

Alan R. Moon

WSIAŚĆ DO POCIĄGU

WŁOCHY



Kolejny dodatek do kultowej gry *Wsiąść do Pociągu*™ autorstwa Alana R. Moona! *Wsiąść do Pociągu: Włochy* zabierze Was w niezwykłą podróż po Półwyspie Apenińskim, podczas której przejedziecie przez sielskie wioski i miasteczka, zachwycicie się wschodami słońca nad Alpami i odbierze Wam mowę na widok aromatycznych cyprysów rosnących wzdłuż toskańskich dróg. Jeśli znudzicie się Półwyspem, zawsze możecie wskoczyć na prom i popłynąć na Sycylię lub do sąsiadujących państw. Pamiętajcie jednak, w jakim celu przyjechaliście do Włoch. Czy uda się Wam stworzyć najbardziej rozległą sieć kolejową łączącą najodleglejsze regiony Italii?

Niniejsza instrukcja opisuje zmiany w regułach charakteryzujące grę na mapie Włoch, przy czym do rozgrywki niezbędna jest znajomość zasad gry podstawowej *Wsiąść do Pociągu*. Dodatek umożliwia grę 2–5 graczom.

Między niektórymi miastami będą podwójne albo potrójne połączenia. Są to 2 albo 3 połączenia tej samej długości, które łączą te same miejsca. W rozgrywkach 4- i 5-osobowych gracze mogą używać wszystkich nitki podwójnych i potrójnych połączeń (jednak 1 gracz może zająć tylko 1 nitkę takiego połączenia). W rozgrywkach 2- i 3-osobowych po zajęciu 1 z nitki podwójnego albo potrójnego połączenia pozostałe nitki już do końca gry stają się niedostępne dla graczy.

Dodatek, który trzymasz w ręku, nie jest samodzielną grą i wymaga elementów z 1 z poprzednich części serii (*Wsiąść do Pociągu: USA* albo *Wsiąść do Pociągu: Europa*): 45 wagoników w wybranym kolorze na gracza, po znaczniku punktacji w tym samym kolorze i kart Wagonów. Ponadto do gry są niezbędne nowe elementy.

Nowe komponenty

- ◆ 56 kart Biletów,
- ◆ 10 kart Promów.

Przygotowanie gry

- ◆ Potasujcie karty Promów i połóżcie obok stosu kart Wagonów.
- ◆ Każdy gracz otrzymuje 5 kart Biletów, z których musi zachować co najmniej 3. Odrzucone przez graczy Bilety należy potasować i odłożyć na spód stosu.

Sąsiadujące państwa i Monako

Niektóre Bilety zawierają nazwę obszaru (może nim być 1 z sąsiadujących z Włochami państw albo Monako) zamiast jednego (albo obu) miast. Każde połączenie prowadzące do 1 z takich obszarów stanowi ślepy zaułek i nie łączy się z innymi, tj. oddzielne połączenia prowadzące do tego samego obszaru nie są ze sobą połączone.

Zasady specjalne

W swojej turze gracz musi przeprowadzić 1 (wyłącznie!) z 4 dostępnych akcji:

Dobrać karty Wagonów

Dobieranie kart Wagonów odbywa się na tych samych zasadach co w grze podstawowej.

Dobrać 1 kartę Promu

Gracz nie może mieć na ręce więcej niż 2 karty Promów. Jeśli gracz ma na ręce 2 karty Promów, nie może przeprowadzić tej akcji.



Utworzyć połączenie

Na mapie Włoch wszystkie szare trasy to połączenia promowe.

Można je łatwo rozpoznać po symbolach fali widniejących na niektórych polach takiego połączenia.



Aby utworzyć połączenie promowe, gracz musi zagrać 1 kartę Lokomotywy za każdy symbol fali albo 1 kartę Promu za maksymalnie 2 symbole fal widniejące na danym połączeniu i standardowy zestaw kart 1 dowolnego koloru dla pokrycia pozostałych pól połączenia.

Karty Promów nie mogą być używane do tworzenia standardowych połączeń ani połączeń promowych z polami bez symbolu fali.



Aby utworzyć połączenie promowe, gracz może zagrać 1 z poniższych kombinacji kart:

- ♦ 1 kartę Promu i 2 niebieskie karty Wagonów;
- ♦ 2 karty Lokomotyw i 2 niebieskie karty Wagonów;
- ♦ 1 kartę Promu, 1 kartę Lokomotywy i 1 niebieską kartę Wagonu;
- ♦ 1 kartę Promu i 2 karty Lokomotywy;
- ♦ 4 karty Lokomotywy.

