

Alan R. Moon

WSIAŚĆ DO POCIĄGU™ FRANCJA



Witamy w kolejnej odsłonie popularnej serii kolejowej! *Wsiąść do Pociągu: Francja* to dodatek, które zmieni Twój sposób myślenia. Przez lata tworzyłeś połączenia kolejowe, a teraz... musisz najpierw wybudować tory!

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

W rozgrywkach 4- i 5-osobowych gracze mogą używać wszystkich nitek podwójnych i potrójnych połączeń (jednak 1 gracz może zająć tylko 1 nitkę takiego połączenia). W rozgrywkach 2- i 3-osobowych, po zajęciu jednej z nitek 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 jednej z poprzednich części serii (*Wsiąść do Pociągu* albo *Wsiąść do Pociągu: Europa*): 40 (a nie 45) wagoników w wybranym kolorze na gracza, znacznika punktacji w tym samym kolorze i kart Wagonów. Ponadto do gry niezbędne są nowe elementy.

Nowe komponenty

- ◆ 58 kart Biletów,
- ◆ 2 karty premii,
- ◆ 64 części torów.



Przygotowanie

- ◆ Posortujcie części torów i połóżcie obok planszy.
- ◆ Każdy gracz otrzymuje 8 kart Wagonów.
- ◆ Każdy gracz otrzymuje 5 kart Biletów, z których musi zatrzymać co najmniej 3. Odrzucone przez graczy Bilety należy potasować i odłożyć na spód stosu.

Podkłady kolejowe

Większość odcinków na mapie to tak naprawdę przygotowane pod budowę torów podkłady kolejowe. Z tego względu na początku gry nie można na nich tworzyć połączeń za pomocą wagoników – najpierw trzeba wybudować niezbędne tory!



Sąsiadujące państwa i Korsyka

Niektóre Bilety zawierają nazwę obszaru (może nim być jedno z sąsiadujących z Francją państw albo Korsyka) zamiast jednego (albo obu) miast. Każde połączenie prowadzące do jednego 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 wykonać 1 (wyłącznie!) z 3 poniższych akcji:

DAYS OF
WONDER

1. Dobrać karty Wagonów i zbudować tory

Dobieranie kart odbywa się na tych samych zasadach co w grze podstawowej, ale gdy gracz wybiera tę akcję, musi także zbudować tory na 1 odcinku składającym się z podkładów kolejowych. Musi to zrobić po dobraniu kart, wybierając dowolną dostępną część torów i kładąc ją na dowolnym odcinku tej samej długości. Kolor torów ustanawia kolor połączenia.



Przykład. Niebieski gracz dobrał 2 karty. Następnie wybiera żółte tory o długości 5 pól i kładzie je na odcinku z Marsylii do Grenoble. Tym samym odcinki Avinion–Briançon i Avinion–Nicea zostały odcięte i nikt w trakcie gry nie będzie mógł wybudować na nich torów.

Uwagi:

- Na planszy wielokrotnie krzyżują się różne połączenia. Po zbudowaniu przez gracza torów na odcinku będącym częścią takiego skrzyżowania nie można budować torów na pozostałych krzyżujących się z nim odcinkach. Gracze nigdy nie mogą położyć torów na odcinku (ani pod nim), na którym leżą tory lub wagoniki.
- W rozgrywkach 2- i 3-osobowych gracze mogą zbudować tylko jedną z nitek podwójnego albo potrójnego połączenia. W rozgrywkach 4- i 5-osobowych, gdy gracz buduje tory na połączeniu podwójnym albo potrójnym, to buduje je tylko na 1 nitce takiego połączenia. Pozostałe nitki muszą zostać zbudowane oddzielnie. Na przykład zbudowanie torów na wszystkich nitek potrójnego połączenia z Paryża do Dijon wymaga co najmniej 3 tur. Może to uczynić 1 gracz, mogą 3 gracze, a także 2 gracze w różnych kombinacjach.



Tak się składa, że czerwony gracz ma 5 żółtych kart w ręku.

Tworzy więc połączenie z Marsylii do Grenoble, czym zasmuca niebieskiego gracza. Zdejmuje z odcinka tory (które stają się ponownie dostępne) i w ich miejsce wstawia wagoniki swojego koloru. Zauważcie, że oba krzyżujące się z połączeniem odcinki zostają odcięte.

2. Utworzyć połączenie

Gracz może utworzyć połączenie tylko na odcinkach, na których zbudowano tory. Wyjątkiem są odcinki o długości 1 pola i szare, na których tory są już zbudowane i można na nich od razu tworzyć połączenia. Gdy gracz utworzy połączenie, tory, które leżały na danym odcinku (jeśli takie były), należy odłożyć z powrotem do zasobów obok planszy. Stają się ponownie dostępne.

Niektóre z szarych połączeń są połączeniami specjalnymi łączącymi 2 sąsiednie miasta przez wodę (połączenia promowe). Można je łatwo rozpoznać po symbolach Lokomotywy widniejących na niektórych polach takiego połączenia. Aby utworzyć połączenie promowe, gracz musi zagrać 1 kartę Lokomotywy za każdy symbol Lokomotywy widniejący na danym połączeniu i standardowy zestaw kart 1 dowolnego koloru dla pokrycia pozostałych pól połączenia.

3. Dobrać Bilety

Gracz dobiera 4 Bilety z wierzchu stosu, z których musi zachować co najmniej 1 Bilet, ale może również zatrzymać 2, 3 albo nawet wszystkiego 4. Bilety, których gracz nie chce zachować, odkłada na spód stosu.

Premie na koniec gry

Na koniec gry przyznaje się 2 dodatkowe premie:

- ♦ Gracz, który utworzył najdłuższy ciąg połączeń swojego koloru, otrzymuje kartę Najdłuższej trasy i dodaje 10 punktów do swojego wyniku.
- ♦ Gracz, który zrealizował najwięcej Biletów, otrzymuje kartę Globtrotera i dodaje 15 punktów do swojego wyniku.

W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują premię w pełnej wysokości.