Alan R. Moon

Wsiąść do Pociągu™

Zostań w domu

2–4 graczy / od 20 do 40 minut / 8+

Wsiąść do Pociągu: Zostań w domu to niepowtarzalny dodatek do kultowej gry *Wsiąść do Pociągu*® autorstwa Alana R. Moora w formacie *print and play!* Zabierz rodzinę w wyjątkową podróż po zakamarkach mieszkania i przekonaj się, że gry planszowe to najlepszy sposób na spędzanie wolnego czasu.

Niniejsza instrukcja opisuje zmiany w regułach charakteryzujące grę na mapie mieszkania z dodatku *Zostań w domu*, przy czym do rozgrywki niezbędna jest znajomość zasad gry podstawowej *Wsiąść do Pociągu*. Dodatek umożliwia grę 2–4 graczom.

Elementy

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

- **Po 32 wagoniki** (a nie 45 jak w grze podstawowej) dla każdego z graczy i po 1 znaczniku punktacji w odpowiednim kolorze z gry *Wsiąść do Pociągu: USA, Wsiąść do Pociągu: Europa albo Wsiąść do Pociągu: Niemcy*.
- Wszystkich kart Wagonów z gry *Wsiąść do Pociągu: USA, Wsiąść do Pociągu: Europa, Wsiąść do Pociągu: Niemcy* albo z dodatku *Wsiąść do Pociągu: USA 1910*.

Przed rozpoczęciem rozgrywki wydrukuj, wytnij i złóż mapę mieszkania, a także karty Biletów, które znajdziesz na stronie

https://www.daysofwonder.com/tickettoride/stay-at-home/

Przygotowanie gry

- Połóżcie planszę na środku stołu.
- Potasujcie karty Wagonów i rozdajcie każdemu z graczy po 4 z nich. Stanowią początkową rękę gracza. Pozostałe karty połóżcie obok planszy, tworząc stos Wagonów, i odkryjcie 5 wierzchnich kart (jeśli w którymś momencie wśród odkrytych kart znajdą się 3 Lokomotywy, wszystkie 5 kart należy odrzucić i odkryć 5 nowych kart ze stosu).
- Każdy z graczy otrzymuje po 32 wagoniki w wybranym przez siebie kolorze i 1 znacznik punktacji.
- Każdy z graczy wybiera 1 z 4 postaci: tatę, mamę, siostrę albo braciszka (możecie je także wylosować), a następnie otrzymuje 2 losowe Bilety rodzinne spośród 4 kart, na których widnieje nazwa wybranej postaci. Pozostałe Bilety rodzinne należy usunąć z gry.
- Potasujcie karty standardowych Biletów (z wizerunkiem kota) i rozdajcie każdemu z graczy po 2 karty.
- Gracz musi zachować co najmniej 2 Bilety, ale może także zatrzymać 2, 3 albo wszystkie 4. Bilety, które gracz zdecyduje się zachować, mogą być kombinacją Biletów rodzinnych i standardowych. Odrzucone karty Biletów należy usunąć z gry.
- Grę rozpoczyna gracz, który wstał dzisiaj najwcześniej, a następnie rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Zasady specjalne

W swojej turze gracz musi przeprowadzić 1 (wyłącznie!) z 3 dostępnych akcji:

