

Alan R. Moon

WSIAŚĆ DO POCIĄGU

EUROPA

KOLEJOWA PRZYGODA TRWA!

Od urwistych wzgórz Edynburga po słoneczne nabrzeża Stambułu, z dusznych alej Pampeluny do wietrznego Berlina – *Wsiądź do Pociągu: Europa* zabierze Cię w wielką podróż przez wielkie miasta Starego Kontynentu u progu zeszłego stulecia.

Czy odważysz się przebyć mroczne tunele Szwajcarii? Wsiądziesz na pokład promu przemierzającego Morze Czarne? Wzniesiesz dumne dworce w stolicach imperiów? Następne posunięcie może uczynić Cię największym magnatem kolejowym Europy!

Pakuj walizki, wołaj bagażowego i wsiądź do pociągu!



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER



ZAWARTOŚĆ

- ◆ plansza przedstawiająca mapę Europy;
- ◆ 240 kolorowych wagoników (45 żółtych, niebieskich, czarnych, czerwonych i zielonych oraz kilka dodatkowych w każdym kolorze);
- ◆ 15 kolorowych Dworców (po 3 w każdym kolorze);
- ◆ 158 kolorowych kart:



110 kart Wagonów w 8 kolorach oraz 14 Lokomotyw

46 kart Biletów



40 Biletów na Typowe Trasy



6 Biletów na Długie Trasy z niebieskim tłem

1 Europejski Ekspres – premia za najdłuższą trasę



1 karta podsumowania

- ◆ 5 drewnianych znaczników punktacji (po 1 w każdym kolorze);
- ◆ instrukcja;
- ◆ numer dostępu Days of Wonder (na ostatniej stronie instrukcji).

UWAGA!

Gracze zaznajomieni z grą *Wsiąść do Pociągu* powinni skupić uwagę na następujących nowych zasadach: **Promy, Tunele i Dworce.**

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Położcie planszę na środku stołu. Każdy z graczy otrzymuje zestaw 45 wagoników, 3 Dworce oraz drewniany znacznik punktacji w wybranym przez siebie kolorze. Znacznik należy umieścić na polu „Start” ❶ biegnącego dookoła planszy toru punktacji. Podczas gry, gdy gracz zdobywa punkty, przesuwa swój znacznik o odpowiednią liczbę pól.

Przetasujcie karty Wagonów i Lokomotyw i rozdajcie każdemu z graczy po 4 z nich ❷. Pozostałe karty połóżcie obok planszy, tworząc stos Wagonów. Odkryjcie 5 górnych kart i ułóżcie na stole tak, by wszyscy je widzieli ❸.

Połóżcie kartę Europejskiego Ekspresu i kartę podsumowania obok planszy ❹. Z talii Biletów wyjmijcie Bilety na Długie Trasy (z niebieskim tłem). Potasujcie je i rozdajcie po 1 każdemu graczowi ❺.

Odłóżcie pozostałe Długie Trasy do pudełka tak, aby nikt ich nie widział. Nie biorą udziału w grze.

Przetasujcie talię Biletów i rozdajcie po 3 karty każdemu graczowi ❻.

Pozostałe karty połóżcie obok planszy, tworząc zakryty stos. Możecie rozpocząć grę.

POCZĄTEK GRY

Zanim rozpoczniecie rozgrywkę, musicie potajemnie zdecydować, które spośród otrzymanych Biletów zatrzymacie. Każdy musi zatrzymać co najmniej 2 Bilety, wolno mu też zachować więcej. Bilety, z których się rezygnuje, należy odłożyć do pudełka tak, aby nikt ich nie widział. Można zrezygnować zarówno z Długich Tras, jak i z Typowych Tras. Zachowane Bilety zatrzymuje się do końca gry.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Punkty zdobywa się za:

- ◆ utworzenie połączenia pomiędzy 2 sąsiadującymi miastami,
- ◆ realizację Biletu poprzez utworzenie połączenia między wskazanymi miastami,
- ◆ stworzenie najdłuższej trasy (nagradzane kartą Europejskiego Ekspresu),
- ◆ każdy Dworzec, którego nie umieściłeś na planszy.

