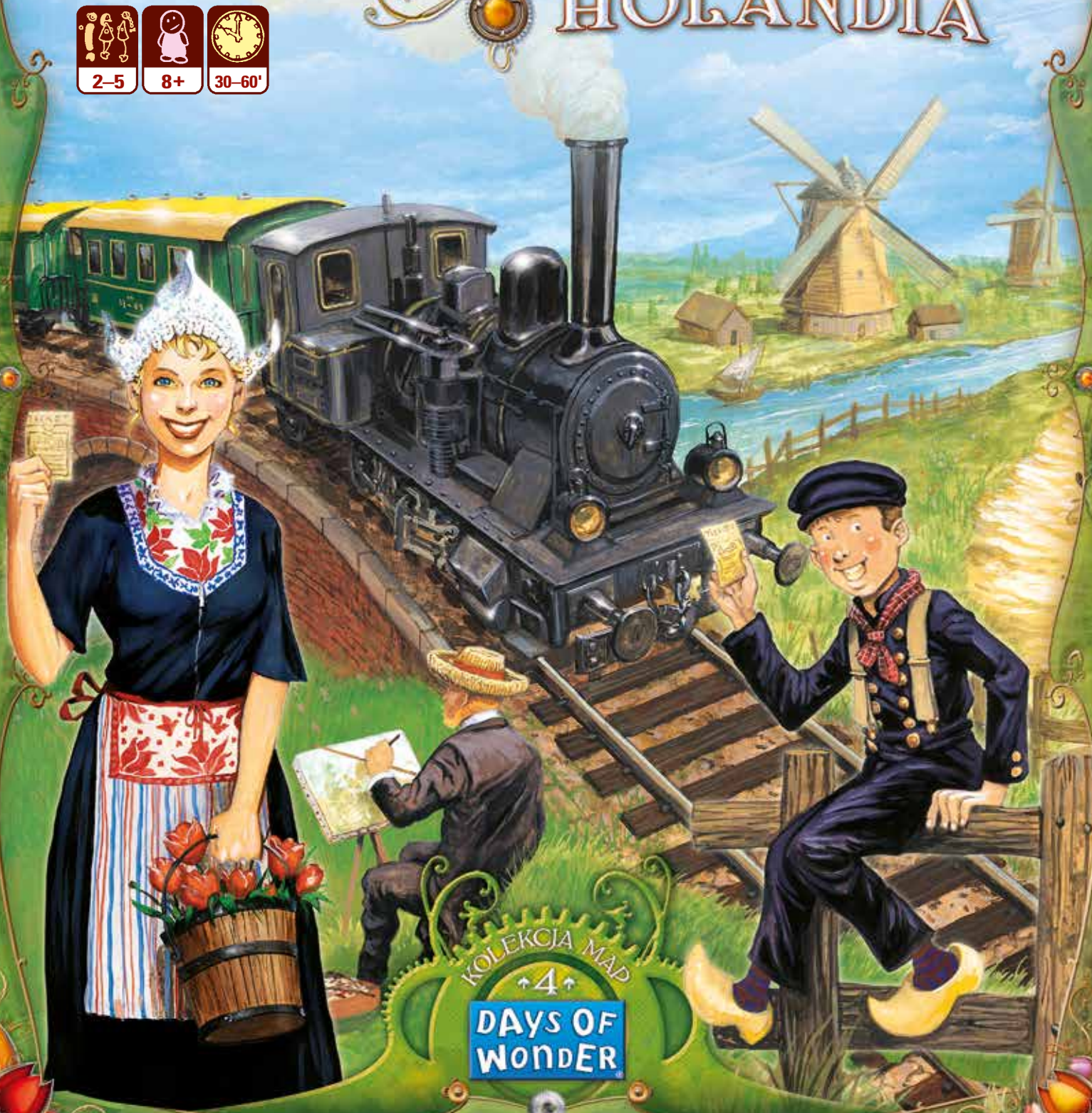


Alan R. Moon

# WSIAŚĆ DO POCIĄGU

## HOLLANDIA



KOLEKCJA MAD  
4  
DAYS OF  
WONDER





Witamy w kolejnej odsłonie popularnej gry kolejowej! W dodatku *Wsiąść do Pociągu™: Holandia* akcja toczy się poniżej poziomu morza, w kraju z niezliczonymi kanałami i rzekami... i jeszcze większą liczbą mostów.