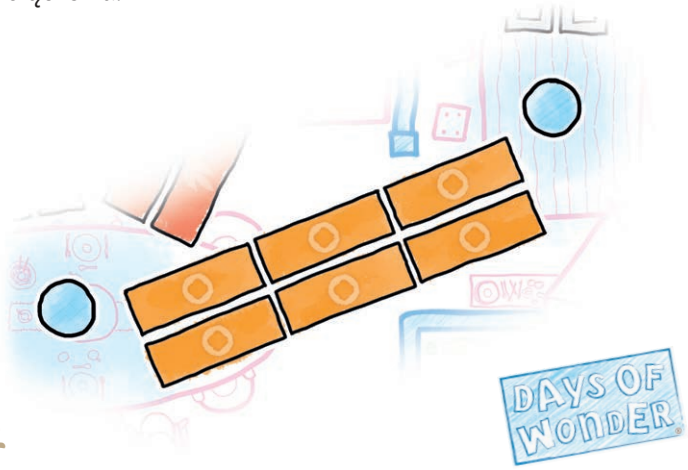
Dobrać karty Wagonów

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

Utworzyć połączenie

Podwójne i potrójne połączenia

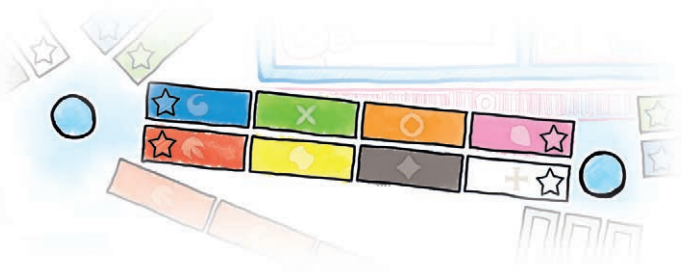
Między niektórymi miejscami biegną podwójne i potrójne połączenia. Jeden gracz może zająć tylko 1 nitkę takiego połączenia.



Uwaga!

- Wszystkie nitki 2 potrójnych połączeń są dostępne bez względu na liczbę graczy.
- W rozgrywce 2-osobowej po zajęciu 1 z nitek podwójnego połączenia pozostała nitka już do końca gry staje się niedostępna dla graczy.

Trasy rodzinne



Niniejszy dodatek wprowadza do rozgrywki nowy rodzaj połączenia – trasę rodzinną.

Gracz może zająć 1 pole trasy rodzinnej w ramach jedynej akcji w swojej turze. Podczas rozgrywki gracze mogą zająć dowolną liczbę pól tej samej trasy rodzinnej (wciąż obowiązują ograniczenia związane z podwójnym i potrójnym połączeniem, co oznacza, że 1 gracz może zająć tylko 1 nitkę trasy rodzinnej). Za każdym razem, gdy w swojej turze gracz zajmuje pole na trasie rodzinnej, zdobywa 1 punkt bez względu na to, ile pól na tej trasie zajął wcześniej.

Jeśli na koniec gry trasa połączenia rodzinnego jest utworzona (na wszystkich polach znajdują się wagoniki), każdy z graczy, którego wagonik znajduje się na nitce utworzonej trasy, może z niej skorzystać, aby zrealizować swój Bilet.

Uwaga! *W rozgrywce 2-osobowej gracz może w ramach swojej tury zająć 1 albo 2 pola połączenia na trasie rodzinnej. Jeśli gracz zajmie 2 pola, zdobywa 2 punkty. Aby zaznaczyć zdobyte punkty, przesuwa swój znacznik punktacji o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji.*

Dobrać karty Biletów

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

koniec gry

W tym dodatku nie rozpatruje się bonusu na koniec gry.

Gracz, który zdobył największą liczbę punktów, wygrywa. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który zrealizował największą liczbę kart Biletów.

Agent nieruchomo ci
Alan R· Moon

Architekt
Adrien Martinot

Dekoratorzy wn trz
Cyrille Daujean
Julien Delval

Dzi kujemy wszystkim, którzy testowali ten dodatek. A byli to:

Janet Moon, Marielle Lefebvre, Lydie Tudal, Emi Martinot-Tudal i Ewan Martinot-Tudal.