Od wyniku gracza odejmuje się punkty za każdy posiadany Bilet, którego nie zrealizował.

PRZEBIEG TURU

Grę rozpoczyna gracz, który odwiedził najwięcej państw europejskich. Po nim gra osoba siedząca po jego lewej stronie i tak dalej. W swojej turze gracz musi wykonać 1 (wyłącznie!) z 4 akcji:

Dobranie kart Wagonów – gracz może wziąć na rękę 2 karty Wagonów (albo 1 kartę, jeśli wybierze odsłoniętą Lokomotywę. Zob. *Lokomotywy*).

Utworzenie połączenia – gracz tworzy połączenie, zagrywając z ręki karty Wagonów w kolorze i liczbie odpowiadających połom na planszy między miastami stanowiącymi daną trasę. Następnie umieszcza po 1 plastikowym wagoniku na każdym polu utworzonego połączenia i podlicza punkty zgodnie z tabelą punktacji połączeń. Na koniec przesuwa swój znacznik na torze punktacji.

Dobranie Biletów – gracz dobiera 3 górne karty ze stosu Biletów i musi zatrzymać przynajmniej jedną z nich.

Budowa Dworca – gracz może zbudować Dworzec w dowolnym mieście, w którym nie ma jeszcze żadnego Dworca. Aby wybudować pierwszy Dworzec, gracz zagrywa 1 dowolną kartę Wagonu i umieszcza figurkę Dworca w wybranym mieście. By wybudować drugi Dworzec, musi zagrać 2 karty w tym samym kolorze. Budowa trzeciego wymaga 3 kart w tym samym kolorze.

DOBIERANIE KART WAGONÓW

W talii Wagonów znajduje się po 12 Wagonów w każdym kolorze oraz 14 Lokomotyw. Kolor Wagonu odpowiada jednemu z kolorów tras na planszy – są więc Wagony fioletowe, niebieskie, pomarańczowe, żółte, białe, zielone, czarne i czerwone.

Gracz, który zdecyduje się na akcję dobierania kart Wagonów, bierze do ręki 2 karty. Każdą z nich może wybrać spośród 5 odkrytych albo dobrać w ciemno z góry stosu. Po dobraniu odkrytej karty gracz musi natychmiast odkryć na jej miejsce kolejną kartę z góry stosu. Jeśli gracz wybierze odkrytą kartę Lokomotywy, nie może w tej turze dobrać drugiej karty.

Jeśli w którymś momencie wśród odkrytych kart znajdą się 3 Lokomotywy, wszystkie 5 kart należy odrzucić i odkryć 5 nowych kart ze stosu. Gracz może mieć na ręce dowolną liczbę kart. Gdy stos dobierania zostanie wyczerpany, należy potasować stos kart odrzuconych i utworzyć w ten sposób nową talię. Karty należy przetasować bardzo dokładnie, 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, budować Dworce albo dobrać karty Biletów.



LOKOMOTYWY

Lokomotywy to wielokolorowe karty, które mogą zastąpić Wagon dowolnego koloru.

Można zagrywać je z dowolnym zestawem Wagonów w momencie tworzenia połączenia. Są również niezbędne do tworzenia połączeń promowych (zob. **Promy**).

Jeśli dobierający karty gracz wybiera odsłoniętą Lokomotywę, jest to jedyna karta, którą może dobrać w tej turze. Gracz nie może wybrać odkrytej Lokomotywy jako drugiej karty, nawet jeśli została odkryta po tym, jak zdecydował się na wybór pierwszej.

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.



TWORZENIE POŁĄCZEŃ

Połączenie to ciąg następujących po sobie kolorowych (czasami szarych) pól na planszy łączących 2 sąsiadujące miasta. Aby utworzyć połączenie, gracz musi zagrać zestaw kart Wagonów, których kolor i liczba odpowiadają kolorowi i liczbie pól wybranej trasy.

Większość połączeń wymaga Wagonów w konkretnym kolorze. Kartę Wagonu można zawsze zastąpić kartą Lokomotywy (zob. przykład 1).

Aby utworzyć połączenie na szarej trasie, można użyć Wagonów w dowolnym kolorze, wszystkie jednak muszą być tego samego koloru (zob. przykład 2).