Niniejsza instrukcja opisuje zmiany w regułach charakteryzujące grę na mapie Holandii. Do gry niezbędna jest znajomość zasad gry podstawowej.

Dodatek, który trzymasz w ręku, nie jest samodzielną grą i wymaga elementów z jednej z poprzednich części serii:

- ◆ Po 40 (a nie 45) wagoników dla każdego gracza w wybranym przez niego kolorze wraz z odpowiadającym im znacznikiem punktacji z *Wsiąść do Pociągu™: USA* albo *Wsiąść do Pociągu™: Europa*.
- ◆ 110 kart Wagonów z *Wsiąść do Pociągu™: USA*, *Wsiąść do Pociągu™: Europa* albo dodatku *Wsiąść do Pociągu™: USA 1910*.

## WPROWADZENIE

Podczas gry na mapie Holandii zwłoka może słono kosztować! Staraj się tworzyć połączenia najszybciej, jak się da! I zwracaj uwagę na Bilety – aż 6 z nich ma wartość od 29 do 34 punktów, a kolejnych 17 jest warte od 17 do 26 punktów. W tej sytuacji mniej niż 100 punktów może bardzo łatwo wypchnąć Cię z kolejki... do zwycięstwa.

## KARTY BILETÓW I KWITY PRZEJAZDOWE

W dodatku znajdują się 44 Bilety.

Na początku gry każdy z uczestników otrzymuje losowo 5 Biletów, z których musi zatrzymać co najmniej 3, ale może także zachować 4 albo wszystkie 5. W czasie rozgrywki, jeśli gracz zechce dobrać nowe Bilety, dobiera 4 Bilety ze stosu i musi zatrzymać co najmniej jeden z nich.

Bilety, których gracze nie chcą zatrzymać – czy to na początku rozgrywki, czy w jej trakcie – odkładają awersami do góry na osobny stos Biletów odrzuconych, a nie na spód stosu kart Biletów, tak jak w grze podstawowej. Gdy stos Biletów się wyczerpie, należy przetasować stos Biletów odrzuconych i utworzyć z nich nowy stos Biletów, z którego gracze będą mogli dobrać nowe Bilety.

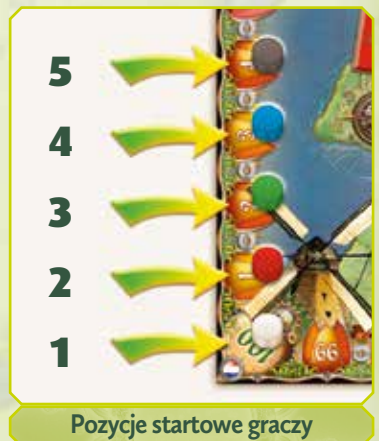
**Uwaga!** Nazwy miast widniejące u dołu niektórych Biletów mają znaczenie jedynie w rozgrywce 2-osobowej w wariacie z graczem neutralnym.

Państwa położone poniżej poziomu morza są poprzecinane wieloma rzekami i kanałami, nad którymi piętrzą się mosty. Niestety, żeby nimi przejechać, trzeba zapłacić. Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z takim samym zestawem Kwitów przejazdowych (2 × „4”, 6 × „2” i 10 × „1”, na łączną wartość 30).



Nieużywane Kwity przejazdowe są odkładane do banku, który należy utworzyć w pobliżu planszy. Gracze mogą swobodnie rozmieniać Kwity w banku (i u innych graczy, jeśli zajdzie taka potrzeba). Gracze nie powinni zdradzać wartości swoich Kwitów innym graczom aż do końca rozgrywki.

Aby wyrównać szanse wynikające z kolejności rozgrywania, na początku gry znaczniki graczy należy ułożyć na torze punktacji tak, jak pokazano na ilustracji.



Pozycje startowe graczy

## PODWÓJNE POŁĄCZENIA, KWITY PRZEJAZDOWE I POŻYCZKI

Większość połączeń w niniejszym dodatku to podwójne połączenia i – bez względu na liczbę graczy – obie ich nitki mogą zawsze zostać zajęte (nawet w rozgrywkach 2- i 3-osobowych).

