

Możesz utworzyć białe połączenie o długości 2 pól za pomocą dowolnego z poniższych zestawów kart. (Pamiętaj, żeby zatrzymać przed sobą 1 białą kartę, którą wykorzystasz do stworzenia flagi Francji).

A



B



C



Zbieranie zestawów kart w kolorze flagi Francji

Gdy gracz utworzy niebieskie, białe albo czerwone połączenie, zatrzymuje 1 z kart Lokomocji, którą w tym celu zagrał, i kładzie ją odkrytą przed sobą. Należy pamiętać o następujących zasadach:

- Wielokolorowe karty Autobusów nie mogą być częścią zestawu.
- Gracz może mieć tylko po 1 karcie Lokomocji w danym kolorze.

Pozostałe karty wykorzystane do utworzenia połączenia odrzuca się w standardowy sposób.

Jeśli na koniec swojej tury gracz ma przed sobą zestaw kart składający się z niebieskiej, białej i czerwonej karty, może świętować rocznicę zdobycia Bastylii! Otrzymuje 4 punkty, a następnie odrzuca te 3 karty. Może rozpocząć tworzenie nowego zestawu w kolejnej rundzie.



Podwójne połączenia

Między niektórymi miejscami biegają podwójne połączenia (2 połączenia tej samej długości łączące te same miejsca). 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.

Dobieranie kart Biletów



Na każdej karcie Biletu pokazane są 2 miejsca i wartość punktowa. Na koniec gry gracz otrzyma punkty za każdy zrealizowany Bilet. Jeśli gracz nie zrealizuje Biletu, będzie musiał odjąć jego wartość od zdobytych przez siebie punktów. Aby zrealizować Bilet, gracz musi utworzyć nieprzerwany ciąg połączeń w swoim kolorze między wskazanymi na Bilecie miejscami. 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.

Jeśli na stosie pozostała tylko 1 karta Biletu, gracz nadal może wykonać tę akcję, ale będzie musiał zachować dobraną kartę.

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

Koniec gry i podliczanie punktów

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

- Punkty zdobyte za utworzone połączenia i zestawy kart w kolorze flagi Francji powinny być już podliczone, jako że gracze na bieżąco przesuwali znaczniki na torze punktacji.
- Następnie wszyscy gracze pokazują swoje Bilety, po czym dodają punkty za zrealizowane Bilety i odejmują punkty za Bilety, których nie udało im się zrealizować.

Gracz, który zdobył największą liczbę punktów, zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który zrealizował największą liczbę Biletów. Jeśli nie rozstrzyga to remisu, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

Podobało Ci się w Paryżu?

Zbuduj swoje imperium rozciągające się od wzgórz Edynburga po słoneczne nabrzeża Stambułu i zostań największym magnatem kolejowym Europy w grze

WSIAŚĆ DO POCIĄGU: EUROPA
www.ticket2ridegame.com



TWÓRCY

Autor gry: Alan R. Moon

Ilustracje: Julien Delval

Opracowanie graficzne: Cyrille Daujean

Projektowanie i modelowanie: Adrien Martinot

Redakcja: zespół Rebel – Tłumaczenie: Katarzyna Kaszorek

Alan i DoW pragną szczególnie podziękować wszystkim, którzy testowali tę grę, a byli to: Ewan Martinot-Tudal, Emi Martinot-Tudal, Lydie Tudal, Janet Moon, Ann i Tom Cortazzo, Stuart Hatch, Lee Hatch, Emilee Lawson-Hatch, Ryan Hatch.

© 2004–2024 Days of Wonder, Inc.

Days of Wonder, logo Days of Wonder, Ticket to Ride i Wsiądź do Pociągu są znakami towarowymi albo zarejestrowanymi znakami towarowymi Days of Wonder, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.



Przenieś się do eleganckiego Paryża z szalonych lat dwudziestych XX wieku. Wskocz na otwartą platformę z tyłu autobusu i przejedź się Avenue des Champs-Élysées. Podziwiaj wieżę Eiffla i zakończ dzień pełen wrażeń, oglądając zachód słońca z balkonu starej kamienicy w Montmartre.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

➤ Połóżcie planszę na środku stołu. Każdy z graczy otrzymuje zestaw kolorowych autobusów i odpowiadający mu znacznik punktacji. Znacznik należy umieścić na polu „o” **1**.