Po utworzeniu połączenia gracz układa na polach trasy swoje plastikowe wagoniki i odrzuca karty, których użył. Następnie sprawdza wartość trasy w tabeli punktacji (str. 7) i przesuwa swój znacznik o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji.

Gracz może utworzyć połączenie na dowolnej niezajętej trasie na planszy. Nie musi łączyć nowej trasy z tymi, które zajął wcześniej.

Połączenie trzeba utworzyć w całości podczas 1 tury. Przykładowo nie można zagrać 2 kart na trasie składającej się z 3 pól i uzupełnić trzecią kartę w kolejnej turze.

Każdy gracz może utworzyć tylko 1 połączenie na turę.

Przykład 1



Aby zająć żółtą trasę składającą się z 3 części gracz może użyć:
3 żółtych Wagonów;
2 żółtych Wagonów i 1 Lokomotywy;
1 żółtego Wagonu i 2 Lokomotywy; 3 Lokomotywy.

Przykład 2



Szaryą trasę, która składa się z 2 pól, można zająć przy użyciu:
2 czerwonych Wagonów; 1 żółtego Wagonu i 1 Lokomotywy;
2 Lokomotywy.



PODWÓJNE POŁĄCZENIA

Między niektórymi miastami biegną podwójne połączenia składające się z równoległych tras o takiej samej liczbie pól. Jeden gracz nie może zająć obu nitek takiego połączenia.

Niektóre trasy są tylko częściowo równoległe i prowadzą do różnych miast. Nie są to podwójne połączenia.



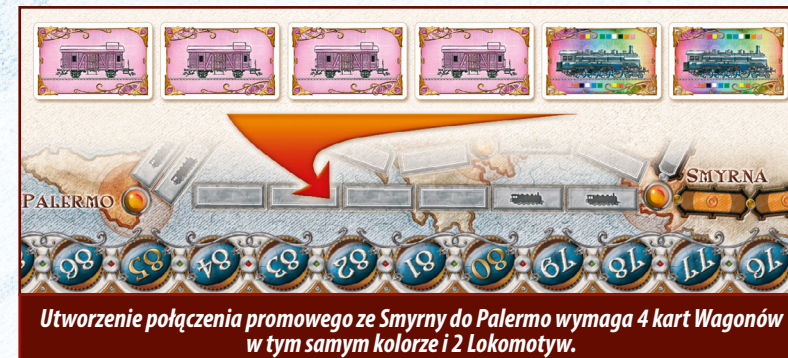
UWAGA!

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 trasy łączące 2 miasta przez wodę. Wyróżnia je symbol Lokomotywy znajdujący się na co najmniej 1 polu trasy.

Aby utworzyć połączenie promowe, gracz musi zagrać tyle Lokomotyw, ile symboli znajduje się na polach, i uzupełnić je zestawem kart w odpowiednim kolorze, by suma zgadzała się z liczbą pól.



TUNELE

Tunele to szczególne trasy wyróżnione specjalnym obramowaniem pól.

Gracz, który zamierza zająć tunel, nigdy nie może być pewien, jak długi się okaże!

By zająć tunel, gracz zagrywa karty, których wymaga zajmowana trasa.



Następnie odkrywa 3 górne karty ze stosu Wagonów. Za każdą odkrytą kartę w kolorze, którego gracz użył do zajęcia tunelu, musi zagrać z ręki dodatkową kartę Wagonu w tym kolorze (albo Lokomotywę). Jeśli zdoła tego dokonać, tunel zostaje zajęty.

Jeżeli gracz nie ma w ręce dodatkowych Wagonów albo nie chce ich zagrywać, może wziąć do ręki karty, za pomocą których próbował zająć trasę, i zakończyć swoją turę.

Na koniec tury odrzuca się 3 karty odkryte podczas zajmowania tunelu.

Pamiętaj, że Lokomotywy zastępują dowolny kolor, więc 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 Wagonów i stosie kart odrzuconych znajdują się tylko 2 albo 1 karta, tyle właśnie kart zostaje odkrytych. Jeżeli wszystkie karty Wagonów znajdują się w rękach graczy, tunel zostaje zajęty bez przeszkód.



