

Aby utworzyć połączenie, gracz musi zagrać z ręki zestaw kart, których kolor i liczba odpowiadają kolorowi i liczbie pól wybranej trasy, a następnie ułożyć na każdym polu trasy po 1 plastikowej taksówce. Większość połączeń wymaga kart w konkretnym kolorze. Na przykład niebieskie połączenie wymaga odrzucenia niebieskich kart Lokomocji. Wyjątkiem jest szare połączenie, które można zająć zestawem kart w dowolnym kolorze, jednak wszystkie muszą być tego samego koloru.

Gracz może utworzyć niebieskie połączenie o długości 3 pól za pomocą dowolnego z poniższych zestawów kart.



Gracz może utworzyć dowolne niezajęte połączenie na planszy, nie musi się ono łączyć z innymi połączeniami zajętymi do tej pory. Gracz może w 1 turze utworzyć tylko 1 połączenie.

Gracz nie może utworzyć połączenia, jeśli ma za mało plastikowych taksówek, aby postawić po 1 na każdym polu tego połączenia.

DOBIERANIE KART BILETÓW

Na każdej karcie Biletu pokazane są 2 miejsca oraz wartość punktowa. Na koniec gry gracz otrzyma punkty za każdy zrealizowany Bilet. Aby zrealizować Bilet, gracz musi utworzyć nieprzerwany ciąg połączeń swojego koloru między wskazanymi na Bilecie miejscami. Jeśli gracz nie zrealizuje Biletu, będzie musiał odjąć jego wartość od zdobytych przez siebie punktów. Gracz może w trakcie gry posiadać dowolną liczbę Biletów.



Ta akcja pozwala dobrać dodatkowe karty Biletów. Gracz dobiera 2 karty z talii Biletów i musi zatrzymać co najmniej 1 Bilet z dobranych, ale jeśli chce, może zatrzymać oba. Bilet, którego gracz nie chce zachować, umieszcza zakryty na spodzie stosu. Bilety, których gracz nie odrzucił w momencie dobierania, musi zachować już do końca gry. Nie może ich odrzucić w żadnej przyszłej akcji dobrania Biletów.

Jeśli w talii została tylko 1 karta, gracz może wykonać tę akcję, ale będzie musiał zachować dobraną kartę.

Gracze nie zdradzają treści swoich Biletów aż do momentu końcowego punktowania.

Podobata Ci się wizyta w Wielkim Jabłku?

A może po wizycie w Nowym Świecie masz ochotę odwiedzić Stary Kontynent? Przenieś się w czasie i przekrocz ocean, aby zostać magnatem kolejowym i stworzyć imperium transportowe rozciągające się od Edynburga aż po Konstantynopol.

WSIAŚĆ DO POCIĄGU: EUROPA

to gra przeznaczona dla 2-5 graczy zawierająca ogromną planszę sieci kolejowej Europy u schyłku XX wieku.

WWW.TICKET2RIDEGAME.COM

KONIEC GRY I PODLICZANIE PUNKTÓW

Gdy jednemu z graczy pozostaną co najwyżej 2 plastikowe taksówki, każdy (łącznie z tym graczem) może rozegrać jeszcze 1 turę. Potem gra się kończy i gracze podliczają punkty.

➔ Najpierw każdy gracz otrzymuje punkty za połączenia utworzone podczas gry zgodnie z tabelą widoczną na planszy.

➔ Następnie gracze pokazują wszystkie swoje Bilety, po czym dodają punkty za zrealizowane Bilety i odejmują punkty za Bilety, których nie udało się zrealizować.

➔ Na koniec każdy gracz otrzymuje po 1 punkcie za każdą atrakcję turystyczną, która styka się z co najmniej 1 utworzonym przez niego połączeniem.



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 i to nie rozstrzyga remisu, ci gracze współdzielą zwycięstwo.

Opracowanie

Autor gry: Alan R. Moon

Ilustracje: Julien Delval

Opracowanie graficzne: Cyrille Daujean

Redakcja polskich zasad: zespół REBEL

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Specjalne podziękowania od Alana i DoW dla wszystkich, którzy pomogli w testowaniu gry: Janet Moon, Bobby'ego Westa, Marthy Garcia Murillo i Iana MacInnesa, Michelle i Scotta Aldenów, Adriana Martinota i Lydie Tudal, Alicii Zaret i Jonathana Yosta, Caseya Johnsona, Emilee Lawson Hatch i Ryana Hacha

© 2004-2018 Days of Wonder, Inc.
Days of Wonder, logo Days of Wonder oraz Ticket to Ride (Wsiąść do Pociągu) to znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe Days of Wonder, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Alan R. Moon

PRZEWODNIK TURYSTYCZNY

Newy
York

POZNAJ WIELKIE JABŁKO!

