

Alan R. Moon

WŚIAŚĆ DO POCIĄGU™

Za oknami rozpościera się krajobraz Ameryki Północnej z początków XX wieku, gdy stały rytm wystukiwany przez koła pociągu zapowiada niezwykłą przygodę.

Wsiąść do Pociągu™ to pędząca po szynach przygoda życia. Gracze zbierają zestawy kart Wagonów, dzięki którym tworzą połączenia między odległymi miastami Ameryki Północnej.



8+
WIEK

2-5
GRACZY

30-60
MINUT

**DAYS OF
WONDER**

Elementy:

- ♦ instrukcja,
- ♦ plansza przedstawiająca mapę połączeń kolejowych w Ameryce Północnej,
- ♦ 240 kolorowych wagoników (po 45 w kolorach: czerwonym, zielonym, niebieskim, żółtym i czarnym oraz zapasowe wagoniki w każdym kolorze),
- ♦ 5 znaczników punktacji (po 1 w kolorach: czerwonym, zielonym, niebieskim, żółtym i czarnym),
- ♦ karta premii za najdłuższą trasę,



- ♦ 33 karty Biletów,



- ♦ 110 kart Wagonów (po 12 w każdym kolorze i 14 Lokomotyw).



Przygotowanie gry

1. Połóżcie planszę pośrodku stołu.
2. Każdy gracz otrzymuje zestaw 45 wagoników oraz znacznik punktacji w wybranym przez siebie kolorze.
3. Gracze kładą znaczniki punktacji obok pola „0” na torze punktacji biegnącym wokół planszy ①. Podczas gry, gdy gracz zdobywa punkty, przesuwa swój znacznik o odpowiednią liczbę pól.
4. Potasujcie karty Wagonów i rozdajcie po 4 każdemu z graczy ②. To startowe karty na ręce, nie pokazujcie ich innym graczom.
5. Pozostałe karty połóżcie obok planszy w postaci zakrytego stosu. Następnie odkryjcie 5 wierzchnich kart i połóżcie na stole. Jeśli co najmniej 3 z 5 odkrytych kart to karty Lokomotyw, odrzućcie wszystkie 5 kart na odkryty stos kart odrzuconych i zastąpcie je 5 nowymi odkrytymi kartami ze stosu ③.
6. Obok planszy połóżcie także kartę premii za najdłuższą trasę ④.
7. Potasujcie karty Biletów i rozdajcie po 4 każdemu z graczy ⑤. Gracze w sekrecie oglądają treść swoich kart Biletów i decydują, które z nich chcą zachować. Gracz musi zachować co najmniej 2 karty Biletów, ale może zachować ich więcej. Karty Biletów, z których gracze rezygnują, należy umieścić na spodzie zakrytego stosu kart Biletów, który także należy utworzyć obok planszy ⑥. Gracze do końca gry nie zdradzają innym treści swoich kart Biletów.

• Czas wyruszyć w podróż!

Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów.

Punkty zdobywa się za:

- ♦ utworzenie połączenia pomiędzy 2 sąsiadującymi miastami,
- ♦ realizację karty Biletu poprzez utworzenie trasy między wskazanymi na niej miastami,
- ♦ stworzenie najdłuższej trasy.

Uwaga! Od wyniku gracza odejmuje się punkty za każdą jego kartę Biletu, której nie zrealizował.

Realizowanie karty Biletu:



By zrealizować kartę Biletu, gracz musi utworzyć trasę (nieprzerwany ciąg połączeń) między 2 wskazanymi na niej miastami, używając do tego wagoników w swoim kolorze.

