

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 tramwajowego, jeśli ma za mało plastikowych tramwajów, aby postawić po 1 na każdym polu połączenia.

Po utworzeniu połączenia należy natychmiast dodać otrzymane za nie punkty do swojego wyniku, przesuwając znacznik punktacji o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji. Wartości punktowe połączeń znajdują się w tabelach punktacji. **Uwaga!** Połączenia tramwajowe i połączenia metrem nie zapewniają takiej samej liczby punktów.

**Przykład.** Możesz utworzyć czarne połączenie tramwajowe o długości 2 pól za pomocą dowolnego z poniższych zestawów kart.



Te same karty mogą zostać wykorzystane do utworzenia połączenia metrem.



### Podwójne połączenia

Między niektórymi miejscami będą podwójne połączenia (2 połączenia tej samej długości łączące te same miejsca). Ten sam 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.

### DOBIERANIE KART BILETÓW

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



Ta akcja pozwala dobrać dodatkowe karty Biletów. Gracz dobiera 2 karty z talii Biletów i musi zatrzymać co najmniej 1 Bilet z dobranych, ale jeśli chce, może zatrzymać oba. Bilet, którego

gracz nie chce zachować, umieszcza zakryty na spodzie stosu. Bilety, których gracz nie odrzucił w momencie dobierania, musi zachować już do końca gry.

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

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

## KONIEC GRY I PODLICZANIE PUNKTÓW

Gdy jednemu z graczy zostanie 1 lub mniej elementów (bez względu na ich rodzaj), 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 Bilety, po czym dodają punkty za zrealizowane Bilety i odejmują punkty za Bilety, których nie udało im się zrealizować.

**Gracz, który zdobył największą liczbę punktów, zostaje zwycięzcą.**

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

### Twórcy

**Autor gry:** Alan R. Moon

**Ilustracje:** Julien Delval

**Opracowanie graficzne:** Cyrille Daujean

**Redakcja:** zespół Rebel – Tłumaczenie: Magda Gamrot

Alan i DoW pragną szczególnie podziękować wszystkim, którzy testowali tę grę, a byli to: Janet Moon, Stuart Hatch, Lee Hatch, Emilee Lawson-Hatch, Ryan Hatch, Amanda i Keith Ward, Bobby West.

© 2004–2023 Days of Wonder, Inc. 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.

Alan R. Moon

# WSIAŚĆ DO POCIĄGU BERLIN





Przespaceruj się obsadzoną drzewami lipowymi aleją **Unter den Linden** i zanurz się w atmosferze młodej europejskiej stolicy kultury. Wypraw się na wycieczkę krajobrazową łódką po **Sprewie**, przejedź rowerem przez **Bramę Brandenburską** i zachwyć się dziełami sztuki w **Muzeum Pergamońskim**.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

☞ Połóżcie planszę na środku stołu. Każdy z graczy otrzymuje zestaw kolorowych wagonów metra i tramwajów oraz odpowiadający mu znacznik punktacji. Znacznik należy umieścić na polu „o” ❶.

☞ Potasujcie karty Lokomocji i rozdajcie każdemu z graczy po 2 karty ❷. 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 ❸. Gdyby się okazało, że co najmniej 3 z 5 odkrytych kart to Rowery, natychmiast odrzućcie wszystkie odkryte karty i odkryjcie 5 nowych.

☞ Potasujcie karty Biletów i rozdajcie każdemu z graczy po 2 karty ❹. Po obejrzeniu Biletów każdy gracz musi zdecydować, czy zachowuje oba swoje Bilety, czy tylko 1 z nich. Niewybrane karty należy odłożyć zakryte na spód stosu kart Biletów. Następnie połóżcie go obok planszy ❺. Nie wolno ujawniać treści kart Biletów innym graczom aż do końca rozgrywki.

☞ W dowolny sposób wybierzcie pierwszego gracza. Po nim gra osoba siedząca po jego lewej stronie i tak dalej.

☞ Możecie rozpocząć grę!



- plansza przedstawiająca mapę połączeń w Berlinie,

- 44 plastikowe tramwaje (po 11 w każdym kolorze),

- 20 plastikowych wagonów metra (po 5 w każdym kolorze),

- kilka zapasowych plastikowych tramwajów i wagonów metra,



- 4 znaczniki punktacji,

- 44 karty Lokomocji (8 wielokolorowych kart Rowerów i po 6 kart w każdym z tych kolorów: niebieski, zielony, czarny, fioletowy, czerwony i pomarańczowy),

- 22 karty Biletów,

- instrukcja.



ZAPRAWIĆ

## CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Punkty zdobywa się za:

- utworzenie połączenia między 2 sąsiednimi miejscami na planszy;
- realizację Biletu poprzez utworzenie połączenia między 2 wskazanymi na karcie miejscami.

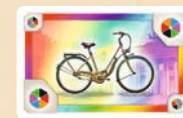
Gracz może także stracić punkty, jeśli nie zrealizuje Biletów, które zdecydował się zachować.

## PRZEBIEG TURU

Grę rozpoczyna pierwszy gracz. 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 Biletów.

## DOBIERANIE KART LOKOMOCJI

Kolory kart Lokomocji odpowiadają różnym połączeniom pomiędzy miejscami na planszy (niebieskim, zielonym, czarnym, fioletowym, czerwonym i pomarańczowym). Wyjątek stanowią



wielokolorowe karty Rowerów, 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 (dobrać 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 Roweru, to jest to jedyna karta, jaką może dobrać w tej turze. Gracz nie może też wybrać odkrytej karty Roweru jako swojej drugiej karty.

Jeśli w jakimkolwiek momencie gry 3 z 5 odkrytych kart Lokomocji będą kartami Rowerów, należy natychmiast odrzucić wszystkie 5 kart i dobrać w ich miejsce 5 nowych kart.

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

## UTWORZENIE POŁĄCZENIA

Na mapie znajdują się 2 rodzaje połączeń. Połączenie tramwajowe to ciąg pól w 1 kolorze (także w szarym kolorze), które łączą ze sobą 2 sąsiadujące miejsca na planszy. Połączenie metrem to szara linia z polem w 1 kolorze (także w szarym kolorze), która łączy ze sobą 2 sąsiadujące miejsca na planszy.

Na połączeniu tramwajowym można umieszczać tylko tramwaje, a na połączeniu metrem – tylko wagony metra.

Aby utworzyć **połączenie tramwajowe**, 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 tramwaju.



Aby utworzyć **połączenie metrem**, gracz musi zagrać z ręki tyle kart Lokomocji, ile widnieje obok pola linii metra, a następnie umieścić na polu 1 plastikowy wagon metra.



Większość połączeń wymaga kart w konkretnym kolorze. Na przykład niebieskie połączenie wymaga odrzucenia niebieskich kart Lokomocji. Wyjątkiem jest szare połączenie, które można zająć zestawem kart w dowolnym kolorze, jednak wszystkie muszą być tego samego koloru.

❸



❷



❹

