

DAYS OF
WONDER

Alan R. Moon

WSIAŚĆ DO POCIĄGU™ EUROPA

Miarowy stukot pociągu odbija się echem od ścian stacji i niesie przez bezkresne pejzaże. Oto urok podróży po XX-wiecznej Europie.

„**Wsiaść do Pociągu™: Europa**” to gra, w której czeka na Ciebie kolejowa przygoda. Podczas rozgrywki zbieracie zestawy kart Wagonów, dzięki którym możecie ustanawiać połączenia między odległymi miastami Europy.



asmodee®

Elementy:

- ♦ instrukcja,
- ♦ plansza przedstawiająca mapę połączeń kolejowych w Europie,
- ♦ 240 kolorowych wagoników (po 45 w kolorach: czerwonym, zielonym, niebieskim, żółtym i czarnym oraz zapasowe wagoniki w każdym kolorze),
- ♦ 15 kolorowych dworców (po 3 w kolorach: czerwonym, zielonym, niebieskim, żółtym i czarnym),
- ♦ 5 znaczników punktacji (po 1 w kolorach: czerwonym, zielonym, niebieskim, żółtym i czarnym),
- ♦ karta premii za najdłuższą trasę,



- ♦ 46 kart Biletów:
 - 40 kart zwykłych Biletów (karty z niebieskim tłem),
 - 6 kart Biletów na długie trasy (karty z zielonym tłem),

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



Przygotowanie do gry

- Położcie planszę na środku stołu.
- Każdy gracz otrzymuje zestaw składający się z 45 wagoników, 3 dworców i znacznika punktacji w wybranym przez siebie kolorze.
- 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.
- Potasujcie karty Wagonów i rozdajcie po 4 każdemu z graczy ②. To startowe karty na ręce, nie pokazujcie ich innym graczom.
- 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 nowymi 5 odkrytymi kartami ze stosu ③.
- Obok planszy połóżcie także kartę premii za najdłuższą trasę ④.
- Z talii kart Biletów wyjmijcie karty Biletów na długie trasy (6 kart z zielonym tłem). Potasujcie karty Biletów na długie trasy i rozdajcie po 1 każdemu z graczy ⑤. Bez podglądania odłóżcie do pudełka pozostałe karty Biletów na długie trasy.
- Potasujcie karty zwykłych Biletów i rozdajcie po 3 każdemu graczowi ⑥. Pozostałe karty Biletów połóżcie w formie zakrytego stosu obok planszy.
- 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 bez podglądania odłożyć do pudełka. Gracze mogą zrezygnować zarówno z kart zwykłych Biletów, jak i kart Biletów na długie trasy. Karty Biletów, których gracze nie odrzucili w tym momencie, muszą zachować już do końca gry. 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 miastami wskazanymi na bilecie,
- ◆ stworzenie najdłuższej trasy,
- ◆ każdy dworzec, który nie został umieszczony na planszy (na koniec gry).

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 tur

Pierwszym graczem zostaje osoba, która w ciągu ostatniego roku najczęściej jeździła pociągami. 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 4 dostępnych akcji:

1. dobranie kart Wagonów;
2. utworzenie połączenia;
3. dobranie kart Biletów;
4. budowa dworca.

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, zbudować dworzec 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. Są również niezbędne do tworzenia połączeń promowych (zob. **Promy**).

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 dobiera 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. Następnie przesuwą swój znacznik punktacji o odpowiednią liczbę pól (zob. tabela na planszy) na torze punktacji.

Uwaga!

- 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 turu.

1

**Utworzenie
niebieskiego połączenia
SOFIA – KONSTANTYNOPOL**

albo

albo

albo

2

**Utworzenie
szarego połączenia
WIEN – ZAGRZEB**

albo

albo

SOFIA

KONSTANTYNOPOL

WIEN

ZAGRZEB

Przykłady

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

Uwaga! W rozgrywce 2- i 3-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 dla innych graczy do końca gry.



Promy

Promy to specjalne szare połączenia pomiędzy 2 miastami rozdzielonymi przez wodę. Wyróżnia je symbol lokomotywy znajdujący się na co najmniej 1 polu połączenia.

By utworzyć połączenie promowe, gracz musi zagrać co najmniej tyle kart Lokomotyw, ile ich symboli znajduje się na polach, i uzupełnić je zestawem kart Wagonów w odpowiednim kolorze, by suma zagranych kart zgadzała się z liczbą pól utworzonego połączenia.

Uwaga! Podczas tworzenia połączenia promowego karty Lokomotyw mogą zastąpić również karty Wagonów. Symbol lokomotywy wskazuje jedynie na ich minimalną wymaganą liczbę.

3

Utworzenie połączenia promowego

Utworzenie połączenia promowego **RZYM – PALERMO** wymaga 1 karty Lokomotywy i 3 kart Wagonów w dowolnym 1 kolorze.



Tunele

Tunele to specjalne połączenia wyróżnione specjalnym obramowaniem pól.

By zająć tunel, gracz najpierw musi zagrać

karty, których wymaga tworzone połączenie.

Następnie odkrywa 3 wierzchnie karty ze stosu

kart Wagonów (niezależnie od długości wybranego połączenia). Za każdą odkrytą kartę w kolorze, którego gracz użył do zajęcia tunelu, musi zagrać dodatkową kartę Wagonu w tym kolorze (albo kartę Lokomotywy). Jeśli zdoła tego dokonać, zajmuje tunel.

Jeżeli gracz nie ma na ręce dodatkowych kart Wagonów albo nie chce ich zagrywać, może wziąć z powrotem na rękę karty, za pomocą których próbował zająć trasę, i zakończyć swoją turę.

Na koniec tury gracz odrzuca 3 karty odkryte podczas próby zajęcia tunelu.

