

Alan R. Moon

# WSIAŚĆ DO POCIĄGU

## Korea Południowa



Kolejny dodatek do kultowej gry *Wsiąść do Pociągu*® autorstwa Alana R. Moora. *Wsiąść do Pociągu: Korea Południowa* zabierze Was w niezwykłą podróż po koreańskich prowincjach, podczas której będziecie korzystać z kart Wagonów, aby poprawić wydajność swojej sieci połączeń.

Niniejsza instrukcja opisuje zmiany w regułach charakteryzujące grę na mapie Korei Południowej, przy czym do rozgrywki niezbędna jest znajomość zasad gry podstawowej *Wsiąść do Pociągu*. Dodatek umożliwia grę 2-5 graczom.

Między niektórymi miastami biegają podwójne połączenia. Są to 2 połączenia tej samej długości, które łączą te same miejsca. W rozgrywkach 4- i 5-osobowych gracze mogą używać wszystkich nitok podwójnych połączeń (jednak 1 gracz może zająć tylko 1 nitkę takiego połączenia). W rozgrywkach 2- i 3- osobowych po zajęciu 1 z nitok podwójnego połączenia pozostała nitka już do końca gry staje się niedostępna dla graczy.

Dodatek, który trzymasz w ręku, nie jest samodzielną grą i wymaga elementów z 1 z poprzednich części serii (*Wsiąść do Pociągu: USA* albo *Wsiąść do Pociągu: Europa*): 45 wagoników w wybranym kolorze na gracza i po znaczniku punktacji w tym samym kolorze. Ponadto do gry są niezbędne nowe elementy.

Jeśli używasz kart Wagonów z tego dodatku, upewnij się, że odłożyłeś na bok karty Festiwalu i kartę wyboru Biletów. Tych kart używa się tylko w rozgrywce na mapie Półwyspu Iberyjskiego. Możesz użyć też kart Wagonów z gry podstawowej.

## Przygotowanie gry

- Umieśćcie matę Prowincji i kartę punktacji Prowincji obok planszy.
- Potasujcie karty Wagonów i rozdajcie po 4 karty każdemu z graczy. Następnie odkryjcie 5 wierzchnich kart i połóżcie na stole jak w grze podstawowej. Jeśli co najmniej 3 z 5 odkrytych kart to karty Lokomotyw, należy wszystkie karty odrzucić i w ich miejsce odkryć 5 nowych kart.
- Każdy z graczy dobiera zestaw 3 różnych kart Wagonów ekspresowych (o wartościach „+1”, „+2” i „+3”) i kładzie je odkryte przed sobą.
- Nie rozdawajcie kart Biletów według standardowych zasad. Zamiast tego potasujcie karty Biletów i rozdajcie po 6 kart każdemu z graczy. Gracz wybiera 1 z 6 kart Biletów i przekazuje pozostałe 5 kart **graczowi po lewej**. Ponownie każdy z graczy wybiera 1 z 5 otrzymanych kart Biletów i przekazuje

## Nowe komponenty

- 15 kart Wagonów ekspresowych (po 1 zestawie na gracza)



- karta punktacji Prowincji



- 44 karty Biletów

- mata Prowincji

pozostałe 4 karty graczowi po lewej i tak dalej. Karty Biletów wybrane podczas przygotowania do gry nie mogą być później wymienione. Kontynuujcie wybieranie i przekazywanie kart Biletów tak długo, aż każdy z graczy będzie mieć po 6 kart. Następnie gracze decydują, które z nich chcą zatrzymać. Gracz musi zatrzymać **dokładnie 4 karty Biletów**. Nie może zatrzymać ani mniej, ani więcej. Karty Biletów, z których gracze rezygnują, należy wtasować do stosu kart Biletów i umieścić go obok planszy.

## Zmiany zasad

W swojej turze gracz musi przeprowadzić 1 (wyłącznie!) z 3 dostępnych akcji: dobrać karty Wagonów, utworzyć połączenie albo dobrać karty Biletów. Gracze mogą wykorzystać kartę Wagonu ekspresowego, aby ulepszyć wybraną akcję o wartość widoczną na karcie („+1”, „+2” albo „+3”). Każdej karcie Wagonu ekspresowego można użyć tylko raz podczas rozgrywki, następnie odkłada się ją na bok.

