 1 (wyłącznie!) z 3 dostępnych akcji:

Dobrać karty Wagonów – gracz może dobrać 2 karty Wagonów. Każda z nich może być wzięta spośród 5 kart odwróconych awersem do góry albo z wierzchu stosu leżącego rewersem do góry (w ciemno). Jeśli gracz dobierze kartę zwróconą awersem do góry, natychmiast uzupełnia puste miejsce nową kartą ze stosu. Następnie gracz dobiera drugą kartę – znów albo z odkrytych kart, albo z wierzchu talii. (Zob. zasady specjalne w sekcji Lokomotywy).

Utworzyć połączenie i pozyskać Pasażerów – gracz ustanawia połączenie na planszy poprzez zagranie kart Wagonów z ręki, które odpowiadają liczbą i kolorem polom tworzącym połączenie. Gracz kładzie 1 wagon swojego koloru na każdym polu i zdobywa punkty zwycięstwa w zależności od długości połączenia według wskazań w Tabeli punktacji połączeń. Następnie może zabrać po 1 pionku Pasażera z obu pól wyznaczających połączenie, które właśnie utworzył.

Dobrać karty Biletów – gracz dobiera 4 karty Biletów z wierzchu stosów, z których musi zachować co najmniej 1. Jeśli chce, może zatrzymać 2, 3 albo nawet wszystkie 4 bilety. Bilety, których gracz nie chce zatrzymać, umieszcza na spodzie odpowiedniego stosu Biletów.

Dobieranie kart Wagonów

W talii Wagonów znajduje się po 12 kart Wagonów w każdym z 8 kolorów i 14 kart Lokomotyw. Kolory kart Wagonów odpowiadają różnym połączeniom pomiędzy miastami na planszy – fioletowym, niebieskim, pomarańczowym, żółtym, białym, zielonym, czarnym i czerwonym.

W każdym momencie gry gracz może mieć na ręce 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 w ręku), gracz nie może wybrać akcji dobierania kart Wagonów. Musi wtedy wykonać inną akcję: utworzyć połączenie albo dobrać karty Biletów.

Lokomotywy

Karty Lokomotyw są wielokolorowe i mogą 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 nie może wziąć odkrytej karty Lokomotywy jako drugiej karty, również jeśli pojawiła się na stole w wyniku zastąpienia wziętej karty. Jeśli w którymś momencie gry co najmniej 3 z 5 odkrytych kart to Lokomotywy, 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.

Tworzenie połączeń i pozyskiwanie Pasażerów

Tworzenie połączeń

Połączenie stanowi ciąg pól jednego koloru (czasami szarego) pomiędzy dwoma sąsiednimi miastami na mapie albo pomiędzy miastem i krajem sąsiadującym z Niemcami.

Aby utworzyć połączenie, gracz musi zagrać zestaw kart Wagonów (lub Lokomotyw) w liczbie równej liczbie pól między danymi miastami. Zestaw muszą stanowić karty tego samego koloru. Do utworzenia większości połączeń wymagany jest konkretny zestaw kart. Na przykład niebieskie połączenie można utworzyć jedynie za pomocą niebieskich kart Wagonów. Niektóre połączenia na mapie są jednak koloru szarego i mogą zostać ustanowione za pomocą zestawu kart dowolnego, ale jednego 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 innych połączeń gracza. Gracz może utworzyć tylko 1 połączenie na turę.

Między niektórymi miastami biegną podwójne lub potrójne połączenia. Jeden gracz nie może zająć w trakcie rozgrywki więcej niż jednej nitki takiego połączenia.

Uwaga! W rozgrywce 2- i 3-osobowej gracze mogą korzystać tylko z 1 nitki podwójnego i potrójnego połączenia. Pierwszy gracz realizujący takie

połączenie może zająć dowolną nitkę, po czym pozostałe nitki stają się niedostępne dla innych graczy.