Węć każda odkryta Lokomotywa pasuje do kart zagranych przez gracza i zmusza go do zagrania jeszcze 1 karty Wagonu.

Jeśli gracz decyduje się zająć tunel za pomocą samych Lokomotyw, będzie musiał zagrać dodatkowe karty (wyłącznie Lokomotywy) tylko w przypadku, gdy pośród 3 odkrytych kart znajdują się Lokomotywy.

W rzadkich przypadkach, gdy na stosie kart Wagonów i na stosie kart odrzuconych znajdują się tylko 2 albo 1 karta, tyle właśnie kart zostaje odkrytych. Jeżeli wszystkie karty Wagonów znajdują się na rękach graczy, tunel zostaje zajęty bez przeszkód.



4A

Tworzenie połączenia z tunelem

Maciek zagrywa 2 zielone karty.



odkryte karty



Żadna z 3 odkrytych kart nie jest zielona ani nie jest Lokomotywą. Maciek nie musi zatem zagrywać dodatkowych kart, by utworzyć to połączenie.

4B

Tworzenie połączenia z tunelem

Maciek zagrywa 2 zielone karty.



Pośród 3 odkrytych kart znajduje się 1 Lokomotywa i 1 zielona karta. Maciek musi zatem zagrać 2 dodatkowe karty, by utworzyć to połączenie.

+



4C

Tworzenie połączenia z tunelem

Maciek zagrywa 2 karty Lokomotyw.



Pośród 3 odkrytych kart znajduje się 1 Lokomotywa i zielona karta. Maciek musi zatem zagrać dodatkową Lokomotywę, by utworzyć to połączenie.

+



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.

4. Budowa dworca



Na potrzeby realizacji kart Biletów dworzec pozwala właścicielowi użyć 1 (wyłącznie!) **należącego do innego gracza** połączenia do (albo z) miasta, w którym wybudowano dworzec. Gracze nie muszą od razu decydować, które połączenie będą chcieli wykorzystać.

Dworzec można wybudować w dowolnym niezajętym jeszcze miejscu, nawet jeśli nie prowadzi do niego żadna zajęta trasa. W każdym miejscu może znajdować się tylko 1 dworzec.

Każdy z graczy może wybudować tylko 1 dworzec na turę i 3 dworce w ciągu całej gry.

Aby wybudować pierwszy dworzec, gracz zagrywa 1 dowolną kartę Wagonu i umieszcza figurkę dworca w wybranym miejscu. By wybudować drugi dworzec, musi zagrać 2 karty w tym samym kolorze, a żeby wybudować trzeci dworzec, musi zagrać 3 karty w tym samym kolorze. Karty wagonów można zastąpić Lokomotywami.

Koniec gry

Gdy jednemu z graczy pozostaną 2 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 przesuwają swoje znaczniki na torze punktacji. Aby upewnić się, że nie popełniono błędu, możecie przeliczyć punkty jeszcze raz.



2. Następnie gracze ujawniają swoje karty Biletów. Na tym etapie gry gracze wybierają połączenia, z których chcą skorzystać w ramach wybudowanych dworców. Każdy dworzec pozwala skorzystać z 1 połączenia **innego gracza** w celu zrealizowania karty Biletu. Należy pamiętać, że połączenia, które nie zostały utworzone przez żadnego z graczy, nie mogą zostać wykorzystane.

Uwaga! Dworzec pozwala na realizację więcej niż 1 karty Biletu. Jeśli gracz używa tego samego dworca do realizacji kilku kart Biletów, za każdym razem musi używać tego samego połączenia.

Gracze dodają do wyniku punkty za zrealizowane karty Biletów. Gracze odejmują od wyniku punkty za niezrealizowane karty Biletów (zob. „Przykład 5”).



3. Następnie każdy gracz otrzymuje 4 punkty za każdy dworzec, którego nie wybudował.



4. Na koniec 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.
- Połączenia przeciwników użyte do realizacji kart Biletów nie są brane pod uwagę przy sprawdzaniu najdłuższej trasy.



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.





Żółty zrealizował kartę Biletu **MADRYT – DIEPPE** oraz kartę Biletu **BARCELONA – BRUKSELA** dzięki dworcowi w Paryżu. Żółty zyskuje 16 punktów.



Zielony zrealizował kartę Biletu **MARSYLIA – ESSEN**, ale nie udało mu się zrealizować karty Biletu **PAMPELUNA – AMSTERDAM**. Ponieważ nikt nie utworzył połączenia między Essen i Amsterdamem, nie mógł wykorzystać do tego swojego dworca w Essen. Zielony zyskuje zatem łącznie 1 punkt.



Projekt gry: Alan R. Moon

Rozwój gry: Adrien Martinot

Ilustracje: Fajareka Setiawan

Opracowanie graficzne: Cyrille Daujean

Tłumaczenie: Jakub Maciejewski

Redakcja i korekta: 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 i Rick Thornquist.

Uwaga geograficzna: Dołożyliśmy starań, by oddać na planszy granice państw europejskich z wczesnego XX w. i zachować ówczesne nazwy miast w urzędowych językach państw, w których się znajdowały. Na potrzeby gry musieliśmy jednak delikatnie zmienić położenie niektórych miast.

© 2026 asmodee Group (Days of Wonder) na podstawie licencji udzielonej przez asmodee North America Inc. Wsiąść do Pociągu™, Gamegenic®, asmodee® to znaki towarowe należące do podmiotów z grupy asmodee. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Days of Wonder - Asmodee Group SAS,
18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt – Francja
www.daysofwonder.com



Witaj w niezwykłym świecie graczy

Zarejestruj się i zdobądź nagrody

My asmodee
players only

DAYS OF WONDER