Toaleta

kącik relaksacyjny

Fotel taty

Telewizor

Biurko

Kanapa

Dr

wej

łazienka dzieci

Pokój siostry

Pokój braciszka

łazienka rodziców

Garderoba

Lu

Wyspa kuchenna

Kuchenka

Stół balkonowy

Drzwi wejściowe

Stół

Łazienka rodziców

Łóżko

1
2
3
4
5
6

1
2
4
7
10
15

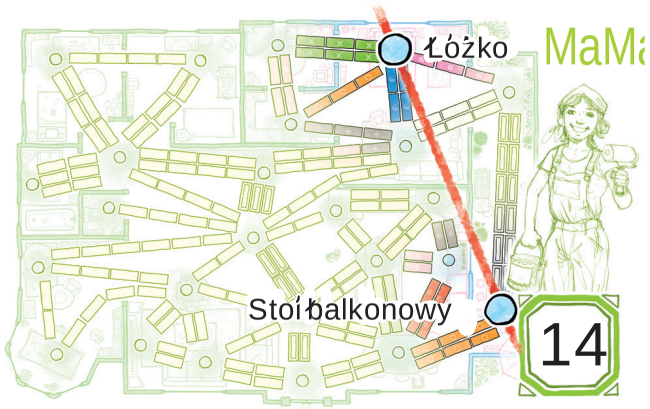
Balkon

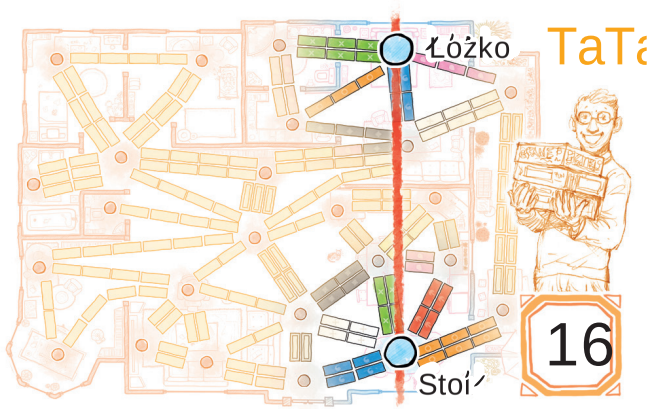
Garderoba

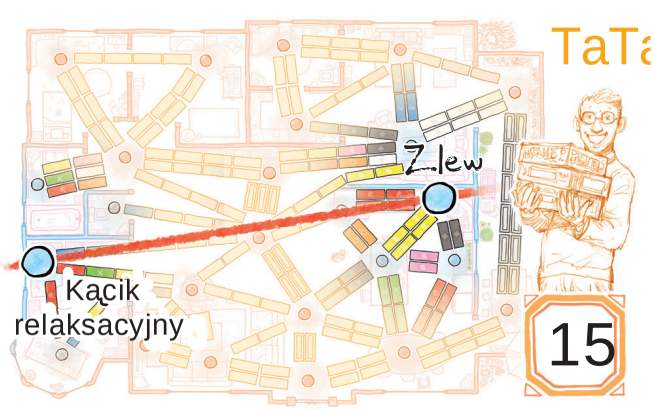
Pokój rodziców

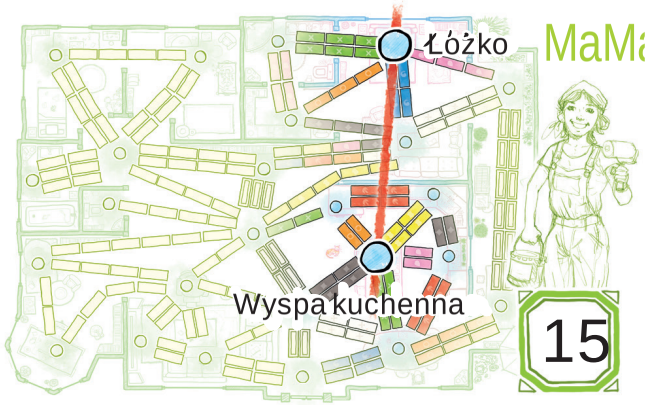