Przebieg tury

W dowolny sposób wybierzcie pierwszego gracza. Następnie gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, aż gra się zakończy. W swojej turze gracz musi przeprowadzić **1 (wyłącznie!)** z 3 dostępnych akcji:

1. Dobranie kart Wagonów;
2. Utworzenie połączenia;
3. Dobranie kart Biletów.

1. Dobieranie kart Wagonów

Gracz może dobrać 2 karty Wagonów. Każda z tych kart może zostać dobrana spośród 5 odkrytych kart albo z wierzchu zakrytego stosu – gracz dla każdej z nich decyduje osobno. Jeśli gracz dobierze 1 z odkrytych kart, natychmiast odkrywa i kładzie w jej miejsce nową kartę ze stosu.

Jeśli w dowolnym momencie co najmniej 3 z 5 odkrytych kart to karty Lokomotyw, odrzućcie wszystkie 5 kart na stos kart odrzuconych i zastąpcie je 5 nowymi odkrytymi kartami ze stosu.

W każdym momencie gry gracz może mieć na ręce dowolną liczbę kart. Gdy stos kart Wagonów się wyczerpie, należy potasować odrzucone karty Wagonów i utworzyć z nich nowy stos. Karty należy bardzo dokładnie przetasować, gdyż gracze odrzucają zestawy kart tych samych kolorów.

W niezwykle rzadkim przypadku, gdy kart brakuje zarówno w stosie dobierania, jak i w stosie kart odrzuconych (gdyż gracze trzymają dużą liczbę kart na ręce), gracz nie może wybrać akcji dobierania kart Wagonów. Musi wtedy wykonać inną akcję – utworzyć połączenie albo dobrać karty Biletów.

Lokomotywy

Karty Lokomotyw są wielokolorowe i działają jak dzokery – można ich użyć jako kart Wagonów w dowolnym kolorze podczas tworzenia połączenia.



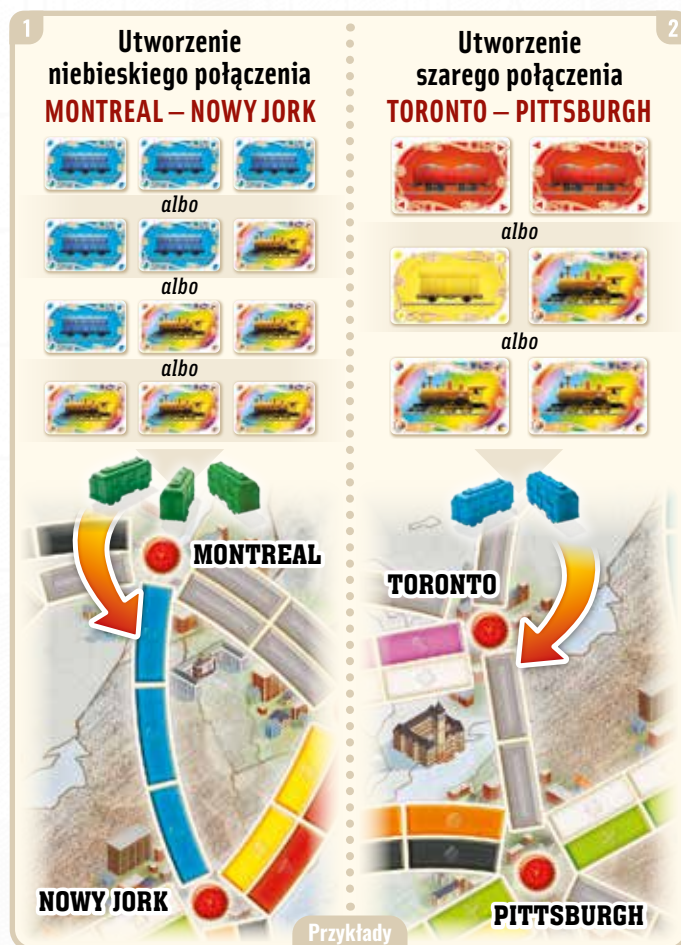
Gdy gracz chce dobrać odkrytą kartę Lokomotywy, **musi to być pierwsza karta**, którą dobierze w danej turze, i **nie może dobrać drugiej**.