DAYS OF
WONDER

Zrób sobie mycioczkę z Central Parku do wieżowca Empire State Building albo z Times Square na Brooklyn. Miłego zwiedzania!



- plansza sieci transportowej Nowego Jorku,
- 60 plastikowych taksówek (po 15 w każdym kolorze),
- kilka zapasowych taksówek w każdym kolorze,
- 44 karty Lokomocji (8 kart wielokolorowych Taksówek i po 6 kart w kolorze niebieskim,



Przygotowanie gry

- ➡ Połóżcie planszę pośrodku stołu. Każdy gracz otrzymuje plastikowe taksówki w wybranym przez siebie kolorze.
- ➡ Potasujcie karty Lokomocji i rozdajcie każdemu z graczy po 2 karty 1. Talię Lokomocji połóżcie obok planszy i odkryjcie z niej 5 kart 2. Gdyby okazało się, że co najmniej 3 z 5 odkrytych kart to Taksówki, natychmiast odrzućcie wszystkie karty i odkryjcie 5 nowych.
- ➡ Potasujcie karty Biletów i rozdajcie każdemu z graczy po 2 karty 3. Po obejrzeniu Biletów każdy gracz musi zdecydować, czy zachowuje oba swoje Bilety, czy tylko jeden z nich. Niewybrane Bilety należy odłożyć zakryte na spód talii. Następnie połóżcie talię Biletów obok planszy 4. Zachowane Bilety zatrzymuje się do końca gry.
- ➡ Teraz możecie rozpocząć grę!

- zielonym, czarnym, różowym, czerwonym i pomarańczowym),
- 18 kart Biletów,
- niniejsza instrukcja,
- notes do zapisywania punktów,
- ołówek.



ZAWARTOŚĆ:

CEL GRY

Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec gry będzie miał najwięcej punktów. Punkty można zdobywać poprzez:

- ➡ tworzenie połączeń między 2 sąsiednimi miejscami na planszy;
- ➡ realizowanie Biletów;
- ➡ odwiedzanie atrakcji turystycznych.

Gracz może także stracić punkty, jeśli nie zrealizuje Biletów, które zdecydował się zachować.

PRZEBIEG TURU

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, a następnie rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz musi przeprowadzić 1 (wyłącznie!) z 3 dostępnych akcji: dobrać karty Lokomocji, utworzyć połączenie albo dobrać karty Biletów.

DOBIERANIE KART LOKOMOCJI

Kolory kart Lokomocji odpowiadają różnym połączeniom pomiędzy miejscami na planszy (niebieskim, zielonym, czarnym, różowym, czerwonym, pomarańczowym). Wyjątkiem są karty Taksówek, które są wielokolorowe i działają jak dzokery (przy tworzeniu połączenia mogą zastąpić kartę dowolnego koloru). W każdym momencie gry gracz może mieć na ręce dowolną liczbę kart.



Ta akcja pozwala dobrać 2 karty Lokomocji. Gracz może wybrać kartę z wierzchu talii (dobrać w ciemno) albo 1 z 5 odkrytych kart. Jeśli gracz weźmie odkrytą kartę, natychmiast uzupełnia wolne miejsce nową kartą z wierzchu talii.

Jeśli pierwszą kartą wybraną przez gracza jest odkryta karta Taksówki, to jest to jedyna karta, jaką może dobrać w tej turze. Gracz nie może też wybrać odkrytej karty Taksówki jako swojej drugiej karty.

Jeśli w jakimkolwiek momencie gry 3 spośród 5 odkrytych kart będą kartami Taksówek, należy natychmiast odrzucić wszystkie 5 kart i dobrać w ich miejsce 5 nowych kart.

Gdy talia się wyczerpie, należy potasować karty odrzucone i stworzyć z nich nową talię Lokomocji.

UTWORZENIE POŁĄCZENIA

Połączenie to ciąg pól w jednym kolorze, które łączą ze sobą 2 sąsiadujące miejsca na planszy.

Między niektórymi miejscami biegają podwójne połączenia (2 połączenia tej samej długości łączące te same miejsca). Jeden gracz nie może zająć obu nitek takiego połączenia.

Uwaga! W rozgrywce 2-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.