Zlew

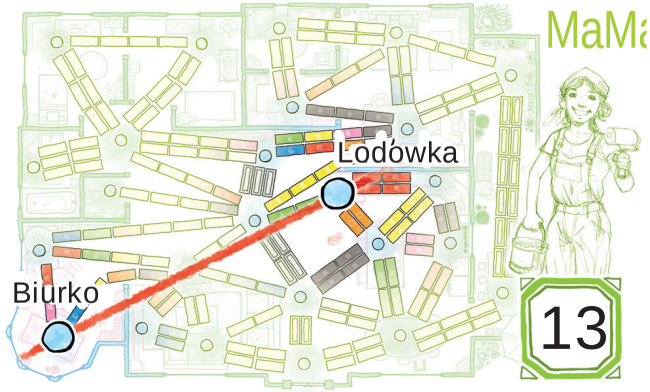
Lodówka

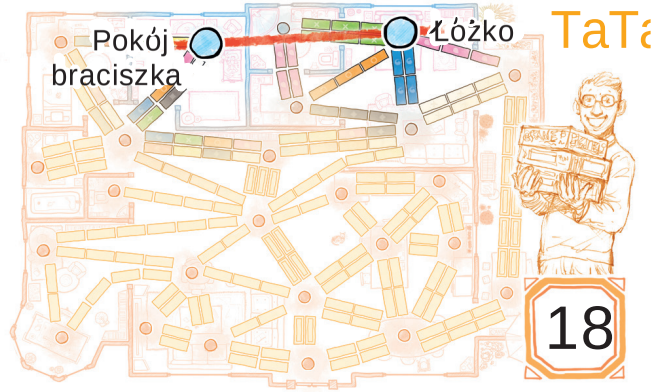

MaMa
Łóżko
Stół balkonowy
14

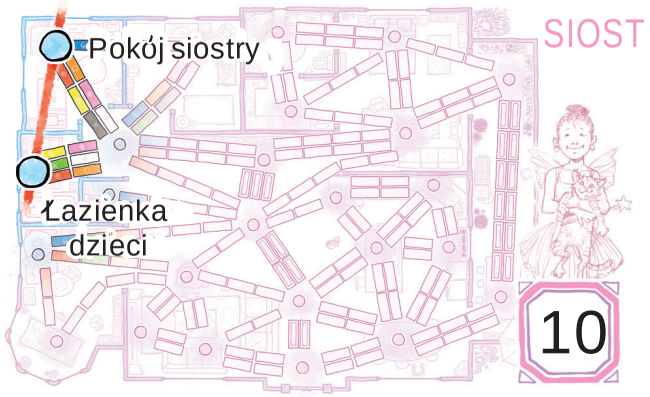

TaTa
Łóżko
Stół
16

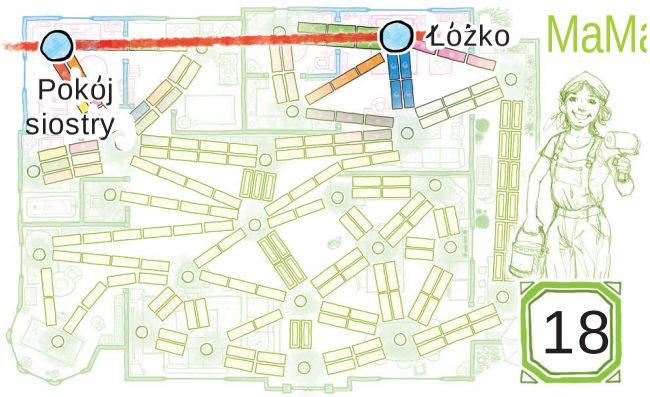

TaTa
Zlew
Kącik
relaksacyjny
15

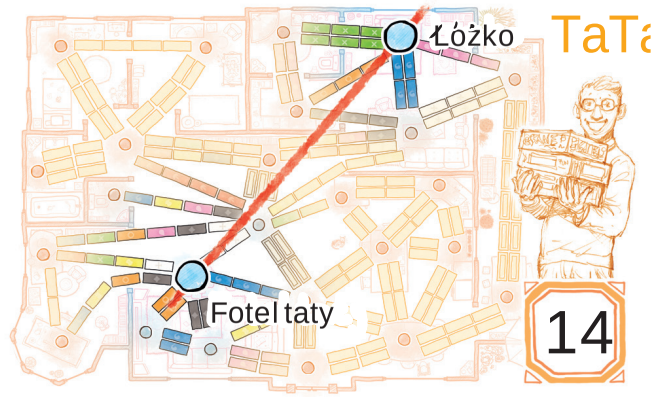

MaMa
Łóżko
Wyspa kuchenna
15

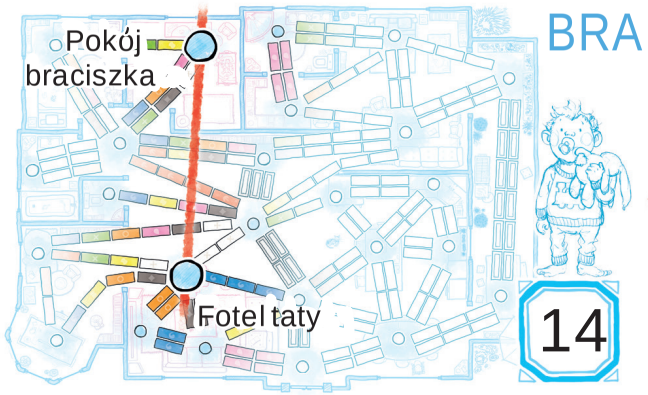

MaMa
Lodówka
Biurko
13

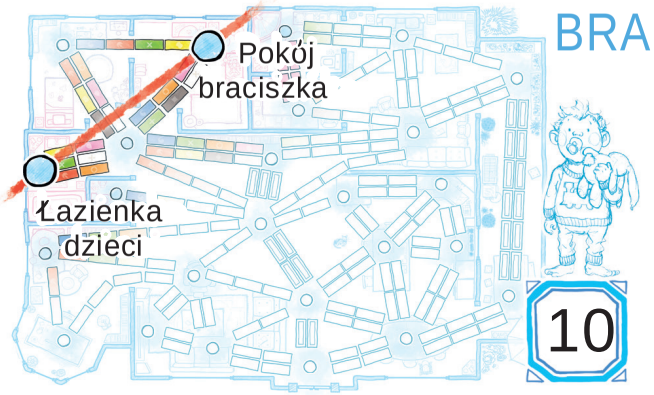

TaTa
