

Trzymasz w rękach instrukcję do *Wsiąść do Pociągu™ – Pensylwania*, rozszerzenia do gry *Wsiąść do Pociągu*, którego akcja toczy się na terenie jednego ze stanów USA, znanego ze swej bogatej kolejowej historii. To tędy przebiegały najświetniejsze amerykańskie linie – czy i Tobie uda się zainwestować w najbardziej dochodowych Przewoźników?

W tej instrukcji znajdują się dodatkowe zasady obowiązujące podczas rozgrywki na mapie Pensylwanii. Zakładamy, że znasz podstawowe reguły gry *Wsiąść do Pociągu*. To rozszerzenie zostało zaprojektowane z myślą o rozgrywce na 2 do 5 graczy. Podczas rozgrywki dla 2 graczy obowiązują zasady specjalne (patrz dalej).

Pensylwania nie jest samodzielną grą, dlatego do rozgrywki wymagane są następujące elementy z innych gier z serii *Wsiąść do Pociągu*:

- ◆ zasoby dla każdego gracza w postaci 45 wagoników w wybranym kolorze wraz z odpowiadającym im znacznikiem punktacji z:
 - *Wsiąść do Pociągu*,
 - *Wsiąść do Pociągu: Europa*,
- ◆ 110 kart Wagonów pochodzących z:
 - *Wsiąść do Pociągu*,
 - *Wsiąść do Pociągu: Europa*,
 - rozszerzenia *Ticket to Ride: USA 1920*.

Gracze odsłaniają swoje Udziały dopiero na koniec gry (wcześniej trzymają je zakryte), ale w dowolnym momencie mogą je przeglądać.



Magda zajmuje trasę Oil City–Warren. Ten ruch pozwala jej wziąć wierzchnią kartę udziałów ze stosu Pennsylvania Railroad, Baltimore & Ohio Railroad albo Erie Lackawanna Railroad. Magda wybiera udziały w Pennsylvania Railroad.

PODLICZANIE PUNKTÓW

Pod koniec gry gracze wykładają swoje Udziały i segregują je według Przewoźników. Następnie podliczają punkty za poszczególnych Przewoźników.

- ◆ Gracz, który posiada najwięcej kart Udziałów danego Przewoźnika, otrzymuje najwięcej punktów (dokładną wartość można znaleźć na kartach Udziałów tego Przewoźnika), drugą co do wielkości premię punktową uzyska gracz z drugą największą liczbą kart Udziałów itd. Gracz nie zdobywa punktów za danego Przewoźnika, jeżeli nie posiada jego kart Udziałów.
- ◆ Nigdy nie dojdzie do remisów: jeśli dwóch lub więcej graczy posiada tyle samo Udziałów, to pierwszeństwo przypada temu, który posiada kartę Udziałów danego Przewoźnika o najniższym numerze (on jako pierwszy zainwestował w danego Przewoźnika).
- ◆ Jeśli graczy posiadających Udziały danego Przewoźnika jest więcej niż w pozycji wypłacających premie punktowe, gracze posiadający najmniej Udziałów nie otrzymają punktów.

1	30
2	21
3	14
4	9
5	6



15-punktową premię Globtrotera otrzymuje gracz (lub gracze), który zrealizował najwięcej biletów. Jeśli kilku graczy zrealizowało tyle samo biletów, wszyscy otrzymują premię. Niezrealizowane bilety nie mają żadnego wpływu na ustalenie, któremu graczowi (lub graczom) przysługuje premia.

ZASADY DLA DWÓCH GRACZY

W rozgrywkach dla 2 graczy bierze udział tzw. „dziadek”, czyli nieistniejący gracz. Gracze stosują się do powyższych zasad z poniższymi zmianami.

- ◆ Za każdym razem, kiedy gracz bierze kartę Udziałów, wybiera kartę Udziałów dla „dziadka”. Wybraną kartę należy położyć zakrytą obok stołu, wraz z innymi kartami wybranymi w ten sposób.
- ◆ Pod koniec gry, ale przed podliczeniem punktów za Udziały, karty „dziadka” należy potasować, policzyć i odkryć połowę z nich (zaokrąglając w górę).
- ◆ Podczas podliczania punktów za Udziały należy brać pod uwagę odkryte karty „dziadka”. Nie trzeba mu jednak przyznawać punktów.

Przykład: Marek posiada 3 Udziały w B&O Railroad, „dziadek” 2 Udziały, a Eryk tylko 1. Marek otrzymuje 20 punktów, a Eryk 9 („dziadek” zajął drugie miejsce, ale jego punktów nie należy zliczać).

KARTY BILETÓW

W tym rozszerzeniu znajduje się 50 kart biletów.

Na początku gry każdy z graczy otrzyma po 5 biletów, z których musi zatrzymać co najmniej 3. Podczas rozgrywki gracz będzie mógł dobierać dodatkowe bilety. Jeśli się na to zdecyduje, będzie musiał dobrać 4 bilety i zatrzymać co najmniej 1.



PROMY

Promy to specjalne, szare trasy łączące dwa miasta rozdzielone wodą. Wyróżnia je symbol lokomotywy, znajdujący się na co najmniej jednym polu trasy. Aby zająć Trasę Promową, gracz musi zagrać tyle lokomotyw, ile symboli znajduje się na polach tej trasy i uzupełnić je zestawem kart w odpowiednim kolorze, tak aby ich suma zgadzała się z liczbą pól. Na mapie Pensylwanii znajdują się tylko dwie Trasy Promowe, obie prowadzą do kanadyjskiego Ontario. Te trasy nie są ze sobą połączone.



UDZIAŁY

Podczas przygotowania do gry należy podzielić Udziały na stosy według Przewoźników. Karty każdego z Przewoźników należy ułożyć w kolejności numerycznej (Udziały z numerem „1” zawsze będą znajdować się na wierzchu, te z numerem „2” pod nimi itd.). Zwróćcie uwagę, że każdy z Przewoźników ma inną liczbę Udziałów.



Kiedy gracz zajmuje trasę, może również wziąć wierzchnią kartę Udziałów ze stosu dowolnego z Przewoźników, który ją obsługuje (tj. Przewoźnika, którego symbol znajduje się obok zajmowanej trasy). Kilka tras nie zostało opatrzonych żadnym symbolem: te trasy nie zapewniają graczom żadnych Udziałów. Jeśli wszystkie Udziały danego przewoźnika zostały już zabrane, gracz musi wybrać kartę Udziałów innego z Przewoźników zaznaczonych obok danej trasy.

OPRACOWANIE:
Projekt gry: Alan R. Moon
Ilustracje: Julien Delval
Projekt graficzny: Cyrille Daujean

Podziękowania dla testerów

Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Celia & Tony Soltis, Ashley Soltis,
Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Janet Moon, Adrien Martinot

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