

Alan R. Moon

WSIAŚĆ DO POCIĄGU

HOLLANDIA



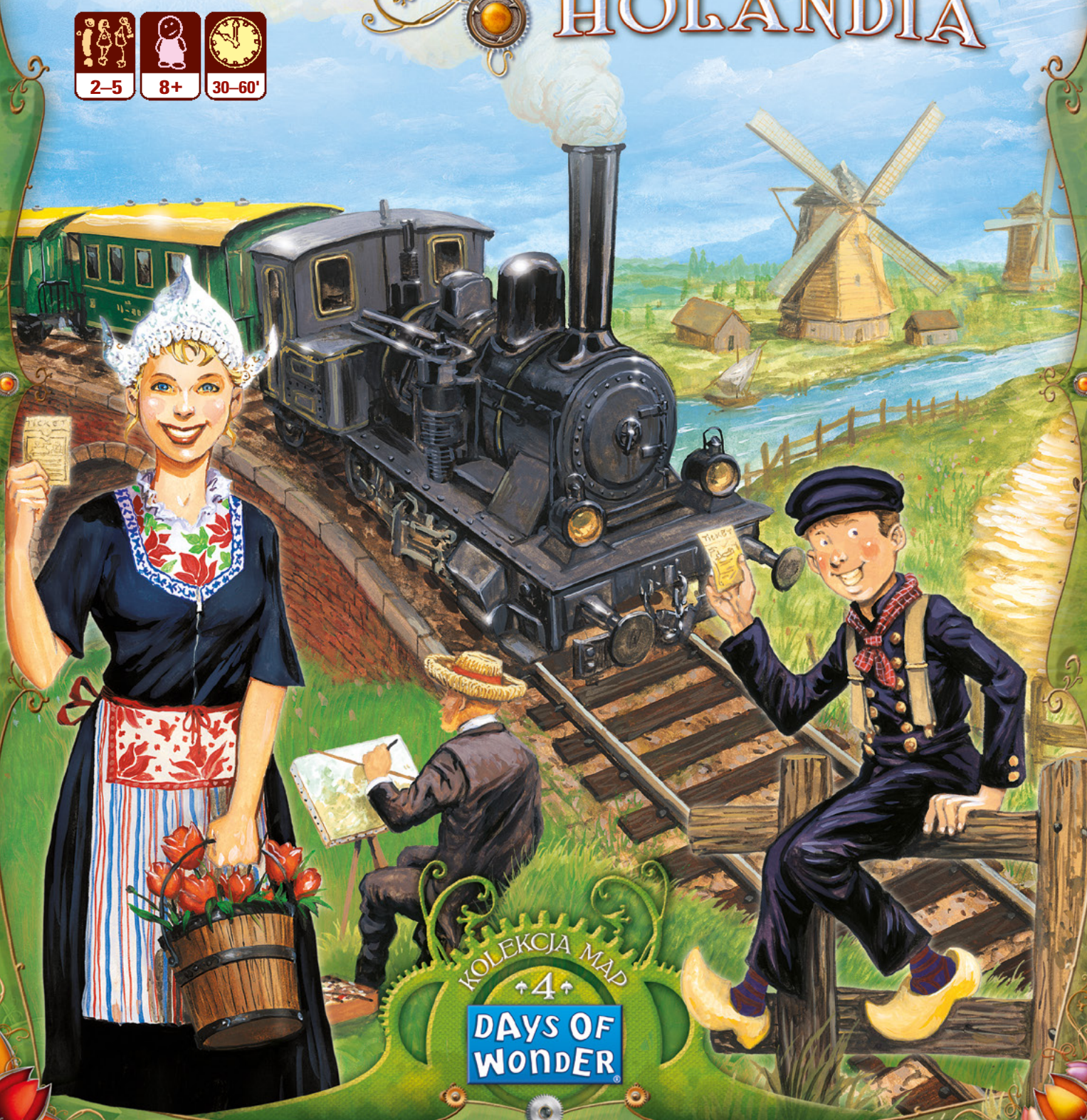
2-5



8+



30-60'



KOLEKCJA MĄD
4
DAYS OF
WONDER



Witamy w kolejnej odsłonie popularnej gry kolejowej! W dodatku *Wsiąść do Pociągu™: Holandia* akcja toczy się poniżej poziomu morza, w kraju z niezliczonymi kanałami i rzekami... i jeszcze większą liczbą mostów.