➤ Potasujcie karty Lokomocji i rozdajcie każdemu z graczy po 2 karty **2**. Z pozostałych kart Lokomocji stwórzcie talię Lokomocji i połóżcie ją obok planszy. Odkryjcie 5 wierzchnich kart i ułóżcie je na stole tak, by wszyscy je widzieli **3**. Gdyby okazało się, że co najmniej 3 z 5 odkrytych kart to Autobusy, natychmiast odrzućcie wszystkie karty i odkryjcie 5 nowych.

➤ Potasujcie karty Biletów i rozdajcie po 2 każdemu z graczy **4**. Po obejrzeniu Biletów każdy gracz musi zdecydować, czy zachowuje oba swoje Bilety, czy tylko 1 z nich. Niewybrane karty należy odłożyć zakryte na spód stosu kart Biletów. Następnie połóżcie go obok planszy **5**. Nie wolno ujawniać treści kart Biletów innym graczom aż do końca rozgrywki.

➤ W dowolny sposób wybierzcie pierwszego gracza. Po nim gra osoba siedząca po jego lewej stronie i tak dalej.

➤ Możecie rozpocząć grę!



ZAWARTOŚĆ

- ♦ plansza przedstawiająca mapę połączeń w Paryżu,
- ♦ 60 plastikowych autobusów (po 15 w każdym kolorze),
- ♦ kilka zapasowych plastikowych autobusów,
- ♦ 4 znaczniki punktacji,
- ♦ 46 kart Lokomocji (8 wielokolorowych kart Autobusów, 8 białych kart i po 6 kart w każdym z tych kolorów: niebieski, czerwony, żółty, zielony i fioletowy),



- ♦ 20 kart Biletów,
- ♦ instrukcja.

Cel gry

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

- utworzenie połączenia między 2 sąsiednimi miejscami na planszy;
- realizację Biletu poprzez utworzenie połączenia między z wskazanymi na karcie miejscami;
- zbieranie zestawów kart w kolorze flagi Francji.

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

Przebieg tury

Grę rozpoczyna pierwszy gracz. Po nim gra osoba siedząca po jego lewej stronie i tak dalej. W swojej turze gracz musi przeprowadzić 1 (wyłącznie!) z 3 dostępnych akcji: dobrać kartę Lokomocji, utworzyć połączenie albo dobrać karty Biletów.

Dobieranie kart Lokomocji

Kolory kart Lokomocji odpowiadają różnym połączeniom pomiędzy miejscami na planszy (niebieskim, czerwonym, białym, żółtym, fioletowym i zielonym). Wyjątek stanowią wielokolorowe karty Autobusów, które mogą zastąpić kartę dowolnego koloru przy tworzeniu połączenia. 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 (dobrac w ciemno) albo 1 z 5 odkrytych kart. Jeśli gracz weźmie odkrytą kartę, natychmiast uzupełnia wolne miejsce nową kartą z wierzchu talii.

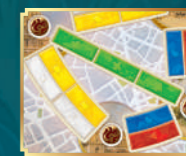
Jeśli pierwszą kartą wybraną przez gracza jest odkryta karta Autobusu, to jest to jedyna karta, jaką może dobrać w tej turze. Gracz nie może też wybrać odkrytej karty Autobusu jako swojej drugiej karty.

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

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

Utworzenie połączenia

Połączenie to ciąg pól w 1 kolorze, które łączą ze sobą 2 sąsiadujące miejsca na planszy.



Aby utworzyć połączenie, gracz musi zagrać z ręki zestaw kart Lokomocji, których kolor i liczba odpowiadają kolorowi i liczbie pól wybranej trasy, a następnie umieścić na każdym polu trasy po 1 plastikowym autobusie. Wszystkie połączenia wymagają kart w konkretnym kolorze. Na przykład żółte połączenie wymaga odrzucenia żółtych kart Lokomocji.

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 zająć trasy, jeśli nie ma wystarczającej liczby plastikowych autobusów, żeby umieścić je na wszystkich jej polach.

Po utworzeniu połączenia należy natychmiast dodać otrzymane za nie punkty do swojego wyniku, przesuwając znacznik punktacji o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji. Wartości punktowe połączeń znajdują się w tabeli punktacji.