Uwaga! Jeśli gracz szczęśliwie dobrał kartę Lokomotywy z zakrytego stosu, liczy się ona jako pojedyncza karta i gracz nadal może w turze dobrać w sumie 2 karty. W tej sytuacji może wziąć na rękę odkrytą kartę Wagonu albo dobrać drugą kartę z wierzchu stosu.

2. Utworzenie połączenia

Gracz może utworzyć w turze 1 połączenie. Połączenie to ciąg pól w 1 kolorze (w 1 z kolorów kart Wagonów albo szarym), które łączą ze sobą 2 sąsiadujące miasta na planszy.

Aby utworzyć połączenie, gracz musi zagrać zestaw kart Wagonów w liczbie równej liczbie pól między danymi miastami. Zestaw zagranych kart musi odpowiadać kolorowi połączenia (zob. przykład 1). Następnie umieszcza po 1 plastikowym wagoniku swojego koloru na każdym polu tego połączenia, po czym odrzuca wszystkie zagrane karty.



Uwagi:

- Szare połączenia można utworzyć za pomocą zestawu kart w 1 dowolnym kolorze (zob. przykład 2).
- Gracz może utworzyć **tylko 1 połączenie** w danej turze.
- Gracz może utworzyć **dowolne niezajęte połączenie** na planszy, nie musi się ono łączyć z innymi połączeniami zajętymi do tej pory.
- Połączenie musi zostać utworzone **w całości** w ciągu 1 tury.

Między niektórymi miastami będą podwójne połączenia (2 nitki połączenia tej samej długości łączące te same miasta). Ten sam gracz nie może zająć obu nitek takiego połączenia.

Uwaga! Wrozgrzewce 2- i 3-osobowej gracz może korzystać tylko z 1 nitki podwójnego połączenia. Pierwszy gracz realizujący takie połączenie może zająć dowolną nitkę, po czym druga nitka staje się niedostępna dla innych graczy do końca gry.

Gdy gracz tworzy połączenie, przesuwa swój znacznik na torze punktacji o liczbę zdobytych punktów, którą odczytuje z tabeli.

1		1
2		2
3		4
4		7
5		10
6		15

3. Dobieranie kart biletów

Gracz może w swojej turze dobrać karty Biletów. W ramach tej akcji gracz dobiera 3 karty Biletów z wierzchu stosu i decyduje, ile z nich chce zachować. Jeśli w stosie zostały mniej niż 3 karty Biletów, dobiera tyle, ile zostało.

Gracz musi zachować co najmniej 1 kartę Biletu z dobranych, ale może zachować ich więcej. Gracz umieszcza karty Biletów, których nie chce zachować w dowolnej kolejności na spodzie stosu kart Biletów.

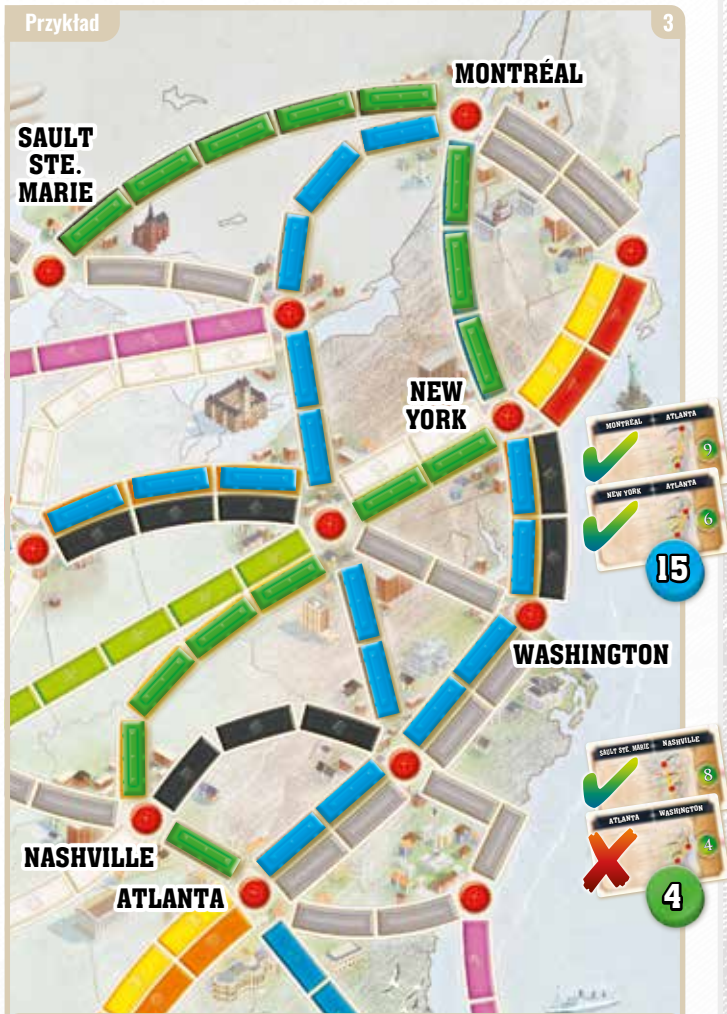
Uwaga! Gracz musi zachować do końca gry karty Biletów, których nie odrzucił w momencie dobierania.

Gracze nie zdradzają treści swoich kart Biletów aż do momentu końcowego punktowania. Gracz może w trakcie gry zgromadzić dowolną liczbę kart Biletów.

Koniec gry

Gdy jednemu z graczy pozostaną 3 wagoniki albo mniej, wszyscy gracze, łącznie z tym graczem, rozgrywają jeszcze po 1 turze, po czym rozgrzywka dobiega końca. Gracze podliczają swoje wyniki punktowe:

1. Punkty za utworzone połączenia powinny być już podliczone, gdyż gracze na bieżąco przesuwały swoje znaczniki na torze punktacji. Aby upewnić się, że nie popełniono błędu, możecie przeliczyć punkty jeszcze raz.
2. Następnie gracze ujawniają swoje karty Biletów. Gracze dodają do wyniku punkty za zrealizowane karty Biletów i odejmują od wyniku punkty za niezrealizowane karty Biletów (zob. przykład 3).



PODLICZANIE PUNKTÓW ZA KARTY BILETÓW

Gracz niebieski zrealizował obie swoje karty Biletów (Montreal – Atlanta i Nowy Jork – Atlanta), dzięki czemu dodaje 15 punktów do swojego wyniku.

Gracz zielony zrealizował tylko 1 kartę Biletu (Sault Ste. Marie – Nashville) i nie udało mu się zrealizować 1 karty Biletu (Atlanta – Waszyngton), przez co zdobywa tylko 4 punkty.

3. Dodatkowo gracz, który utworzył najdłuższą trasę (ciąg wagoników w jego kolorze) na mapie, otrzymuje kartę premii i dodaje do swojego wyniku 10 punktów. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują premię 10 punktów.

- Licząc długość tras, należy uwzględnić tylko wagoniki tego samego koloru.
- Trasa może zawierać pętle i kilka razy przechodzić przez to samo miasto, ale każdy wagonik wlicza się do niej tylko raz.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który zrealizował najwięcej kart Biletów. Jeśli i to nie rozstrzyga remisu, wygrywa ten z remisujących graczy, który ma kartę premii za najdłuższą trasę. Jeśli karta premii nie pomaga rozstrzygnąć remisu, gracze współdziel zwycięstwo.

Projekt gry: Alan R. Moon

Ilustracje: Fajareka Setiawan i Régis Torres

Opracowanie graficzne: Cyrille Daujean

Tłumaczenie: Jakub Maciejewski

Redakcja: zespół Rebel

Alan i DoW pragną szczególnie podziękować wszystkim, którzy testowali tę grę, a byli to:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave i Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.