Przykład 3



Zagrano 2 czerwone karty, odsłonięto 1 czerwoną. Należy dołożyć 1 czerwoną kartę.

Przykład 4



Zagrano 2 zielone karty, odsłonięto 1 Lokomotywę. Należy dołożyć 1 zieloną kartę.

Przykład 5



Zagrano 2 Lokomotywy, odsłonięto 1 Lokomotywę. Należy dołożyć 1 Lokomotywę.

DOBIERANIE BILETÓW

Gracz może wykorzystać swoją turę, aby dobrać dodatkowe Bilety. Dobiera wówczas 3 górne karty ze stosu Biletów. Jeśli na stosie pozostały mniej niż 3 karty, gracz zabiera je wszystkie.

Gracz, który dobrał Bilety, musi zatrzymać przynajmniej jeden z nich. Może również zachować 2 albo wszystkie 3. Każdy Bilet, z którego rezygnuje, trafia na spód stosu Biletów. Gracz musi zatrzymać Bilety, których nie odrzucił od razu, aż do końca gry – nie może ich odrzucić w następnych turach.

Na Bilecie zaznaczone są miasta – cele podróży gracza – oraz wartość, którą dolicza się bądź odejmuje od sumy jego punktów. Jeśli na koniec gry gracz może wskazać nieprzerwaną linię swoich wagoników od jednego z wypisanych na Bilecie miast do drugiego, otrzymuje tyle dodatkowych punktów, ile wart był Bilet. Jeśli na koniec gry Bilet nie będzie zrealizowany, od wyniku gracza odejmuje się liczbę punktów zapisaną na Bilecie.

Gracze odstawiają swoje Bilety dopiero na koniec gry – wcześniej trzymają je zakryte. Gracz może mieć w ręce dowolną liczbę Biletów.



BUDOWANIE DWORCÓW

Dworzec pozwala właścicielowi użyć 1 (wyłącznie!) należącego do innego gracza połączenia do (albo z) miasta, w którym wybudował Dworzec, na potrzeby realizacji Biletu.

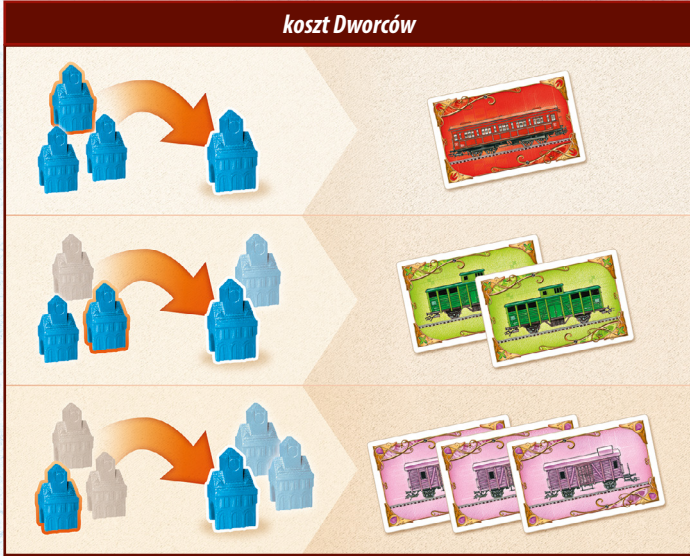
Dworzec można wybudować w dowolnym niezajętym jeszcze miejscu, nawet jeśli nie prowadzi do niego żadna zajęta trasa.

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. Oczywiście można zastąpić karty Wagonów Lokomotywami.

Gracz może użyć tylko 1 połączenia przeciwnika na każdy umieszczony na planszy Dworzec. Jeśli posługuje się tym samym Dworcem, by zrealizować kilka Biletów, musi dokonać tego przy użyciu jednej i tej samej trasy wiodącej z (lub do) miasta, w którym Dworzec się znajduje.

Gracz nie musi budować Dworców. Na koniec gry otrzymuje 4 punkty za każdy Dworzec, którego nie umieścił na planszy.



