

Alan R. Moon

WSIAŚĆ DO POCIĄGU

DOOKOŁA ŚWIATA

Świat



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER



Świat zmienia się w zastraszającym tempie. Tory zaczynają łączyć różne państwa, a nawet kontynenty. Podróże, które zajmowały całe tygodnie, to już tylko kwestia kilku dni. Morza nie stanowią już przeszkody – tysiące pasażerów przekracza oceany na pokładach wielkich parowców. Z Los Angeles do Sydney, z Murmańska do Bangkoku – „Wsiąść do Pociągu: Dokoła świata” zabierze Cię w porywającą podróż wokół globu! Wszyscy na pokład!

Przygotujcie się na niezapomniane przeżycie!

Zawartość

Użyjcie następujących komponentów:

♦ planszy mapy Świata,

• 140 kart transportu

80 kart Wagonów, w tym

po 11 kart w kolorze fioletowym, żółtym, zielonym, czerwonym, czarnym i białym



14 kart dzokerów



60 kart Statków, w tym

24 karty Jednego Statku (po 4 w każdym kolorze)



36 kart Dwóch Statków (po 6 w każdym kolorze)



• 65 kart Biletów:



- ♦ 125 kolorowych wagonów (po 25 niebieskich, czerwonych, zielonych, żółtych i czarnych),
- ♦ 250 kolorowych statków (po 50 w każdym kolorze),
- ♦ 15 portów (po 3 w każdym kolorze),
- ♦ 5 znaczników punktacji.

Przygotowanie gry

Położcie planszę pośrodku stołu **1**.

Potasujcie karty Wagonów i karty Statków oddzielnie. Rozdajcie każdemu z graczy 3 karty z talii Wagonów i 7 kart z talii Statków. Stanowią początkową rękę gracza **2**. Następnie odkryjcie po 3 karty z każdego stosu i połączcie obok planszy **3**.

Na początek każdy gracz otrzymuje 5 kart Biletów, z których musi zachować co najmniej 3 **4**. Odrzucane Bilety zawsze należy odkładać na spód stosu.

Każdy gracz otrzymuje plastikowe elementy w wybranym przez siebie kolorze: 25 wagonów i 50 statków. Po wybraniu Biletów, które zachowa, gracz musi wybrać 60 elementów, których będzie używał w trakcie rozgrywki. Może wybrać dowolną liczbę wagonów i statków tak, aby ich suma wynosiła 60 sztuk (na przykład 25 wagonów i 35 statków). Nadmiarowe elementy należy odłożyć do pudełka. Gracze wybierają swoje pule elementów w tajemnicy przed innymi graczami i ujawniają je jednocześnie dopiero wtedy, gdy wszyscy dokonają wyboru. Jeśli co najmniej 1 gracz gra po raz pierwszy, zalecamy, aby wszyscy gracze prowadzili rozgrywkę z użyciem 20 wagonów i 40 statków. Nie ma jednak możliwości, aby gracz posiadał więcej niż 25 wagonów lub 50 statków **5**.

Każdy gracz otrzymuje także 3 porty **6**.

Ważna uwaga

Jeśli graliście już na mapie „Wielkich Jezior”, to przeczytajcie tylko akapity oznaczone ikoną „Świata”. Pozostałe zasady pozostają niezmienione.



Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa.

Punkty można zdobywać poprzez:

- ♦ tworzenie połączeń między 2 sąsiednimi miastami na planszy;
- ♦ realizowanie Biletów;
- ♦ budowę portów w miastach wymienionych na Biletach.

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

Przebieg tury gracza

Grę rozpoczyna najbardziej doświadczony podróżnik, a następnie rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz musi przeprowadzić 1 (wyłącznie!) z 5 dostępnych akcji:

Dobrać karty transportu – gracz może dobrać 2 karty transportu (albo tylko 1, jeśli wybierze kartę dżokera leżącą awersem do góry, zob. Karty dżokerów).

