



Trzymasz w rękach instrukcję do *Wsiąść do pociągu: Wielka Brytania* – rozszerzenia do gry *Wsiąść do pociągu*, którego akcja toczy się w kolebce kolejnictwa – XIX-wiecznej Anglii...

W tej instrukcji znajdują się dodatkowe zasady obowiązujące podczas rozgrywki na mapie Wielkiej Brytanii. Zakładamy, że znasz podstawowe reguły gry *Wsiąść do pociągu*... To rozszerzenie zostało zaprojektowane z myślą o rozgrywce na 2 do 4 graczy. Podczas rozgrywki na 3 lub 4 uczestników, graczy mogą korzystać z obu nitek Podwójnych Tras. Podczas rozgrywki na 2 graczy można zająć tylko po jednej nitce każdej Podwójnej Trasy (druga zostanie zamknięta do końca gry).

Do rozgrywki na mapie Wielkiej Brytanii gracze będą potrzebować tylko po **35 wagonów** (zamiast 45) i odpowiadające im drewniane znaczniki punktacji z gry *Wsiąść do pociągu* albo *Wsiąść do pociągu: Europa*. Karty Wagonów z podstawowej gry nie będą potrzebne, bowiem w tym rozszerzeniu znajduje się unikatowa talia Wagonów z Wielkiej Brytanii oraz 6 dodatkowych kart lokomotyw.

LOKOMOTYWY

Na początku każdej rozgrywki każdy z graczy otrzymuje dodatkowo 1 kartę lokomotywy (oprócz 4 normalnych kart Wagonów).



Podczas rozgrywki na mapie Wielkiej Brytanii obowiązują poniższe zasady specjalne dotyczące lokomotyw:

- ◆ Gracz może zastąpić kartę lokomotywy 4 dowolnymi kartami.
- ◆ Jeśli w którymś momencie wśród odsłoniętych kart znajdują się 3 lokomotywy, NIE NALEŻY ich odrzucać.



KARTY BILETÓW

W tym rozszerzeniu znajduje się 57 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 3 bilety i zatrzymać co najmniej 1 z nich. Bilety, których gracze zdecydowali się nie zatrzymywać, odrzuca się na spód talii kart biletów, tak jak podczas normalnej rozgrywki we *Wsiąść do pociągu*.

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, i uzupełnić je zestawem kart w odpowiednim kolorze, tak aby suma zgadzała się z liczbą pól.



KARTY TECHNOLOGII

To rozszerzenie wprowadza do gry karty technologii. Gracze rozpoczynają rozgrywkę bez żadnych kart technologii. W związku z tym mogą zajmować tylko trasy składające się z 1 lub 2 pól i to jedynie takie, które znajdują się w Anglii. Gracze nie mogą zajmować Tras Promowych.

Wyjątek: trasa Southampton–Nowy Jork (New York) to Trasa Specjalna, którą gracze mogą zająć w dowolnym momencie, nie posiadając żadnej technologii.

Na początku swojej tury, przed wykonaniem zwykłej akcji, gracz może odrzucić karty lokomotyw, aby kupić JEDNĄ kartę technologii. Należy pamiętać, że 4 dowolne karty (3 karty, jeśli gracz posiada technologię Busterów) mogą zastąpić 1 lokomotywę, nawet podczas zakupu technologii.

DOSTĘPNE TECHNOLOGIE



Koncesja na Walię x4

Koszt: 1 lokomotywa

Pozwala graczowi tworzyć połączenia prowadzące do 5 miast Walii.



Koncesja na Irlandię/Francję x4

Koszt: 1 lokomotywa

Pozwala graczowi tworzyć połączenia prowadzące do 10 miast Irlandii, a także do Francji.



Koncesja na Szkocję x4

Koszt: 1 lokomotywa

Pozwala graczowi tworzyć połączenia prowadzące do 10 miast Szkocji.



Mechaniczny podajnik (stoker) x4

Koszt: 1 lokomotywa

Pozwala graczowi tworzyć połączenia składające się z 3 pól.



Kocioł parowy z przegrzewaczem x4

Koszt: 2 lokomotywy

Pozwala graczowi tworzyć połączenia składające się z 4, 5 lub 6 pól.

Gracz nadal potrzebuje mechanicznego podajnika, aby tworzyć połączenia składające się z 3 pól.



Śruby napędowe x4

Koszt: 2 lokomotywy

Pozwala graczowi zajmować trasy promowe.



Buster x4

Koszt: 2 lokomotywy

Pozwala graczowi zastępować lokomotywę 3 kartami (zamiast 4).



Otulina kotła x4

Koszt: 2 lokomotywy

Za każdą zajęętą trasę gracz otrzymuje 1 dodatkowy punkt.