Pokój
braciszka
Łóżko
18

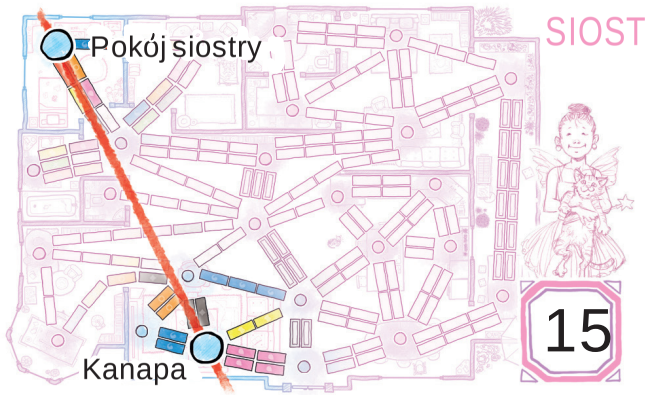

SIOST
Pokój siostry
Łazienka
dzieci
10

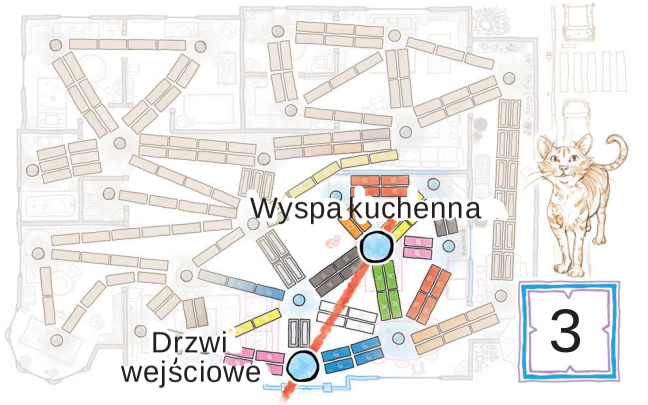

MaMa
Łóżko
Pokój
siostry
18

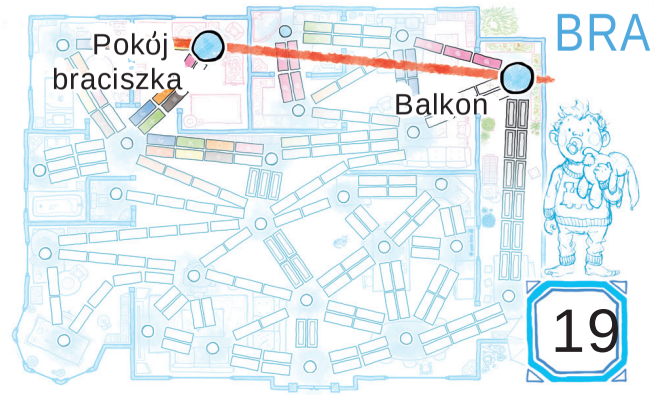

TaTa
Łóżko
Fotel taty
14

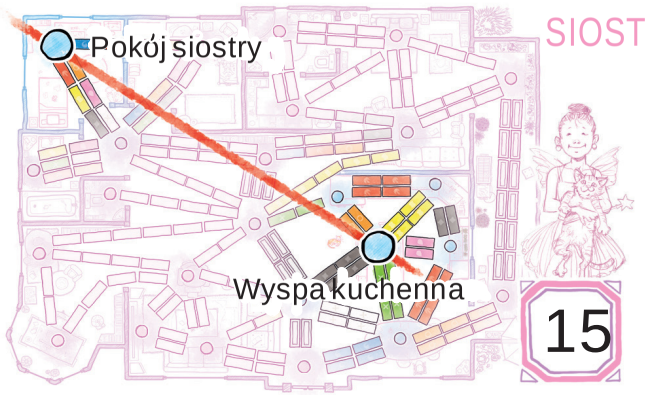

BRA
Pokój braciszka
Fotel taty
14

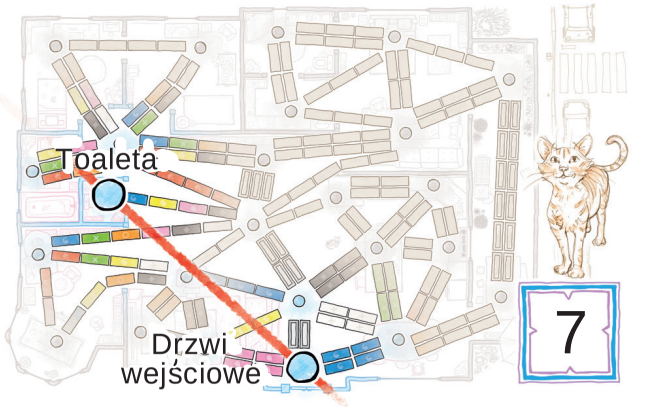

BRA
Pokój braciszka
Łazienka dzieci
10

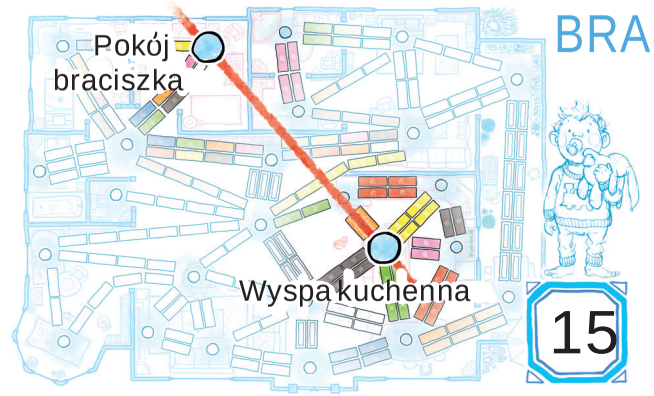

SIOST
Pokój siostry