Utworzyć połączenie – gracz ustanawia połączenie na planszy poprzez zagranie kart Wagonów albo Statków z ręki, które odpowiadają liczbą i kolorem polom tworzącym połączenie. Gracz kładzie 1 wagon (albo statek) swojego koloru na każdym polu i zdobywa punkty zwycięstwa w zależności od długości połączenia według wskazań w Tabeli punktacji połączeń.

Dobrać karty Biletów – gracz dobiera 4 karty Biletów z wierzchu stosu, z których musi zachować co najmniej 1.

Wybudować port – gracz buduje port w mieście (pod warunkiem, że stworzył wcześniej prowadzące do niego połączenie).

Wymienić elementy – gracz może wymieniać wagony na statki i odwrotnie.

Karty transportu

Karty transportu są podzielone na 2 talie: karty Wagonów i karty Statków. Kolory każdego rodzaju kart transportu odpowiadają różnym połączeniom pomiędzy miastami na planszy – fioletowym, żółtym, zielonym, czerwonym, czarnym i białym.

Jeśli gracz chce dobrać karty transportu, może w swojej turze dobrać 2 karty. Każda z nich może być wzięta spośród 6 kart odwróconych awersami do góry albo z wierzchu stosu leżącego rewersem do góry (w ciemno). Jeśli gracz dobierze kartę zwróconą awersem do góry, natychmiast uzupełnia puste miejsce nową kartą z **dowolnego stosu**. Może się więc zdarzyć, że wszystkie 6 kart zwróconych awersem do góry będą stanowić karty Wagonów albo wszystkie będą kartami Statków, albo będą to 3 karty każdego rodzaju, albo 2 jednego i 4 drugiego rodzaju, albo podział będzie wynosił 1 do 5.

Jeśli gracz wybierze kartę dzokera odwróconą awersem do góry, to jest to jedyna karta, jaką może dobrać w tej turze (zob. Karty dzokerów).

Jeśli w jakimkolwiek momencie gry 3 spośród 6 kart leżących awersami do góry będą kartami dzokerów, to należy natychmiast odrzucić wszystkie 6 kart i dobrać w ich miejsce 6 nowych kart (po 3 z każdego stosu).

W niezwykle rzadkim przypadku, gdy kart brakuje zarówno w stosach dobierania, jak i w stosach kart odrzuconych (gdyż gracze trzymają dużą liczbę kart na ręce), gracz nie może wybrać akcji dobierania kart transportu. Musi wtedy wykonać inną akcję: utworzyć połączenie, dobrać karty Biletów, wybudować port albo wymienić elementy.

W każdym momencie gry gracz może mieć na ręce dowolną liczbę kart. Gdy któryś stos dobierania się wyczerpie, należy potasować karty odrzucone i uformować z nich nowy stos. Karty należy bardzo dokładnie przetasować, gdyż gracze odrzucają zestawy kart tych samych kolorów.

Karty dzokerów

Karty dzokerów są wyjątkowym rodzajem kart transportu. Mogą być zagrane razem z dowolnym zestawem kart (także kart Statków) podczas tworzenia połączenia.

Jeśli gracz dobierze kartę dzokera odwróconą awersem do góry, jest to jedyna karta, jaką może dobrać w tej turze. Jeśli karta dzokera została dołożona do puli po tym, jak gracz wybrał pierwszą kartę odwróconą awersem do góry, albo gdy gracz nie wybrał jako pierwszej (i jedynej) karty dzokera, to nie może wybrać karty dzokera jako drugiej karty. Jeśli jednak ma szczęście i dobierze kartę dzokera ze stosu leżącego rewersami kart do góry, to liczy się ona jak pojedyncza karta i gracz nadal może dobrać drugą kartę w tej turze.

Uwaga! Karty dzokerów mogą także być wykorzystane przy budowie portów (zob. Porty).