Turbiny parowe x4

Koszt: 2 lokomotywy

Za każdą zajęętą trasę promową gracz otrzymuje 2 dodatkowe punkty.

W połączeniu z „Otułką kotła” gracz otrzyma 3 dodatkowe punkty za każdą zajęętą trasę promową.



Podwójna trakcja x4

Koszt: 4 lokomotywy

Gracz na koniec gry otrzymuje 2 punkty za każdy zrealizowany bilet.



Prawo przejazdu x1

Koszt: 4 lokomotywy

Gracz może zagrać tę kartę, aby zająć połączenie utworzone już przez innego gracza. Gracz nadal musi zagrać odpowiednią liczbę kart potrzebnych do zajęcia danej trasy. Kiedy to robi, umieszcza po prostu swoje wagony obok wagonów innego gracza. Gracz musi zająć trasę natychmiast po zakupieniu karty Prawa przejazdu, a gdy to uczyni, musi odłożyć tę kartę z powrotem na stół, tak aby mógł ją wykupić inny gracz.



Uwaga! Gracz będzie często potrzebował kilku technologii, aby zająć daną trasę. Patrz poniższy przykład.



Jeśli gracz chciałby utworzyć połączenie ze Stranraer do Londonderry, potrzebowałby kart: „Koncesji na Szkocję”, „Koncesji na Irlandię i Francję”, „Mechanicznego podajnika (stokera)” i „Śrób napędowych”.



Jeśli gracz chciałby utworzyć połączenie z Newcastle do Edynburga, potrzebowałby kart: „Koncesji na Szkocję” i „Mechanicznego podajnika (stokera)”.

Pamiętaj! Trasa Southampton–Nowy Jork (New York) to Trasa Specjalna, którą gracz może zająć w dowolnym momencie, nie posiadając żadnej technologii.

WARIANT: ZAAWANSOWANE TECHNOLOGIE

Jeśli gracze chcą podsyć ducha współzawodnictwa, mogą włączyć do gry karty zaawansowanych technologii. Należy pamiętać, że liczba zaawansowanych technologii jest ograniczona.

ZAAWANSOWANE TECHNOLOGIE

Inżektory x1

Koszt: 1 lokomotywa

Podczas tej tury gracz może utworzyć 2 połączenia. Następnie gracz odkłada tę kartę na stół.



Tendery beczkowe x2

Koszt: 2 lokomotywy

Kiedy gracz decyduje się ciągnąć karty Wagonów w ciemno z wierzchu talii, dobiera 3 karty (zamiast 2).



Ryzykowne umowy x1

Koszt: 2 lokomotywy

Jeśli na koniec gry gracz posiada najwięcej zrealizowanych biletów, otrzymuje 20 punktów. Jeśli nie, traci 20 punktów.



Tę kartę można zakupić jedynie przed potasowaniem kart Wagonów. Jeśli talia Wagonów została przetasowana, gracz nie może już kupić tej karty (odkładają ją do pudełka).

Wahacze x1

Koszt: 2 lokomotywy

Jeśli na koniec gry gracz posiada najdłuższą trasę, otrzymuje 15 punktów. Jeśli nie, traci 15 punktów.



Tę kartę można zakupić jedynie przed potasowaniem kart Wagonów. Jeśli talia Wagonów została przetasowana, gracz nie może już kupić tej karty (odkładają ją do pudełka).

Silnik Diesla x1

Koszt: 3 lokomotywy

Tworząc połączenie, gracz może zagrać o 1 kartę mniej, niż jest to wymagane. Gracz nadal musi zagrać przynajmniej 1 kartę, a na Trasach Promowych nie może zignorować lokomotywy.



PODLICZANIE PUNKTÓW

- ◆ Podczas rozgrywki z tym rozszerzeniem nie przyznaje się premii za najdłuższą trasę ani premii Globtrotera.
- ◆ Niektórzy gracze lubią podliczać punkty dopiero po zakończeniu gry (a nie za każdym razem, gdy utworzą połączenie). Ze względu na wpływ kart technologii (takich jak Otulina kotła czy Turbiny parowe) podczas rozgrywek z tym rozszerzeniem takie podliczanie punktów jest niemożliwe. Jeśli gracze mają w swoim gronie zapominalskich, którzy nie doliczają sobie punktów tuż po utworzeniu połączenia, powinni wyznaczyć jednego spośród siebie „rachmistrzem”. Rachmistrz będzie odpowiedzialny za przesuwanie wszystkich znaczników punktacji w trakcie całej rozgrywki (albo przynajmniej będzie przypominał graczom, aby zaznaczali zdobyte punkty).

OPRACOWANIE

Autor gry: Alan R. Moon

Ilustracje: Julien Delval

Projekt Graficzny: Cyrille Daujean

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder