

Alan R. Moon

WSIAŚĆ DO POCIĄGU™



SZWAJCARIA



KOLEKCJA MAD
+2+

DAYS OF
WONDER



Witajcie w kolejnej odsłonie gry Alana R. Moona! Dodatkowa mapa ubarwi Wasze rozgrywki w podstawową wersję gry *Wsiąść do Pociągu*.

Niniejsza instrukcja opisuje zmiany w regułach charakteryzujące grę na mapie Szwajcarii. 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 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

Mapa Szwajcarii została zaprojektowana specjalnie dla 2 albo 3 graczy. W rozgrywce 3-osobowej gracze mogą zajmować obie nitki podwójnych połączeń. W 2-osobowej rozgrywce po zajęciu jednej z nitek podwójnego połączenia druga nitka jest niedostępna dla graczy już do końca gry.

PLANSZA

Na mapie Szwajcarii niektóre trasy nie łączą już tylko 2 miast, lecz także miasta z sąsiadującymi ze Szwajcarią państwami. Występują 3 połączenia łączące Szwajcarię z Austrią, 4 z Francją, 5 z Włochami i 5 z Niemcami. Podobnie jak w oryginalnej grze *Wsiąść do Pociągu* gracz z najdłuższą nieprzerwaną trasą na koniec gry otrzymuje 10-punktowy bonus.

KARTY BILETÓW

W rozszerzeniu znajduje się 46 kart Biletów.

34 Bilety łączą miasto z miastem i nie różnią się od tych z poprzednich wersji gry.

12 biletów łączy albo miasto z krajem albo kraj z krajem. Aby zrealizować Bilet łączący miasto z krajem, gracz musi stworzyć trasę łączącą miasto z Biletu z jednym z krajów z Biletu. Aby zrealizować Bilet łączący kraj z krajem, gracz musi połączyć główny kraj pokazany na Bilecie z jednym z pozostałych krajów z Biletu. Na koniec gry gracz zdobywa punkty za najwyższe punktujące połączenie zrealizowane przez niego spośród widniejących na Bilecie. Jeśli żadne z połączeń nie zostało zrealizowane, gracz traci punkty za najniższe punktujące połączenie pokazane na Bilecie.



Na początku gry każdy z uczestników otrzymuje losowo 5 Biletów, z których musi zatrzymać co najmniej 2, ale może także zachować 3, 4 albo wszystkie 5. W czasie rozgrywki, jeśli gracz zechce dobrać nowe

Bilety, dobiera 3 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 – są odrzucane z gry, a nie odkładane na spód stosu kart Biletów, tak jak w grze podstawowej. Oznacza to, że istnieje możliwość całkowitego wyczerpania talii Biletów!

KARTY LOKOMOTYW

W tym dodatku 14 tradycyjnych kart Lokomotyw zagrywa się inaczej. W przeciwieństwie do standardowych zasad z pozostałych wersji *Wsiąść do Pociągu* karty te mogą być wybierane tak, jak zwykłe karty Wagonów. Gracz może dobrać 2 karty Lokomotyw w trakcie swojej tury. Jeśli 3 z 5 odsłoniętych kart to karty Lokomotyw, wszystkie 5 odsłoniętych kart natychmiast odrzuca się na stos kart odrzuconych i odkrywa się nowe karty.

Karty Lokomotyw mogą być zagrywane tylko na trasy w tunelu (zob. *Tunele* poniżej). Karty Lokomotyw mogą być użyte do zastąpienia kolorowych kart potrzebnych do utworzenia połączenia w tunelu, ale nigdy nie mogą być użyte do utworzenia zwykłego połączenia (nie w tunelu)!

TUNELE

Na mapie Szwajcarii tunele działają na tej samej zasadzie co we *Wsiąść do Pociągu: Europa*. Tunele to szczególne trasy wyróżnione specjalnym obramowaniem pól. By zająć tunel, gracz zagrywa karty, których wymaga zajmowana trasa. Następnie odsłania 3 górne karty z talii Wagonów. Za każdą odsłoniętą kartę w kolorze, którego gracz użył do zajęcia tunelu, musi zagrać z ręki dodatkową kartę Wagonu w tym kolorze (albo kartę Lokomotywy). Jeśli zdoła tego dokonać, tunel zostaje zajęty. Jeśli gracz nie ma w ręce dodatkowych kart 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 odsłonięte podczas zajmowania tunelu.

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 Lokomotyw, aby przejąć trasę w tunelu, tylko odsłonięte karty Lokomotyw 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.



**Wsiąść do Pociągu:
Szwajcarii**

**Projekt mapy:
Alan R. Moon**

**Ilustracje: Julien Delval
Redakcja: zespół Rebel**



Copyright © 2004-2017
Days of Wonder

"Days of Wonder", "Ticket to Ride" i "Ticket to Ride Swiss Map" są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.