Wszystkie połączenia mają swój koszt, który gracz musi opłacić za pomocą Kwitów przejazdowych. Gdy gracz zajmuje pierwszą z nitek podwójnego połączenia, płaci odpowiedni koszt przejazdu do banku. Gdy jednak zajęta zostanie druga nitka tego połączenia, opłata za przejazd trafia do gracza, który zajął pierwszą nitkę.



**1**  
Krysia zajmuje pierwszą nitkę połączenia Breda-Rotterdam i wpłaca do banku Kwit przejazdowy o wartości „4”.



**2**  
Na szczęście z rundy później Jacek zwraca jej poniesione koszty, gdyż sam musi zapłacić Krysi Kwitami o łącznej wartości 4 za zajęcie drugiej nitki tego połączenia.

Jeśli gracz nie posiada Kwitów przejazdowych o wystarczającej wartości, aby opłacić połączenie, bierze z banku 1 kartę Pożyczki podczas tworzenia połączenia i kładzie ją przed sobą awersem do góry, gdzie pozostaje do końca gry. Gracz nie płaci żadnych Kwitów przejazdowych (nawet jeśli stać go na częściową opłatę) i nie może już nigdy spłacić zaciągniętej Pożyczki.



Jeśli w powyższej sytuacji gracz zajmuje drugą nitkę podwójnego połączenia przy użyciu Pożyczki, gracz, który zajął pierwszą nitkę, otrzymuje należną opłatę z banku.





Jackowi zostały Kwity przejazdowe o łącznej wartości 2. Jest więc zmuszony wziąć Pożyczkę, ale zachowuje Kwity. Krysia, która zajęła pierwszą nitkę połączenia, otrzymuje Kwit o wartości „4” z banku.

## PODLICZANIE PUNKTÓW

Na koniec gry gracze mogą otrzymać punkty bonusowe za zachowane Kwity przejazdowe.

Gracze otrzymują punkty w zależności od sumarycznej wartości posiadanych na koniec gry Kwitów i liczby graczy. Należne punkty wynikają z poniższej tabeli.



	5	4	3	2
<b>1. miejsce</b>	55	55	55	35
<b>2. miejsce</b>	35	35	35	0
<b>3. miejsce</b>	20	20	0	
<b>4. miejsce</b>	10	0		
<b>5. miejsce</b>	0			

**Ważne.** Nawet 1 Pożyczka wzięta przez gracza w trakcie gry eliminuje go z walki o punkty bonusowe.

Jeśli 2 lub więcej graczy remisuje w kwestii wartości zachowanych Kwitów, wszyscy remisujący otrzymują należny bonus za zajmowane miejsce. Kwity przejazdowe służą jedynie rozstrzygnięciu, które miejsca w rankingu zajmują gracze w walce o karty bonusowe. Poza tym zachowane na koniec gry Kwity nie mają żadnej wartości punktowej.

Gracze otrzymują (tracą) punkty za zrealizowane (niezrealizowane) Bilety zgodnie ze standardowymi zasadami, a także tracą 5 punktów za każdą kartę Pożyczki, którą wzięli w trakcie gry.

W grze nie występują bonusy za najdłuższą trasę ani za najwięcej zrealizowanych Biletów.

**Krysia = 55**

4 2 2 1

**Julia X**

2 1

**Jacek = 55**

4 4 1

**Nikodem = 20**

1

Na końcu gry Krysia i Jacek mają Kwity przejazdowe o łącznej wartości 9, więc oboje otrzymują po 55 punktów bonusowych. Julia pomimo swoich Kwitów o łącznej wartości 3 nie otrzymuje bonusu, bo w trakcie rozgrywki wzięła Pożyczkę. Z tego też względu od swego wyniku odejmuje 5 punktów. Nikodem z Kwitem o wartości „1” otrzymuje 20 punktów bonusowych za zajęte 3. miejsce.