Utworzenie połączenia

Połączenia będące ciągiem prostokątnych pól to połączenia kolejowe, na które można kłaść jedynie plastikowe wagony. Natomiast połączenia o owalnych polach to połączenia morskie, na które można kłaść jedynie plastikowe statki. Tworząc połączenie między 2 miastami, gracz nie może użyć mieszaniny wagonów i statków. Nie może też użyć wagonów do tworzenia połączeń morskich ani statków do tworzenia połączeń kolejowych.

Aby utworzyć połączenie, gracz musi zagrać zestaw kart odpowiedniego rodzaju w liczbie równej liczbie pól między danymi miastami. Zestaw muszą stanowić karty tego samego koloru i rodzaju. Do utworzenia większości połączeń wymagany jest konkretny zestaw kart. Na przykład fioletowe połączenie kolejowe można utworzyć jedynie za pomocą fioletowych kart Wagonów. Niektóre połączenia na mapie są jednak koloru szarego i mogą zostać ustanowione za pomocą zestawu kart dowolnego, ale jednego koloru.

Uwaga! Wiele kart Statków przedstawia 2 statki. Tworząc połączenie takimi kartami, gracz może położyć na planszy do 2 plastikowych statków w ramach 1 zagranej karty. Na przykład, aby utworzyć połączenie morskie składające się z 5 pól, gracz może użyć 2 kart Dwóch Statków i 1 karty Jednego Statku albo 3 kart Dwóch Statków (nie otrzymuje jednak „reszty” – nadmiarowy statek na karcie przepada pomimo tego, że gracz kładzie na planszy tylko 5 statków).



Karty Wagonów



Karty Statków



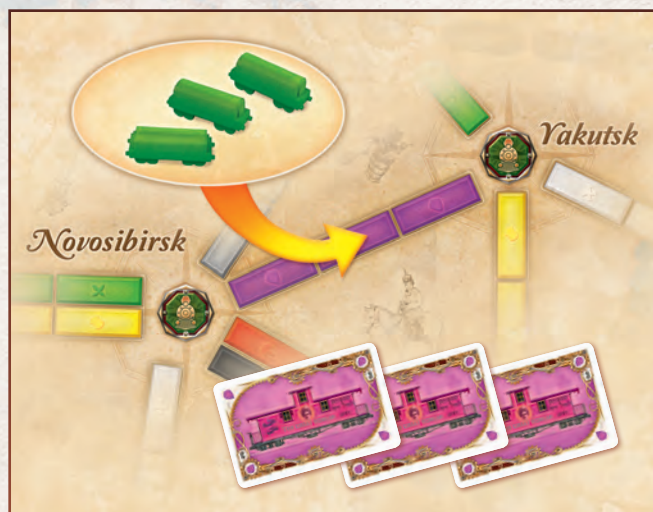
Połączenia kolejowe



Połączenia morskie



Gdy gracz tworzy połączenie, umieszcza po 1 plastikowym wagonie (albo statku) swojego koloru na każdym polu tego połączenia. Następnie odrzuca wszystkie zagrane karty. Gracz natychmiast zdobywa punkty zwycięstwa w zależności od długości połączenia według wskazań w Tabeli punktacji połączeń. Aby zaznaczyć zdobyte punkty, przesuwa swój znacznik punktacji o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji.



Aby utworzyć fioletowe połączenie kolejowe złożone z 3 pól, gracz zagrywa 3 fioletowe karty Wagonów. Jakiegokolwiek z tych kart mogłyby być kartami dzokerów.



Aby utworzyć białe połączenie morskie złożone z 4 pól, gracz zagrywa 2 białe karty Dwóch Statków. Mogłby także zagrać 4 karty Jednego Statku albo 2 karty Jednego Statku i 1 kartę Dwóch Statków, albo jakiegokolwiek inną kombinację kart odpowiadającą wymaganemu kolorowi i liczbie, włączając w to karty dzokerów.

Gracz może utworzyć dowolne niezajęte połączenie na planszy. Nowe połączenie nie musi w żaden sposób stanowić kontynuacji połączeń gracza. Gracz może w 1 turze utworzyć tylko 1 połączenie.

