



WSIAŚĆ DO POCIĄGU

LONDYN

Alan R. Moon



DAYS OF WONDER



Stylowo ubrani młodzi ludzie przechadzają się po ulicach Londynu w rytm hipnotyzującej muzyki rockowej. Jedziesz autobusem przez miasto. Choć Twój przystanek jest już blisko, zastanawiasz się, czy wysiąść – zwiedzanie Londynu dwupoziomowym autobusem jest czadowe!

PRZYGOTOWANIE GRY

☛ Połóżcie planszę przedstawiającą mapę połączeń pośrodku stołu. Każdy z graczy otrzymuje zestaw kolorowych plastikowych autobusów i odpowiadający mu znacznik punktacji. Znacznik należy umieścić na polu „Start” **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 odkryte karty i odkryjcie 5 nowych.

☛ Potasujcie karty Biletów i rozdajcie każdemu z graczy po 2 karty **4**. Po obejrzeniu Biletów każdy gracz musi zdecydować, czy zachowuje oba swoje Bilety, czy tylko jeden 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.

☛ Możecie rozpocząć grę!



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- ▶ plansza przedstawiająca mapę połączeń w Londynie,
- ▶ 68 plastikowych autobusów (po 17 w każdym kolorze),
- ▶ kilka zapasowych plastikowych autobusów,
- ▶ 44 karty Lokomocji (8 wielokolorowych kart Autobusów i po 6 kart w każdym z tych kolorów: niebieski, zielony, czarny, różowy, żółty i pomarańczowy),



- ▶ 20 kart Biletów,
- ▶ 4 znaczniki punktacji,
- ▶ instrukcja.



CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa. Punkty można zdobywać poprzez:

- ▶ tworzenie połączeń między 2 sąsiednimi miejscami na planszy;
- ▶ realizację Biletów;
- ▶ ukończenie dzielnicy przez połączenie wszystkich miejsc w jej obrębie.

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

PRZEBIEG TURU

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. 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 (zielonym, czarnym, pomarańczowym, różowym, żółtym i niebieskim). Wyjatek 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 (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 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.

Miedzy 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.

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. 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 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 autobusów, aby postawić po 1 na każdym polu tego połączenia.

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

Możesz utworzyć żółte połączenie o długości 3 pól za pomocą dowolnego z poniższych zestawów kart.

A



B



C



D



2

BIG BEN

3

ELEPHANT

Dobieranie kart Biletów

Na każdej karcie Biletu pokazane są 2 miejsca i wartość punktowa. Na koniec gry gracz otrzyma punkty za każdy zrealizowany Bilet. Aby zrealizować Bilet, gracz musi utworzyć nieprzerwany ciąg połączeń w swoim kolorze 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 dobierania Biletów.

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

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



Aby ukończyć dzielnicę, gracz musi połączyć ze sobą wszystkie miejsca, które znajdują się w jej obrębie.



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 powinny być już podliczone, jako że gracze na bieżąco przesuwali znaczniki na torze punktacji. Aby upewnić się, że nie doszło do żadnego błędu, można je raz jeszcze policzyć.

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

➡ Na koniec gracze dodają punkty za każdą ukończoną dzielnicę. Dzielnicę tworzą miejsca tego samego koloru oznaczone tą samą liczbą. Ta liczba wskazuje również, ile punktów jest warta dana dzielnica. Aby ukończyć dzielnicę, gracz musi połączyć ze sobą wszystkie miejsca, które znajdują się w jej obrębie.



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.

TWÓRCY

Autor gry: Alan R. Moon

Ilustracje: Julien Delval

Opracowanie graficzne: Cyrille Daujean

Redakcja: zespół Rebel — Tłumaczenie: Magda Kożyczkowska

Alan i DoW pragną szczególnie podziękować wszystkim, którzy testowali tę grę, a byli to: Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo i Ian MacInnes, Michelle i Scott Alden, Adrien Martinot i Lydie Tuda, Alicia Zaret i Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch i Ryan Hatch.

© 2004–2019 Days of Wonder, Inc.

Days of Wonder, logo Days of Wonder, *Ticket to Ride* i *Wsiąść do Pociągu* są znakami towarowymi albo zarejestrowanymi znakami towarowymi Days of Wonder, Inc.

Wszystkie prawa zastrzeżone.