KONIEC GRY

Gdy zapas plastikowych wagoników któregoś gracza zmniejszy się do 2 lub mniej, każdy z grających (łącznie z nim) może rozegrać jeszcze jedną, ostatnią turę. Potem gra się kończy i gracze podliczają punkty.



PODLICZANIE PUNKTÓW

Punkty za utworzone połączenia powinny być już podliczone, gdyż gracze na bieżąco przesuwają swój znacznik na torze punktacji. Aby upewnić się, że nie popełniono błędu, możecie przeliczyć punkty jeszcze raz.

Teraz gracze muszą pokazać swoje Bilety. Każdy otrzymuje dodatkowo tyle punktów, ile wynosi suma wartości zrealizowanych przez niego Biletów. Wartość niezrealizowanych Biletów odejmuje się od punktacji graczy.

Każdy Dworzec pozwala skorzystać z 1 połączenia innego gracza w celu zrealizowania Biletu. Jeśli gracz używa tego samego Dworca do realizacji kilku Biletów, za każdym razem musi używać tego samego połączenia.

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

Na koniec gracz, który posiada najdłuższe nieprzerwane połączenie, otrzymuje kartę Europejskiego Ekspresu. Licząc długość tras, uwzględniajcie 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. Na długość trasy nie wpływają Dworce ani połączenia przeciwników użyte do realizacji Biletu – liczy się tylko nieprzerwany ciąg wagoników w kolorze gracza. Jeśli kilku grających posiada trasę tej samej długości, wszyscy otrzymują po 10 punktów z karty Europejskiego Ekspresu.

Gracz, który zdobył największą liczbę punktów, zostaje zwycięzcą. Jeśli kilku graczy posiada tę samą liczbę punktów, wygrywa ten z nich, który zrealizował największą liczbę Biletów. Jeśli remis się utrzymuje, pośród remisujących zwycięża ten, który wybudował najmniejszą liczbę Dworców. Jeśli i to nie przynosi rozstrzygnięcia, o zwycięstwie decyduje posiadanie karty Europejskiego Ekspresu.



DŁUGOŚĆ TRASY	ZDOBYTE PUNKTY
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

Gdy gracz tworzy połączenie, otrzymuje natychmiast liczbę punktów wynikającą z długości trasy zgodnie z tabelą.



SPIS TREŚCI

Zawartość	str. 2	• Promy.....	str. 5
Przygotowanie do gry	str. 2	• Tunele.....	str. 5
Cel gry	str. 3	— Dobieranie Biletów	str. 6
Przebieg tury	str. 3	— Budowanie Dworców	str. 6
— Dobieranie kart Wagonów	str. 3	Koniec gry	str. 6
• Lokomotywy	str. 4	Podliczanie punktów.....	str. 6
— Tworzenie połączeń.....	str. 4	Days of Wonder Online	str. 8
• Podwójne połączenia	str. 4		

Days of Wonder Online

Zarejestruj swoją planszówkę



Oto Twój bilet do Days of Wonder Online – internetowej społeczności graczy, gdzie spotkasz nowych przyjaciół!

Zarejestruj swoją grę na www.daysof wonder.com, aby otrzymać zniżki i odkryć nowe warianty gry, dodatkowe mapy oraz wiele innych atrakcji.

Kliknij na „New Player” i postępuj wedle dalszych wskazówek.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

OPRACOWANIE

Autor gry: Alan R. Moon

Ilustracje: Julien Delval

Projekt Graficzny: Cyrille Daujean

Redakcja: zespół Rebel

Tłumaczenie: Magdalena Jedlińska, Szymon Szweda, Tomasz Z. Majkowski
Dystrybucja na terenie Polski: Rebel Sp. z o.o. ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
 wydawnictwo@rebel.pl • www.wydawnictwo.rebel.pl

Betatesterzy, którym pragniemy podziękować:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave i Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Tery Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist oraz wszyscy w Days of Wonder.

Nota geograficzna. Dołożyliśmy starań, by oddać na planszy granice państw europejskich z roku 1901 i zachować ówczesne nazwy miast. Na potrzeby gry musieliśmy jednak delikatnie zmienić położenie niektórych miast.

