

Alan R. Moon

# WSIAŚĆ DO POCIĄGU

## AZJA



最佳  
五月  
的  
火車

快樂  
旅途

KOLEKCJA MAP  
+1+  
DAYS OF  
WONDER



4-6



8+



30-60'



## Witamy we Wsiąść do Pociągu™: Azja. Ten dodatek wprowadza grę drużynową oraz możliwość dodania 6. gracza do rozgrywki.

Niniejsza instrukcja opisuje zmiany w regułach charakteryzujące grę na mapie Azji. 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 54 wagoniki dla każdej drużyny w wybranym przez nią kolorze (45 z gry podstawowej i 9 z niniejszego dodatku) 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*.

Powinno się też użyć zawartych w tym dodatku stojaków na karty.

### ROZGRYWKA DRUŻYNOWA

Mapa Azji została zaprojektowana specjalnie do rozgrywek drużynowych dla 4 albo 6 graczy. Przed rozpoczęciem gry gracze powinni dobrać się w drużyny dwuosobowe i usiąść obok siebie tak, aby osoby z tej samej drużyny zawsze grały po sobie.

Plastikowe wagoniki w kolorze wybranym przez drużynę należy podzielić na 2 zestawy po 27 wagoników, po 1 zestawie dla każdego gracza. Gracze z jednej drużyny zdobywają punkty razem, używając wspólnego znacznika punktacji odpowiedniego koloru, ale muszą trzymać swoje wagoniki osobno.

Drużyna posiada również 2 wspólne stojaki na karty (jeden na wspólne karty Wagonów i drugi na wspólne karty Biletów) i umieszcza je przed sobą tak, aby obaj gracze mieli łatwy dostęp do kart. W trakcie gry zawodnicy z drużyny mogą się komunikować, ale nie mogą wymieniać się informacjami na temat rozgrywki z wyjątkiem konsultacji na temat użycia kart na wspólnym stojaku.

### KARTY WAGONÓW

Na początku gry każdy gracz otrzymuje 4 karty Wagonów i, tak jak w standardowej rozgrywce *Wsiąść do Pociągu*, trzyma je w ukryciu przed innymi graczami, a stojaki na wspólne karty są puste.

W trakcie gry, gdy gracz decyduje się na dobranie kart Wagonów, musi umieścić 1 kartę w ręku, a drugą na stojaku swojej drużyny. Podczas dociągania pierwszej karty gracz musi podjąć decyzję, czy bierze kartę do ręki, czy dzieli się nią z kolegą z drużyny, umieszczając ją na stojaku. Druga dobrana karta musi znaleźć się albo na stojaku, albo na ręce, zależnie od tego, które miejsce pozostało niewybrane. Jeśli gracz zdecyduje się na dobranie pojedynczej odsłoniętej karty Lokomotywy, musi umieścić ją na wspólnym stojaku.

Aby zająć trasę, gracz może użyć dowolnej kombinacji kart Wagonów z ręki lub stojaka swojej drużyny.

### KARTY BILETÓW

W dodatku znajduje się 60 kart Biletów. 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. Gracz nie pokazuje swoich Biletów innym graczom, nawet partnerowi ze swojej drużyny. Gdy obaj współgracze z drużyny wybiorą swoje Bilety, muszą równocześnie umieścić po 1 na stojaku drużyny, tak by każda drużyna miała na początku gry 2 wspólne Bilety. Wszystkie pozostałe Bilety w rękach graczy muszą pozostać tajne.

W czasie rozgrywki, gdy gracz zechce dobrać nowe Bilety, dobiera 4 Bilety ze stosu i musi zatrzymać co najmniej jeden z nich. Następnie umieszcza 1 z nowych Biletów na stojaku drużyny, a pozostałe zachowuje w tajemnicy przed współgraczami. Bilety, których gracze nie chcą zatrzymać – czy to na początku rozgrywki, czy w jej trakcie – umieszczają na spodzie stosu kart Biletów, tak jak w grze podstawowej.

### DZIELENIE SIĘ DODATKOWYMI BILETAMI

W swojej turze gracz może zdecydować się na umieszczenie do 2 Biletów z ręki na stojaku drużyny, aby podzielić się informacją o nich ze swoim współgraczem. Jeśli tak uczyni, nie może zrobić już nic więcej w tej turze.