Diagramy przedstawiają tworzenie połączeń z kartami Wagonów i Lokomotyw. Połączenie może być utworzone z 3 pól (niebieskie połączenie) lub z 2 pól (szare połączenie). Podane są wymagane zestawy kart: 3 niebieskie karty, 2 niebieskie karty i 1 Lokomotywa, 1 niebieska karta i 2 Lokomotywy lub 3 Lokomotywy dla niebieskiego połączenia; 2 karty dowolnego jednego koloru, 1 karta dowolnego koloru i 1 Lokomotywa lub 2 Lokomotywy dla szarego połączenia.

Pozyskiwanie Pasażerów

Gdy gracz utworzył połączenie, może wziąć po 1 Pasażerze z obu miast (albo krajów), które właśnie połączył. Jeśli w danym miejscu dostępnych jest kilku Pasażerów, gracz może wybrać, którego chce wziąć. Jeśli w mieście nie ma Pasażerów, gracz nie pozyskuje żadnego Pasażera z tego miasta. Gracz umieszcza pozyskanych Pasażerów w puli przed sobą w taki sposób, aby była ona widoczna dla wszystkich uczestników rozgrywki.

Diagrama przedstawia pozyskiwanie Pasażerów z połączenia Berlin-Magdeburg. Fioletowy gracz tworzy połączenie Berlin-Magdeburg, a następnie bierze zielonego Pasażera z Magdeburga i czerwonego Pasażera z Berlina.

Tabela punktacji połączeń

Gdy gracz utworzy połączenie, natychmiast zdobywa punkty zwycięstwa w zależności od długości połączenia według wskazań w Tabeli punktacji połączeń.

Długość połączenia	Punkty
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
7	18



Chociaż zarówno Freiburg, jak i Saarbrücken łączą się z Francją (Frankreich), nie łączą się ze sobą za jej pośrednictwem.

Dobieranie kart Biletów

Gracz może w ramach swojej tury dobrać karty Biletów.

Dobiera wtedy 4 karty Biletów z wierzchu stosów w dowolnej kombinacji, ale musi wprawdzie oznajmić, jaką kombinację wybiera. Jeśli stos liczy mniej niż 4 Bilety, gracz dobiera ich tyle, ile zostało. Następnie decyduje, ile z nich chce zatrzymać. Gracz musi zatrzymać co najmniej 1 Bilet z dobranych, ale może także zatrzymać 2, 3 albo wszystkie 4. Bilety, których gracz nie chce zachować, umieszcza na spodzie odpowiedniego stosu.

Każda karta Biletu zawiera nazwy 2 miast i 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. Niektóre Bilety przedstawiają kraj sąsiadujący z Niemcami zamiast jednego (albo obu) miast. Trasa prowadząca do innego kraju uważana jest za ślepy zaułek, tj. nie łączy się z innymi trasami prowadzącymi do tego kraju.

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

KONIEC GRY

Gdy jednemu z graczy, na koniec jego tury, 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 punktowe.