Niniejsza instrukcja opisuje zmiany w regułach charakteryzujące grę na mapie Holandii. Do gry niezbędna jest znajomość zasad gry podstawowej.

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

- ◆ Po 40 (a nie 45) wagoników dla każdego gracza w wybranym przez niego kolorze wraz z odpowiadającym im znacznikiem punktacji z *Wsiąść do Pociągu™: USA* albo *Wsiąść do Pociągu™: Europa*.
- ◆ 110 kart Wagonów z *Wsiąść do Pociągu™: USA*, *Wsiąść do Pociągu™: Europa* albo dodatku *Wsiąść do Pociągu™: USA 1910*.

WPROWADZENIE

Podczas gry na mapie Holandii zwłoka może słono kosztować! Staraj się tworzyć połączenia najszybciej, jak się da! I zwracaj uwagę na Bilety – aż 6 z nich ma wartość od 29 do 34 punktów, a kolejnych 17 jest warte od 17 do 26 punktów. W tej sytuacji mniej niż 100 punktów może bardzo łatwo wypchnąć Cię z kolejki... do zwycięstwa.

KARTY BILETÓW I KWITY PRZEJAZDOWE

W dodatku znajdują się 44 Bilety.

Na początku gry każdy z uczestników otrzymuje losowo 5 Biletów, z których musi zatrzymać co najmniej 3, ale może także zachować 4 albo wszystkie 5. W czasie rozgrywki, jeśli gracz zechce dobrać nowe Bilety, dobiera 4 Bilety ze stosu i musi zatrzymać co najmniej jeden z nich.

Bilety, których gracze nie chcą zatrzymać – czy to na początku rozgrywki, czy w jej trakcie – odkładają awersami do góry na osobny stos Biletów odrzuconych, a nie na spód stosu kart Biletów, tak jak w grze podstawowej. Gdy stos Biletów się wyczerpie, należy przetasować stos Biletów odrzuconych i utworzyć z nich nowy stos Biletów, z którego gracze będą mogli dobierać nowe Bilety.

Uwaga! Nazwy miast widniejące u dołu niektórych Biletów mają znaczenie jedynie w rozgrywce 2-osobowej w wariacie z graczem neutralnym.

Państwa położone poniżej poziomu morza są poprzecinane wieloma rzekami i kanałami, nad którymi piętrzą się mosty. Niestety, żeby nimi przejechać, trzeba zapłacić. Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z takim samym zestawem Kwitów przejazdowych (2 × „4”, 6 × „2” i 10 × „1”, na łączną wartość 30).



Nieużywane Kwity przejazdowe są odkładane do banku, który należy utworzyć w pobliżu planszy. Gracze mogą swobodnie rozminiać Kwity w banku (i u innych graczy, jeśli zajdzie taka potrzeba). Gracze nie powinni zdradzać wartości swoich Kwitów innym graczom aż do końca rozgrywki.

Aby wyrównać szanse wynikające z kolejności rozgrywania, na początku gry znaczniki graczy należy ułożyć na torze punktacji tak, jak pokazano na ilustracji.

5
4
3
2
1



Pozycje startowe graczy

PODWÓJNE POŁĄCZENIA, KWITY PRZEJAZDOWE I POŻYCZKI

Większość połączeń w niniejszym dodatku to podwójne połączenia i – bez względu na liczbę graczy – obie ich nitki mogą zawsze zostać zajęte (nawet w rozgrywkach 2- i 3-osobowych).

