

połączenie wymaga odrzucenia różowych kart Lokomocji. Wyjątkiem jest szare połączenie, które można zająć zestawem kart w dowolnym kolorze, jednak wszystkie muszą być tego samego koloru.

Gracz może utworzyć dowolne niezajęte połączenie na planszy, nie musi się ono łączyć z innymi połączeniami zajętymi do tej pory. Gracz może w 1 turze utworzyć tylko 1 połączenie.

Gracz nie może utworzyć połączenia, jeśli ma za mało plastikowych wozów, aby postawić po 1 na każdym polu tego połączenia.

Po utworzeniu połączenia należy natychmiast dodać otrzymane za nie punkty do swojego wyniku, przesuwając znacznik punktacji o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji. Wartość punktowa połączeń znajduje się w tabeli punktacji.

Jeśli na polach utworzonego połączenia znajdują się symbole wozów, gracz dobiera też z talii 1 bonusową kartę Towarów. Bonusowe karty Towarów należy kłaść odkryte przed sobą, tak aby były widoczne dla pozostałych graczy.

Uwaga! Gracz dobiera tylko 1 bonusową kartę Towarów bez względu na długość połączenia z symbolami wozów.

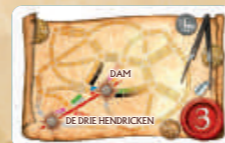
Dobieranie kart Kontraktów

Na każdej karcie Kontraktu pokazane są 2 miejsca i wartość punktowa. Na koniec gry gracz otrzyma punkty za każdy zrealizowany Kontrakt. Jeśli gracz nie zrealizuje Kontraktu, będzie musiał odjąć jego wartość od zdobytych przez siebie punktów. Aby zrealizować Kontrakt, gracz musi utworzyć nieprzerwany ciąg połączeń w swoim kolorze między wskazanymi na Kontrakcie miejscami. Gracz może w trakcie gry posiadać dowolną liczbę Kontraktów.

Ta akcja pozwala dobrać dodatkowe karty Kontraktów. Gracz dobiera 2 karty z talii Kontraktów i musi zatrzymać co najmniej 1 Kontrakt z dobranych, ale jeśli chce, może zatrzymać oba. Kontrakt, którego gracz nie chce zachować, umieszcza zakryty na spodzie stosu. Kontrakty, których gracz nie odrzucił w momencie dobierania, musi zachować już do końca gry.

Jeśli na stosie pozostała tylko 1 karta Kontraktu, gracz nadal może wykonać tę akcję, ale będzie musiał zachować dobraną kartę.

Gracze nie zdradzają treści ani stopnia realizacji swoich Kontraktów aż do momentu końcowego punktowania.



Koniec gry i podliczanie punktów

Gdy jednemu z graczy pozostaną co najwyżej 2 plastikowe wozy, każdy (łącznie z tym graczem) może rozegrać jeszcze 1 turę. Potem gra się kończy i gracze podliczają punkty.

- Punkty zdobyte za utworzone połączenia powinny być już podliczone, jako że gracze na bieżąco przesuwali znaczniki na torze punktacji. Aby upewnić się, że nie doszło do żadnego błędu, można je raz jeszcze policzyć.
- Następnie wszyscy gracze pokazują swoje Kontrakty, po czym dodają punkty za zrealizowane Kontrakty i odejmują punkty za Kontrakty, których nie udało im się zrealizować.
- Na koniec gracze dodają punkty za swoje bonusowe karty Towarów. Liczbę punktów ustala się na podstawie posiadanych bonusowych kart Towarów i liczby graczy biorących udział w grze:

	4 graczy	3 graczy	2 graczy
1. miejsce	+8	+8	+8
2. miejsce	+6	+5	+4
3. miejsce	+4	+2	
4. miejsce	+2		

Jeśli gracz nie ma bonusowych kart Towarów, nie otrzymuje punktów.

W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują punkty za miejsce w tabeli, a niezajęte miejsca są pomijane.