Podliczanie punktów

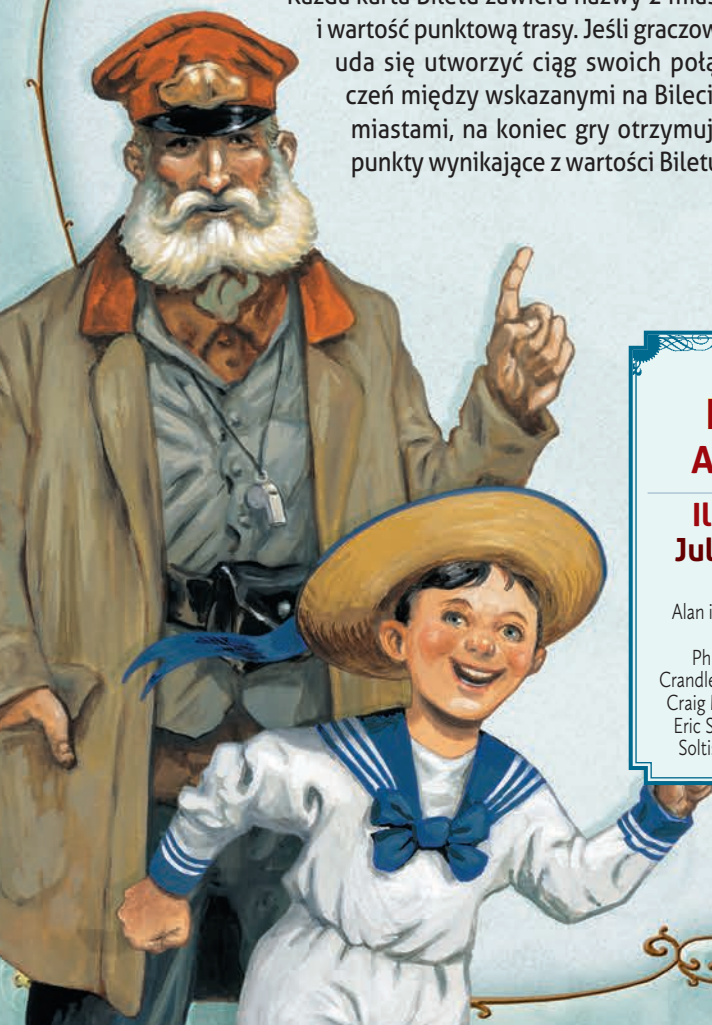
Punkty zdobywane za tworzenie połączeń powinny być już podliczone, gdyż gracze na bieżąco przesuwali swoje znaczniki na torze punktacji. Aby upewnić się, że nie popełniono błędu, możecie przeliczyć punkty za utworzone połączenia jeszcze raz.

Teraz gracze pokazują swoje Bilety. Każdy gracz otrzymuje dodatkowo tyle punktów, ile wynosi suma wartości zrealizowanych przez niego Biletów. Wartości Biletów, które nie zostały zrealizowane, odejmuje się od punktacji gracza.

Gracz, który zrealizował najwięcej Biletów, otrzymuje kartę Globtrotera i dodaje do swojego wyniku **15 punktów**. W przypadku remisu tę premię otrzymują wszyscy remisujący gracze. Niezrealizowane Bilety nie mają wpływu na określanie zdobywcy premii.

Na koniec gracze otrzymują punkty za Pasażerów, których pozyskali w trakcie rozgrywki. Gracz, który posiada najwięcej Pasażerów w dowolnym kolorze, otrzymuje **20 punktów**, a gracz, który posiada drugą największą ich liczbę, otrzymuje **10 punktów**. W przypadku, gdy największa liczba Pasażerów jest taka sama u kilku graczy, remisujący gracze otrzymują po 20 punktów i nie przyznaje się punktów za drugie miejsce. Jeśli jeden gracz posiada najwięcej Pasażerów danego koloru, a gracze remisują co do drugiej największej ich liczby, to remisujący gracze otrzymują po 10 punktów.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył największą liczbę punktów zwycięstwa. Jeśli kilku graczy posiada tę samą liczbę punktów, wygrywa ten z nich, który zrealizował większą liczbę Biletów. Jeśli i tu występuje remis, spośród remisujących zwycięża ten, który pozyskał więcej Pasażerów. Jeśli jakimś cudem nadal jest remis, gracze współdzielą zwycięstwo.



AUTORZY I PODZIĘKOWANIA Autor gry: Alan R. Moon

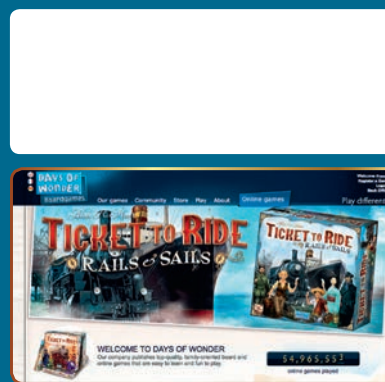
Ilustracje:
Julien Delval

Opracowanie
graficzne:
Cyrille Daujean

Alan i wydawnictwo DoW pragną podziękować wszystkim, którzy testowali grę. A są 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.

Days of Wonder Online

Zarejestruj swój egzemplarz



Oto Twój bilet do Days of Wonder Online – internetowej społeczności graczy, gdzie spotkasz WSZYSTKICH swoich 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