Wszystkie połączenia mają swój koszt, który gracz musi opłacić za pomocą Kwitów przejazdowych. Gdy gracz zajmuje pierwszą z nitek podwójnego połączenia, płaci odpowiedni koszt przejazdu do banku. Gdy jednak zajęta zostanie druga nitka tego połączenia, opłata za przejazd trafia do gracza, który zajął pierwszą nitkę.



1

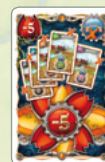
Krysia zajmuje pierwszą nitkę połączenia Breda-Rotterdam i wpłaca do banku Kwit przejazdowy o wartości „4”.



2

Na szczęście z rundy później Jacek zwraca jej poniesione koszty, gdyż sam musi zapłacić Krysi Kwitami o łącznej wartości 4 za zajęcie drugiej nitki tego połączenia.

Jeśli gracz nie posiada Kwitów przejazdowych o wystarczającej wartości, aby opłacić połączenie, bierze z banku 1 kartę Pożyczki podczas tworzenia połączenia i kładzie ją przed sobą awerssem do góry, gdzie pozostaje do końca gry. Gracz nie płaci żadnych Kwitów przejazdowych (nawet jeśli stać go na częściową opłatę) i nie może już nigdy spłacić zaciągniętej Pożyczki.



Jeśli w powyższej sytuacji gracz zajmuje drugą nitkę podwójnego połączenia przy użyciu Pożyczki, gracz, który zajął pierwszą nitkę, otrzymuje należną opłatę z banku.



Jackowi zostały Kwity przejazdowe o łącznej wartości 2. Jest więc zmuszony wziąć Pożyczkę, ale zachowuje Kwity. Krysia, która zajęła pierwszą nitkę połączenia, otrzymuje Kwit o wartości „4” z banku.

WARIANTY ROZGRYWKI

Gra bez Kwitów przejazdowych

Rozgrzywka na mapie Holandii może się odbywać bez użycia Kwitów przejazdowych. Jeśli rozgrzywka toczy się w 2 albo 3 osoby, gracze mogą zająć tylko 1 nitkę podwójnego połączenia, tak jak w standardowych zasadach *Wsiąść do Pociągu™*.

GRACZ NEUTRALNY (ROZGRYWKA 2-OSOBOWA)

Jeśli gracze w 2 osoby i chcecie wykorzystać zasadę opłaty za przejazd mostami, sugerujemy dodanie tzw. gracza neutralnego. Będzie rozgrywał swoją turę w każdej rundzie prowadzony na zmianę przez każdego z 2 graczy. To sprawi, że gra stanie się jeszcze bardziej zacięta.

Wybierzcie kolor dla gracza neutralnego i umieśćcie jego 40 wagoników w pobliżu planszy. Gracz, który będzie rozgrywał swoją turę jako drugi, otrzymuje 1 dodatkowy wagonik w neutralnym kolorze, który będzie znacznikiem gracza neutralnego. Dzięki temu gracze zawsze będą wiedzieli, który z nich kieruje graczem neutralnym w danej rundzie.

Podczas pierwszych 5 rund gracz neutralny jest nieaktywny. Gracze mogą odmierzać kolejne rundy wagonikiem albo znacznikiem w neutralnym kolorze. Począwszy od szóstej rundy, w każdej rundzie rozgrywana jest tura gracza neutralnego. Jest ona rozgrywana po tym, jak obaj „żywi” gracze rozegrają swoje tury.

Podczas tury gracza neutralnego gracz posiadający znacznik gracza neutralnego odkrywa Bilet z wierzchu stosu Biletów:

- ♦ jeśli u dołu Biletu nie widnieją nazwy miast, nic się nie dzieje. Gracz odrzuca Bilet i rozpoczyna się nowa runda. Gracz posiadający znacznik gracza neutralnego zatrzymuje go.
- ♦ jeśli u dołu Biletu widnieją nazwy 2 miast, gracz posiadający znacznik gracza neutralnego zajmuje połączenie między tymi miastami wagonikami w neutralnym kolorze w imieniu gracza neutralnego.