Gracz, który zdobył największą liczbę punktów, zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który zrealizował największą liczbę Kontraktów. Jeśli nie rozstrzyga to remisu, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

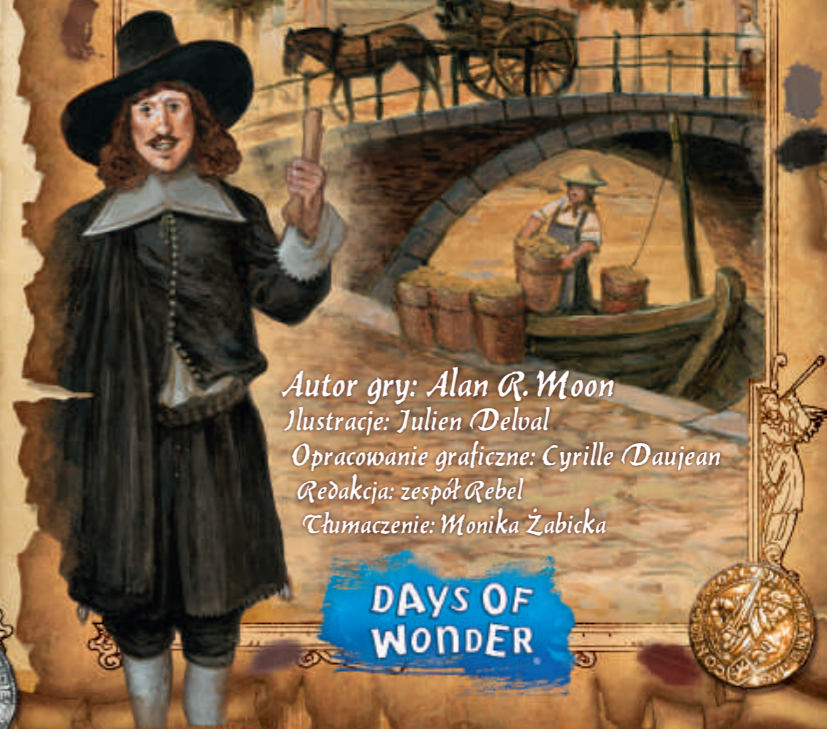
Alan i DoW pragną szczególnie podziękować wszystkim, którzy testowali tę grę, a byli to: Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo i Ian MacInnes, Michelle i Scott Alden, Ewan Martinot-Tudal, Alicia Zaret i Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch i Ryan Hatch.

© 2004–2020 Days of Wonder, Logo Days of Wonder, Ticket to Ride i Wsiąść do Pociągu są znakami towarowymi albo zarejestrowanymi znakami towarowymi Days of Wonder, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Aby utworzyć zielone połączenie składające się z 3 pól, gracz może zagrać dowolną z poniższych kombinacji kart:



Wsiąść do Pociągu Amsterdam



Autor gry: Alan R. Moon
 Ilustracje: Julien Delval
 Opracowanie graficzne: Cyrille Daujean
 Redakcja: zespół Rebel
 Tłumaczenie: Monika Żabicka

DAYS OF WONDER

Witaj w Amsterdamie! Zostań siedemnastowiecznym kupcem i stwórz rozległą sieć połączeń w samym sercu światowego handlu, zbijając na tym prawdziwą fortunę.

☛ Połóżcie planszę przedstawiającą sieć handlową w Amsterdamie pośrodku stołu. Każdy z graczy otrzymuje zestaw plastikowych wozów w wybranym kolorze i odpowiadający mu znacznik punktacji. Znacznik należy umieścić na polu „Start” 1. Połóżcie talię 16 bonusowych kart Towarów obok planszy 2.

☛ Potasujcie karty Lokomocji i rozdajcie każdemu z graczy po 2 karty 3. Z pozostałych kart Lokomocji stwórzcie talię Lokomocji i połóżcie ją obok planszy. Odkryjcie 5 wierzchnich kart i ułóżcie je na stole tak, by wszyscy je widzieli 4. Gdyby okazało się, że co

Przygotowanie gry

najmniej 3 z 5 odkrytych kart to karty dzokerów, natychmiast odrzućcie wszystkie odkryte karty i odkryjcie 5 nowych.

☛ Potasujcie karty Kontraktów i rozdajcie każdemu z graczy po 2 karty 5. Po obejrzeniu swoich Kontraktów każdy gracz musi zdecydować, czy zachowuje oba swoje Kontrakty, czy tylko jeden z nich. Niewybrane karty należy odłożyć zakryte na spód stosu kart Kontraktów. Następnie połóżcie go obok planszy 6. Nie wolno ujawniać treści kart Kontraktów innym graczom aż do końca rozgrywki.

☛ Możecie rozpocząć grę!



Zawartość pudełka

- ♦ plansza przedstawiająca sieć handlową w Amsterdamie,
- ♦ 64 plastikowe wozy (po 16 w każdym kolorze),
- ♦ kilka zapasowych plastikowych wozów,
- ♦ 44 karty Lokomocji (8 wielokolorowych kart dzokerów i po 6 kart w każdym z tych kolorów: różowy, niebieski, zielony, czarny, czerwony i pomarańczowy).



- ♦ 24 karty Kontraktów,
- ♦ 16 bonusowych kart Towarów,
- ♦ 4 znaczki punktacji,
- ♦ instrukcja.

Cel gry

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

- ☛ tworzenie połączeń między 2 sąsiednimi miejscami na planszy;
- ☛ realizację Kontraktów;
- ☛ zdobywanie bonusowych kart Towarów za ciągi połączeń oznaczone symbolami wozów.

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

Przebieg tury

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Po nim gra osoba siedząca po jego lewej stronie i tak dalej. W swojej turze gracz musi

przeprowadzić 1 (wyłącznie!) z 3 dostępnych akcji: dobrać kartę Lokomocji, utworzyć połączenie albo dobrać karty Kontraktów.

Dobieranie kart Lokomocji

Kolory kart Lokomocji odpowiadają różnym połączeniom pomiędzy miejscami na planszy (różowym, niebieskim, zielonym, czarnym, czerwonym i pomarańczowym). Wyjątek stanowią wielokolorowe karty dzokerów, które mogą zastąpić kartę dowolnego koloru przy tworzeniu połączenia. W każdym momencie gry gracz może mieć na ręce dowolną liczbę kart.

Ta akcja pozwala dobrać 2 karty Lokomocji. Gracz może wybrać kartę z wierzchu talii (dobrac w ciemno) albo 1 z 5 odkrytych kart. Jeśli gracz weźmie odkrytą kartę, natychmiast uzupełnia wolne miejsce nową kartą z wierzchu talii.

Jeśli pierwszą kartą wybraną przez gracza jest odkryta karta dzokera, to jest to jedyna karta, jaką może dobrać w tej turze. Gracz nie może też wybrać odkrytej karty dzokera jako swojej drugiej karty.

Jeśli w jakimkolwiek momencie gry 3 z 5 odkrytych kart Lokomocji będą kartami dzokerów, należy natychmiast odrzucić wszystkie 5 kart i odkryć 5 nowych kart.

Gdy talia kart Lokomocji się wyczerpie, należy potasować karty odrzucone i stworzyć z nich nową talię.

Utworzenie połączenia

Połączenie to ciąg pól w 1 kolorze, które łączą ze sobą 2 sąsiadujące miejsca na planszy.

Między niektórymi miejscami biegną podwójne połączenia (2 połączenia tej samej długości łączące te same miejsca). Gracz nie może zająć obu nitek takiego połączenia.

Uwaga! W rozgrywce 2-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.

Aby utworzyć połączenie, gracz musi zagrać z ręki zestaw kart Lokomocji, których kolor i liczba odpowiadają kolorowi i liczbie pól wybranej trasy, a następnie umieścić na każdym polu trasy po 1 plastikowym wozie. Większość połączeń wymaga kart w konkretnym kolorze. Na przykład różowe