

WSIAŚĆ DO POCIĄGU DOKOŁA ŚWIATA + WIELKIE JEZIORA

Przygotowanie:

- rozłóż planszę
- potasuj osobno talie statków, wagonów, biletów
- każdy z graczy otrzymuje:
 - figurki w jego kolorze (3 porty + wybiera **60 innych z 75 przy Dookoła Świata**, **50 przy Wielkie Jeziora**),
 - karty statków (**7 przy Dookoła Świata**; **2 przy Wielkie Jeziora**),
 - karty wagonów (**3 przy Dookoła Świata**; **2 przy Wielkie Jeziora**),
 - karty biletów (wybiera min. 3 z 5), nie pokazuje ich innym graczom
- połóż obok planszy zakryte talie statków i talie wagonów > odsłoń po trzy karty z każdej talii
- połóż obok planszy zakrytą talię biletów
- postaw znaczniki graczy na ścieżce punktacji na wartości 0

Dążymy do tego, żeby:

- gromadzić takie karty (kolor i typ), aby utworzyć szlaki między miejscami na posiadanych biletach
- mieć jak najwięcej portów na skrzyżowaniach naszych szlaków

W swojej turze gracz:

a) wykonuje jedną z czynności:

- 1) dobiera **2 karty** statków / wagonów w jednym kolorze i uzupełnia z dowolnego stosu do 6 odsłoniętych
- 2) dobiera **2 karty** statków / wagonów zakryte
- 3) dobiera **1** odsłoniętą kartę **wielokolorową** (dżokera) i uzupełnia z dowolnego stosu do 6 odsłoniętych
- 4) **tworzy połączenie** ustawiając statki / wagony na mapie na wolnej trasie i odrzucając karty tego typu i koloru co połączenie (musi mieć w ręku wymaganą liczbę kart oraz figurek)
- 5) dobiera spośród czterech górnych co najmniej jedną **kartę biletu** (resztę odrzuca na spód stosu kart biletów)
- 6) **buduje port** w mieście:
 - z niebieską ikoną
 - do którego ma połączenie
 - wydając 2 karty wagonów i 2 karty statków:
 - tego samego koloru
 - z niebieską ikoną kotwicy (portu)
- 7) **wymienia** wagony na statki lub odwrotnie, płacąc 1 pkt za każdy wymieniony element

b) zaznacza wokół planszy liczbę zdobytych punktów za połączenie z biletu (bilety gracz zachowuje)

Koniec gry:

- gdy jednemu z graczy pozostanie 6 albo mniej figurek statków i wagonów, zaczynają się dwie ostatnie tury

Punktacja:

- + za każdy szlak (w zależności od długości: 1, 2, 4, 7, 10, 15, 18, 21, 27)
- + za każdy zrealizowany bilet (według karty)
- + za każdy port (w zależności **od liczby szlaków** do tego portu: 2 = 20, 3 = 30, 4 i więcej = 40 za port)
- za każdy niewybudowany port (-4)
- za każdy niezrealizowany bilet (według karty)
- + bilety z kilkoma odcinkami dają dodatkowe punkty, gdy da się przejechać trasą w wytyczonej kolejności

Pamiętaj:

- nie ma limitu kart na ręku
- jeżeli są odsłonięte 3 karty wielokolorowe, odrzuć i dobierz od nowa wszystkie 6 kart
- do budowy połączeń na **szarych szlakach** można użyć dowolnych kolorów kart
- szlaki w **trudnym terenie** (podwojone) wymagają dwóch kart na jeden odcinek
- karta z rysunkiem **dwóch statków** jest liczona przy budowie jako dwa statki
- jeden gracz może mieć tylko jedno bezpośrednie połączenie między dwoma miastami