## Dobieranie kart Wagonów

Przed dobraniem pierwszej karty gracz może zdecydować, czy chce wykorzystać 1 ze swoich niewykorzystanych kart Wagonów ekspresowych (o wartości „+1”, „+2” albo „+3”), aby dobrać więcej kart ze stosu. Następnie gracz dobiera karty według standardowych zasad.

## Utworzenie połączenia

Za każdym razem gdy gracz tworzy połączenie, może zdecydować, czy chce dodatkowo położyć 1 z wagoników ze swoich zasobów na macie Prowincji.

- ◆ Gracz musi położyć wagonik na nitce w kolorze połączenia, które właśnie utworzył. Gdy gracz utworzy szare połączenie, może położyć wagonik na nitce dowolnego koloru.
- ◆ Gracz kładzie wagonik na polu, którego numer odpowiada liczbie zagrywanych kart Wagonów utworzonego połączenia, pod warunkiem że nie znajduje się tam inny wagonik. Gracz może utworzyć połączenie, zagrywając większą liczbę kart Wagonów w odpowiednim kolorze, niż potrzeba, aby umieścić wagonik na polu o wyższym numerze na macie Prowincji.
- ◆ Jeśli pole, na które gracz może położyć wagonik, jest już zajęte, umieszcza go na najbliższym wolnym polu z niższym numerem.
- ◆ Wagonik umieszczony na macie Prowincji zostaje na niej do końca rozgrywki. Gracz może mieć dowolną liczbę wagoników na macie Prowincji, ale nie może ich użyć do utworzenia połączenia.

**Przykład**



Niebieski gracz zagrywa 4 białe karty Wagonów, 1 kartę Lokomotywy i kartę Wagonu ekspresowego o wartości „+1”, aby utworzyć połączenie polu Namwon i Jinju i położyć swój niebieski wagonik na polu numer 6 na białej nitce na macie Prowincji.

Umieszczając wagonik na macie Prowincji, gracz może użyć 1 ze swoich kart Wagonów ekspresowych, aby podwyższyć numer pola o 1, 2 albo 3 w zależności od jej wartości.

## Dobieranie kart Biletów

W ramach tej akcji gracz dobiera 3 karty Biletów z wierzchu stosu i decyduje, ile z nich chce zatrzymać.



Zanim dobierze karty, może wykorzystać swoją kartę Wagonu ekspresowego, aby dobrać 1, 2 albo 3 dodatkowe karty Biletów w zależności od jej wartości.


Gracz musi zachować co najmniej 1 Bilet, ale może także zachować wszystkie 6. Bilety, których gracz nie chce zatrzymać, umieszcza na spodzie stosu Biletów.

## Podliczanie punktów

Na koniec gry gracze sprawdzają swoje punkty za utworzone połączenia i dodają (albo odejmują) punkty za karty Biletów według standardowych zasad.

Następnie w zależności od liczby graczy przyznaje się punkty bonusowe za każdą kolorową nitkę na macie Prowincji. Każdy z graczy sumuje wartości wszystkich pól, na których ma wagoniki w kolorze rozpatrywanej nitki. Gracze przydzielają sobie punkty zgodnie z tabelą na karcie punktacji Prowincji.

**Przykład**



Jeśli w grze 4-osobowej 2 gracze remisuje na 2. miejscu podczas rozpatrywania czerwonej nitki, punkty bonusowe przyznaje się w następujący sposób:

- ◆ 10 punktów dla zielonego gracza (suma pól wynosi 9),
- ◆ 6 punktów dla czarnego gracza (suma pól wynosi 8, w tym wagonik na polu numer 6),
- ◆ 4 punkty dla niebieskiego gracza (suma pól wynosi 8, w tym wagonik na polu numer 5),
- ◆ 0 punktów dla czerwonego gracza (suma pól wynosi 7).

Aby wziąć udział w rozpatrywaniu nitki w danym kolorze, gracz musi mieć na niej co najmniej 1 wagonik.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma wagonik na polu o wyższej wartości.

W grze nie przyznaje się bonusów za najdłuższą trasę ani za największą liczbę zrealizowanych Biletów.

Gracz, który zdobył największą liczbę punktów, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który zrealizował największą liczbę Biletów. Jeśli remis się utrzymuje, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.