### PODWÓJNE I POTRÓJNE POŁĄCZENIA

W rozgrywce 4-osobowej, gdy 1 nitka z podwójnego połączenia zostanie zajęta, druga staje się niedostępna dla wszystkich graczy. Wyjątkiem jest podwójne połączenie Hong Kong–Kanton (Canton), które ma zawsze dostępne obydwie nitki, nawet jeśli w rozgrywce uczestniczy tylko 4 graczy.

Mapa Azji ma też potrójne połączenia. W rozgrywce 4-osobowej tylko 2 z 3 nitek danego połączenia mogą zostać zajęte, jednak obaj gracze z tej samej drużyny mogą zająć po 1 nitce, aby zablokować je dla pozostałych drużyn.

### TUNELE

Na mapie Azji tunele działają na tej samej zasadzie co we *Wsiąść do Pociągu: Europa*. Jedyna różnica jest taka, że w Himalajach liczba odkrywanych kart Wagonów z wierzchu talii wynosi od 4 do 6 kart.

Tunele to szczególne trasy wyróżnione specjalnym obramowaniem pól. By zająć tunel, gracz zagrywa karty, których wymaga zajmowana trasa. Następnie odsłania od 4 do 6 kart (co pokazuje liczba na konkretnej trasie w tunelu) z wierzchu talii Wagonów. Za każdą odsłoniętą kartę w kolorze, którego gracz użył do zajęcia tunelu, musi zagrać z ręki albo ze wspólnej puli dodatkową kartę Wagonu w tym kolorze (albo Lokomotywę). Jeśli gracz nie posiada wystarczającej liczby dodatkowych kart Wagonów w odpowiednim kolorze (albo nie chce ich zagrać), może zabrać wszystkie zagrane karty na rękę i jego tura się kończy. Odkryte karty Wagonów odsłonięte podczas zajmowania tunelu są odrzucone.

**Uwaga!** W odniesieniu do tuneli:

- ◆ Lokomotywy są wielokolorowymi dzokerami. W związku z tym dowolna odsłonięta karta Lokomotywy zmusza gracza do odrzucenia karty Wagonu (w odpowiednim kolorze) albo karty Lokomotywy.
- ◆ Jeśli gracz zagra same karty Lokomotywy, aby zająć trasę w tunelu, tylko odsłonięte karty Lokomotywy z talii są uważane za pasujące. Oznacza to, że nie będzie musiał się martwić o karty Wagonów w kolorze tunelu powodujące normalnie odrzucanie kart! Jeśli odkryta zostanie karta Lokomotywy, gracz musi odrzucić dodatkową kartę Lokomotywy z ręki.
- ◆ W rzadkim przypadku, gdy zabraknie kart w talii Wagonów i kart w stosie kart odrzuconych do stworzenia nowej talii, odkrywa się tylko tyle kart, ile to możliwe. Gdy zabraknie kart do odkrycia, tunel może być zajęty bez sprawdzania dodatkowych kart.

### KONIEC GRY

Gdy jednej z drużyn (obydwu graczom) pozostaną 4 lub mniej wagoników na końcu tury któregoś z graczy, wszyscy gracze, łącznie z aktualnym graczem, rozgrywają jeszcze 1 turę, po czym rozgrywka dobiega końca. Gracze podliczają teraz swoje wyniki punktowe.

10-punktowy bonus za Azjatycki Ekspres otrzymuje drużyna posiadająca najdłuższe nieprzerwane połączenie na planszy. Drużyna, która zrealizowała najwięcej Biletów, otrzymuje bonus Globtrotera w wysokości 10 punktów. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują pełną wartość bonusu.

Drużyna z największą liczbą punktów wygrywa.

Jeśli drużyny remisują pod względem uzyskanych punktów, wygrywa ta, która zrealizowała więcej Biletów. Jeżeli remis nadal się utrzymuje, wygrywa ta drużyna, która posiada najdłuższe nieprzerwane połączenie na planszy.

### TESTERZY

KIM BERG, MARTHA GARCIA-MURILLO I IAN MACINNES, EMILIEE LAWSON HATCH I RYAN HATCH, JANET MOON, CELIA I TONY SOLTIS, FRANK I SUSAN WIMMER

Copyright © 2004–2017 Days of Wonder  
“Days of Wonder”, “Ticket to Ride”, “Ticket to Ride Europe” and “Ticket to Ride Asia” are trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc.  
All Rights Reserved.

WSIĄŚĆ DO POCIĄGU™  
AZJA

Projekt mapy:  
Alan R. Moon

Ilustracje: Julien Delval  
Redakcja: Zespół Rebel