Połączenia w trudnym terenie



Niektóre możliwe połączenia kolejowe są oznaczone specjalnym symbolem „podwojenia”, który oznacza, że dane pola przebiegają przez wyjątkowo trudny teren. Aby umieścić wagon na polu z symbolem „podwojenia”, gracz potrzebuje 2 kart Wagonów jednego koloru zamiast 1 karty. (Może jednak użyć par kart dowolnego koloru; nie musi używać tego samego koloru dla całego połączenia). Może także użyć kart dzokerów.



Podwójne połączenia

Miedzy niektórymi miastami bieżą podwójne połączenia. Jeden gracz nie może zająć obu nitek takiego połączenia.

Uwaga! W rozgrywce 2- i 3-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 dla innych graczy.



Dobranie kart Biletów

Gracz może w ramach swojej tury dobrać dodatkowe karty Biletów. Dobiera wtedy 4 karty z wierzchu stosu. Jeśli stos liczy mniej niż 4 Bilety, gracz dobiera ich tyle, ile zostało.

Gracz musi zachować co najmniej 1 bilet z dobranych, ale może także zatrzymać 2, 3 albo wszystkie 4. Bilety, których gracz nie chce zachować, umieszcza 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 dobierania Biletów.

Każda karta Biletu zawiera nazwy 2 miast będących celem podróży gracza. Na koniec gry Bilet może mu przynieść nagrodę albo karę. Jeśli przed końcem gry graczowi uda się utworzyć nieprzerwany ciąg połączeń swojego koloru między wskazanymi na Bilecie miastami, otrzyma punkty wynikające z wartości punktowej Biletu. Jeśli graczowi nie uda się utworzyć trasy wskazanej na Bilecie, odejmuje jego wartość od zdobytych przez siebie punktów.

Gracze nie zdradzają treści swoich Biletów aż do momentu końcowego punktowania. Gracz może w trakcie gry posiadać dowolną liczbę Biletów.

Ważna uwaga: wschodni i zachodni brzeg mapy świata są połączone. Strzałki przy połączeniach wskazują do którego z miast po drugiej stronie mapy prowadzą trasy.

Bilety objazdowe

W grze występuje 8 Biletów objazdowych. Różnią się od innych większą liczbą wyszczególnionych na nich miast. Jeśli gracz zrealizuje Bilet w określonej kolejności połączeń, otrzymuje punkty widniejące w lewym rogu karty (najwyższa wartość punktowa). Jeśli gracz zrealizuje Bilet, ale kolejność połączeń nie pokrywa się z tą przedstawioną na karcie, otrzymuje punkty widniejące obok nazw miast (o pośredniej wartości). Jeśli graczowi nie uda się zrealizować Biletu, otrzymuje punkty ujemne wskazane w prawym rogu karty.



Porty

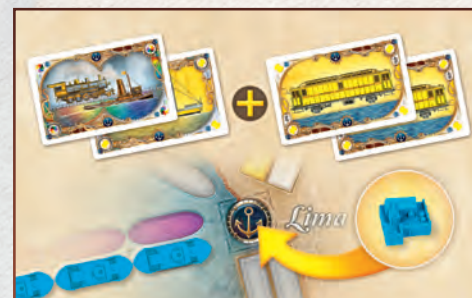


Gracze mogą budować porty tylko w **niebieskich** miastach. W każdym takim mieście może się znajdować tylko 1 port. Gracz musi posiadać co najmniej 1 swoje połączenie (kolejowe lub morskie) do miasta, w którym chce wybudować port.

Aby wybudować port, gracz musi zagrać 2 karty Wagonów ORAZ 2 karty Statków tego samego koloru. Wszystkie karty muszą być oznaczone symbolem „portu”. Gracze mogą używać kart džokerów.



W każdym kolorze występują 4 karty Wagonów i 4 karty Statków (wszystkie to karty Jednego Statku) z symbolem „portu”.