Jeśli obie nitki podwójnego połączenia są wolne, gracz może wybrać, którą nitkę zająć.

Następnie odrzuca Bilet i przekazuje znacznik gracza neutralnego drugiemu graczowi.

Jeśli 1 nitka podwójnego połączenia została już zajęta (nawet przez gracza, który właśnie przeprowadza turę gracza neutralnego), wtedy gracz neutralny musi opłacić wymagany koszt Kwitami wziętymi z banku. Otrzymuje je gracz, który zajął pierwszą nitkę. W takim przypadku, jako że nie dokonano żadnego wyboru, gracz zachowuje znacznik gracza neutralnego i odrzuca wykorzystany Bilet.

Połączenia Amsterdam–Rotterdam i Rotterdam–Antwerpia (Antwerpen) pojawiają się u dołu 2 Biletów. Jeśli gracz neutralny utworzył już dane połączenie, a pojawia się ono u dołu Biletu ponownie, należy traktować Bilet tak, jak gdyby nie wskazywał żadnego połączenia.

Jeśli zabraknie wagoników w neutralnym kolorze, gracz neutralny przestaje grać. Należy odłożyć jego znacznik do pudełka i gracze nie rozgrywają już tury gracza neutralnego.

Podobnie, jeśli wyczerpie się stos Biletów, należy odłożyć znacznik gracza neutralnego i gracze nie rozgrywają jego tury. Następnie należy potasować stos Biletów odrzuconych i utworzyć z nich nowy stos dobierania.

PODLICZANIE PUNKTÓW

Na koniec gry gracze mogą otrzymać punkty bonusowe za zachowane Kwity przejazdowe.

Gracze otrzymują punkty w zależności od sumarycznej wartości posiadanych na koniec gry Kwitów i liczby graczy. Należne punkty wynikają z poniższej tabeli.



	5	4	3	2
1. miejsce	55	55	55	35
2. miejsce	35	35	35	0
3. miejsce	20	20	0	
4. miejsce	10	0		
5. miejsce	0			

Ważne. Nawet 1 Pożyczka wzięta przez gracza w trakcie gry eliminuje go z walki o punkty bonusowe.

Jeśli 2 lub więcej graczy remisuje w kwestii wartości zachowanych Kwitów, wszyscy remisujący otrzymują należny bonus za zajmowane miejsce. Kwity przejazdowe służą jedynie rozstrzygnięciu, które miejsca w rankingu zajmują gracze w walce o karty bonusowe. Poza tym zachowane na koniec gry Kwity nie mają żadnej wartości punktowej.

Gracze otrzymują (tracą) punkty za zrealizowane (niezrealizowane) Bilety zgodnie ze standardowymi zasadami, a także tracą 5 punktów za każdą kartę Pożyczki, którą wzięli w trakcie gry.

W grze nie występują bonusy za najdłuższą trasę ani za najwięcej zrealizowanych Biletów.

Krysia = 55

4 2 2 1

Julia X

2 1

Jacek = 55

4 4 1

Nikodem = 20

1

Na końcu gry Krysia i Jacek mają Kwity przejazdowe o łącznej wartości 9, więc oboje otrzymują po 55 punktów bonusowych. Julia pomimo swoich Kwitów o łącznej wartości 3 nie otrzymuje bonusu, bo w trakcie rozgrywki wzięła Pożyczkę. Z tego też względu od swego wyniku odejmuje 5 punktów. Nikodem z Kwitem o wartości „1” otrzymuje 20 punktów bonusowych za zajęte 3. miejsce.



Wsiąść do Pociągu™ Holandia

Projekt mapy:
Alan R. Moon

Ilustracje:
Julien Delval

Redakcja:
Zespół Rebel



TESTERZY

Kathy i Alan Bargenderowie, Mary Ann Benkoski, Martha Garcia Murillo i Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch i Ryan Hatch, Ron Krantz, Tamara Lloyd, Janet Moon, Ralph Valente i Jim Simons, Andrew Edworthy – należą się Wam wielkie podziękowania!