Dobrać karty Biletów

Gracz dobiera 4 karty Biletów z wierzchu stosu, z których musi zachować co najmniej 1. Jeśli chce, może zatrzymać 2, 3 albo nawet wszystkie 4 Bilety. Bilety, których gracz nie chce zachować, odkłada na spód stosu.



Koniec gry i bonus za regiony

Mapa Włoch została podzielona na 17 regionów. Każde miasto znajduje się w 1 z regionów, na co wskazuje herb, kolor, którym zapisano nazwę miasta, i nazwa regionu pod nazwą miasta.

Na koniec gry gracze podliczają, ile regionów udało im się połączyć, i przydzielają sobie punkty zgodnie z tabelą.

Regiony	Punkty
x ? → ?	x 10 → 16
x 5 → 1	x 11 → 22
x 6 → 2	x 12 → 29
x 7 → 4	x 13 → 37
x 8 → 7	x 14 → 46
x 9 → 11	x 15+ → 56

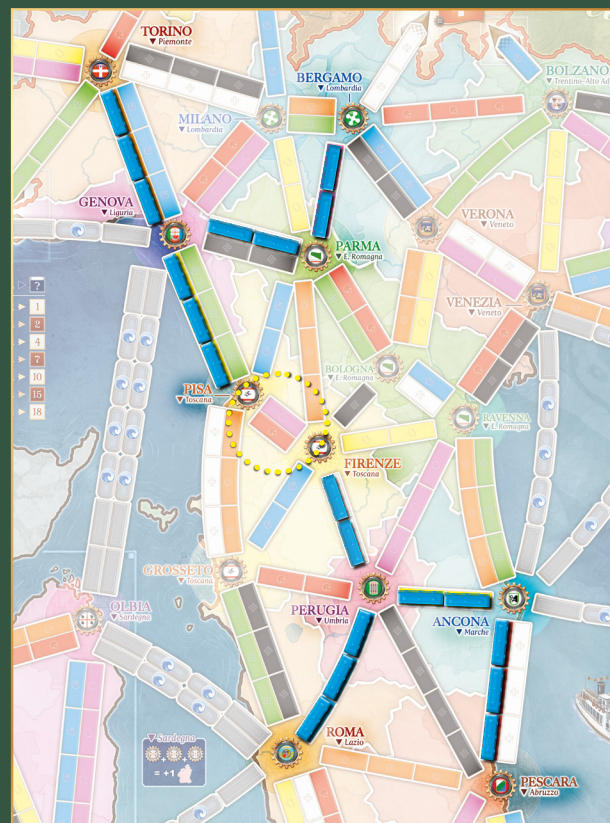
Jeśli gracz utworzył 2 (albo więcej) różne sieci połączeń, każda sieć jest punktowana oddzielnie.

Na mapie znajdują się 3 regiony specjalne: Sardynia (Sardegna), Sycylia (Sicilia) i Apulia (Puglia).

W przypadku bonusu region specjalny liczy się jak 2 regiony, jeśli wszystkie znajdujące się w nim miasta są częścią tej samej sieci połączeń.

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

Przykład. W tej sytuacji niebieski gracz otrzyma 2 punkty za regiony na koniec gry, ponieważ utworzył 2 różne sieci: północną łączącą 5 regionów i południową także łączącą 5 regionów.



Niebieski gracz decyduje się jednak na ustanowienie połączenia między Florencją (Firenze) a Pizą (Pisa). W ten sposób łączy ze sobą 9 regionów i na koniec gry otrzyma 11 punktów (jego sieć składa się z 9, a nie z 10 regionów, ponieważ Florencja i Piza znajdują się w tym samym regionie). Dobra robota!

x 9 → 11



OPRACOWANIE

Autor gry: Alan R. Moon
Ilustracje: Julien Delval
Oprawa graficzna: Cyrille Daujean
Tłumaczenie: Katarzyna Kaszorek
Redakcja polskich zasad: zespół Rebel

Testerzy

Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo i Ian MacInnes, Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch i Ryan Hatch, Alicia Zaret i Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal.

Copyright © 2004–2019 Days of Wonder.

Days of Wonder, logo Days of Wonder, Ticket to Ride (Wsiąść do Pociągu), Ticket to Ride Europe (Wsiąść do Pociągu: Europa) i Ticket to Ride Italy (Wsiąść do Pociągu: Włochy) stanowią znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe Days of Wonder, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.