Kanapa
15

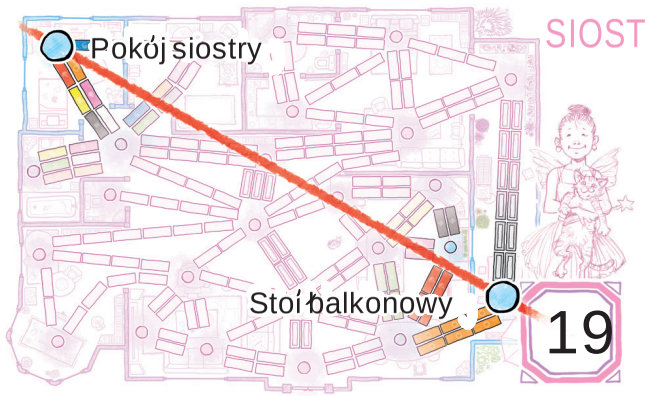

Wyspa kuchenna
Drzwi wejściowe
3


BRA
Pokój braciszka
Balkon
19


SIOST
Pokój siostry
Wyspa kuchenna
15


Toaleta
Drzwi wejściowe
7


BRA
Pokój braciszka
Wyspa kuchenna
15


SIOST
Pokój siostry
Stół balkonowy
19

Biurko

Drzwi wejściowe

7

Pokój rodziców

Kanapa

8

Telewizor

5

Toaleta

Kanapa

7

Kanapa

Stół

4

Telewizor

7

Lodówka

Kanapa

5

Telewizor

Stół

5

Stół balkonowy

Drzwi wejściowe

5