## WARIANTY ROZGRYWKI

### Gra bez Kwitów przejazdowych

Rozgrywka na mapie Holandii może się odbywać bez użycia Kwitów przejazdowych. Jeśli rozgrywka toczy się w 2 albo 3 osoby, gracze mogą zająć tylko 1 nitkę podwójnego połączenia, tak jak w standardowych zasadach *Wsiąść do Pociągu™*.

### GRACZ NEUTRALNY (ROZGRYWKA 2-OSOBOWA)

Jeśli gracze w 2 osoby i chcecie wykorzystać zasadę opłaty za przejazd mostami, sugerujemy dodanie tzw. gracza neutralnego. Będzie rozgrywał swoją turę w każdej rundzie prowadzony na zmianę przez każdego z 2 graczy. To sprawi, że gra stanie się jeszcze bardziej zacięta.

Wybierzcie kolor dla gracza neutralnego i umieśćcie jego 40 wagoników w pobliżu planszy. Gracz, który będzie rozgrywał swoją turę jako drugi, otrzymuje 1 dodatkowy wagonik w neutralnym kolorze, który będzie znacznikiem gracza neutralnego. Dzięki temu gracze zawsze będą wiedzieli, który z nich kieruje graczem neutralnym w danej rundzie.

Podczas pierwszych 5 rund gracz neutralny jest nieaktywny. Gracze mogą odmierzać kolejne rundy wagonikiem albo znacznikiem w neutralnym kolorze. Począwszy od szóstej rundy, w każdej rundzie rozgrywana jest tura gracza neutralnego. Jest ona rozgrywana po tym, jak obaj „żywi” gracze rozegrają swoje tury.

Podczas tury gracza neutralnego gracz posiadający znacznik gracza neutralnego odkrywa Bilet z wierzchu stosu Biletów:

- ♦ jeśli u dołu Biletu nie widnieją nazwy miast, nic się nie dzieje. Gracz odrzuca Bilet i rozpoczyna się nowa runda. Gracz posiadający znacznik gracza neutralnego zatrzymuje go.
- ♦ jeśli u dołu Biletu widnieją nazwy 2 miast, gracz posiadający znacznik gracza neutralnego zajmuje połączenie między tymi miastami wagonikami w neutralnym kolorze w imieniu gracza neutralnego.

Jeśli obie nitki podwójnego połączenia są wolne, gracz może wybrać, którą nitkę zająć.

Następnie odrzuca Bilet i przekazuje znacznik gracza neutralnego drugiemu graczowi.

Jeśli 1 nitka podwójnego połączenia została już zajęta (nawet przez gracza, który właśnie przeprowadza turę gracza neutralnego), wtedy gracz neutralny musi opłacić wymagany koszt Kwitami wziętymi z banku. Otrzymuje je gracz, który zajął pierwszą nitkę. W takim przypadku, jako że nie dokonano żadnego wyboru, gracz zachowuje znacznik gracza neutralnego i odrzuca wykorzystany Bilet.

Połączenia Amsterdam–Rotterdam i Rotterdam–Antwerpia (Antwerpen) pojawiają się u dołu 2 Biletów. Jeśli gracz neutralny utworzył już dane połączenie, a pojawia się ono u dołu Biletu ponownie, należy traktować Bilet tak, jak gdyby nie wskazywał żadnego połączenia.

Jeśli zabraknie wagoników w neutralnym kolorze, gracz neutralny przestaje grać. Należy odłożyć jego znacznik do pudełka i gracze nie rozgrywają już tury gracza neutralnego.

Podobnie, jeśli wyczerpie się stos Biletów, należy odłożyć znacznik gracza neutralnego i gracze nie rozgrywają jego tury. Następnie należy potasować stos Biletów odrzuconych i utworzyć z nich nowy stos dobierania.





# Wsiąść do Pociągu™ Holandia

Projekt mapy:  
**Alan R. Moon**

Ilustracje:  
**Julien Delval**

Redakcja:  
**Zespół Rebel**



## TESTERZY

Kathy i Alan Bargenderowie, Mary Ann Benkoski, Martha Garcia Murillo i Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch i Ryan Hatch, Ron Krantz, Tamara Lloyd, Janet Moon, Ralph Valente i Jim Simons, Andrew Edworthy – należą się Wam wielkie podziękowania!

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride Nederland are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights ©2004-2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.