Adam użył 1 karty džokera, 1 żółtej karty Statku oraz 2 żółtych kart Wagonów żeby zbudować port w Limie.

Na koniec gry każdy port zapewnia punkty.

- ♦ **20 punktów**, jeśli właściciel portu zrealizował 1 Bilet prowadzący do tego portu;
- ♦ **30 punktów**, jeśli właściciel portu zrealizował 2 Bilety prowadzące do tego portu;
- ♦ **40 punktów**, jeśli właściciel portu zrealizował 3 (lub więcej) Biletów prowadzących do tego portu.

Jeśli gracz posiada 2 lub więcej portów w miastach widniejących na tym samym Bilecie, Bilet jest wliczany do punktacji za wszystkie te porty.

Budowa portu nie jest obowiązkowa, ale każdy port, który na koniec gry zostanie w zasobach gracza, przyniesie mu 4 punkty ujemne.



Niebieski wybudował porty w Buenos Aires oraz Dar Es Salaam.



Równocześnie zrealizował następujące Bilety: z Buenos Aires do Manili, z Buenos Aires do Sydney, z Hamburga do Dar Es Salaam i Lagos-Luanda-Dar Es Salaam-Dżibuti (Bilety objazdowe).

Port w Buenos Aires jest wart 30 punktów, gdyż gracz zrealizował 2 Bilety, na których widniało to miasto.

Port w Dar Es Salam, z tych samych powodów, także jest wart 30 punktów.

Wymiana elementów

Gracz może przeznaczyć całą swoją turę na wymianę elementów. Może wymienić wagony na statki i odwrotnie. W tym celu bierze nowe elementy z pudełka, a te, których nie chce, odkłada do pudełka. Gracz traci 1 punkt za każdy wymieniony element. Gracz może wymieniać elementy wielokrotnie w trakcie gry, ale jest ograniczony dostępnością swoich elementów w pudełku.



Koniec gry

Gdy jednemu z graczy pozostanie 6 albo mniej elementów (bez względu na ich rodzaj), wszyscy gracze, łącznie z tym graczem, rozgrywają jeszcze 2 tury, po czym rozgrywka dobiega końca. Gracze podliczają teraz swoje wyniki punktowe.

Długość trasy	Zdobyte punkty
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
7	18
8	21

Gracz, który tworzy połączenie kolejowe albo morskie, natychmiast otrzymuje liczbę punktów wynikającą z jej długości zgodnie z tabelą.

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

Punktacja końcowa

Dotychczasowy wynik

Premia/strata za bilety

Wybudowane porty

-4 punkty za każdy niewybudowany port

OSTATECZNY WYNIK

OPRACOWANIE

Autor gry: Alan R. Moon

Ilustracje: Julien Delval

Opracowanie graficzne: Cyrille Daujean

Redakcja polskich zasad: Zespół REBEL

Testerzy: Janet Moon, Martha Garcia-Murillo i Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch and Ryan Hatch, Kathy i Al Bargender, Mary Ann Benkoski i Jim Scheiderich, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Ken Drake, Casey Johnson, Christopher Bass, Ashley i James Voyles, Bruce Linsey, Rachel Gay.

Days of Wonder, logo Days of Wonder logo, Ticket to Ride (Wsiąść do Pociągu) i Ticket to Ride Europe (Wsiąść do Pociągu: Europa) stanowią znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe Days of Wonder, Inc. Copyrights © 2004–2016 Days of Wonder, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Days of Wonder Online

Zarejestruj swój egzemplarz



Oto Twój bilet do Days of Wonder Online – internetowej społeczności graczy, gdzie spotkasz nowych przyjaciół! Zarejestruj swoją grę na www.ticket2ridegame.com, aby otrzymać zniżki i odkryć nowe warianty gry, dodatkowe mapy oraz wiele innych atrakcji. Kliknij na „New Player” i postępuj wedle dalszych wskazówek.

WWW.DAYSOFWONDER.COM