Jeśli w 1 z miejsc właśnie utworzonego połączenia znajduje się co najmniej 1 żeton Turystyki, gracz bierze **1 żeton**, pod warunkiem że nie ma żetonu z tym symbolem. Jeśli w obu miejscach takiego połączenia znajdują się żetony Turystyki, gracz musi wybrać, który z nich weźmie, pamiętając o wspomnianych wyżej ograniczeniach. Żetony Turystyki należy trzymać odkryte przed sobą tak, aby wszyscy gracze je widzieli.

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. Za żetony Turystyki otrzymuje się punkty na koniec gry.

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

Jeśli nie masz żetonu Turystyki z danym symbolem, bierzesz go ze stosu i kładziesz przed sobą.

Podwójne połączenia

Między niektórymi miejscami biegną 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 dowolna nitkę, po czym druga nitka staje się niedostępna.

Promy

Promy to specjalne połączenia pomiędzy 2 miejscami rozdzielonymi przez wodę. Wyróżnia je symbol promu znajdujący się na co najmniej 1 polu połączenia. Aby utworzyć połączenie promowe, gracz musi zagrać tyle kart Promów, ile ich symboli znajduje się na polach (w tym przypadku tylko 1), i uzupełnić je zestawem kart Wagonów w odpowiednim kolorze tak, aby suma zagranych kart zgadzała się z liczbą pól utworzonego połączenia.

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 tramwaje, 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 zdobyte żetony Turystyki zgodnie z poniższą tabelą.

żetony	0-1	2	3	4	5	6	7
punkty	0	1	2	4	6	9	12

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 Gamrot

Alan i DoW pragną szczególnie podziękować wszystkim, którzy testowali tę grę, a byli to: Janet Moon, Stuart Hatch, Lee Hatch, Emilee Lawson-Hatch, Ryan Hatch, Amanda i Keith Ward, Bobby West.

© 2004-2022 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, 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.

Alan R. Moon

Wsiąść do Pociągu

San Francisco

DAYS OF WONDER

Wskocz do tramwaju linowego z torbą wypchaną pamiątkami. Wychyl się przez okno i obserwuj, jak promienie słońca przebijają się przez mgłę, która spowija Alcatraz i most Golden Gate. Przekonaj się, że San Francisco to naprawdę Złote Miasto!

Przygotowanie do gry

- plansza przedstawiająca mapę połączeń w San Francisco,
- 80 plastikowych tramwajów (po 20 w każdym kolorze),
- kilka zapasowych plastikowych tramwajów,
- 21 żetonów Turystyki (po 3 żetony z każdym symbolem),
- 4 znaczniki punktacji,
- 44 karty Lokomocji (8 wielokolorowych kart Promów i po 6 kart w każdym z tych kolorów: niebieski, zielony, czarny, fioletowy, czerwony i pomarańczowy),
- 24 karty Biletów,
- instrukcja.

Połóżcie planszę na środku stołu. Każdy z graczy otrzymuje zestaw kolorowych tramwajów i odpowiadający mu znacznik punktacji. Znacznik należy umieścić na polu „0” 1.

Pogrupujcie żetony Turystyki według symboli i umieśćcie odpowiednie stosy żetonów w 5 miejscach na mapie: Alcatraz, Golden Gate Bridge, The Embarcadero, Sunset i Potrero Hill (oznaczone czerwonymi symbolami). Pozostałe 2 stosy postawcie obok planszy 2. Liczba żetonów Turystyki w stosach zależy od liczby graczy, którzy biorą udział w rozgrywce.

- W grze 4-osobowej w każdym ze stosów powinny się znajdować 3 żetony.
- W grze 2- i 3-osobowej w każdym ze stosów powinny się znajdować 2 żetony.

Potasujcie karty Lokomocji i rozdajcie każdemu z graczy po 2 karty 3. 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 4. Gdyby się okazało, że co najmniej 3 z 5 odkrytych kart to Promy, natychmiast odrzućcie wszystkie odkryte karty i odkryjcie 5 nowych.

Potasujcie karty Biletów i rozdajcie każdemu z graczy po 2 karty 5. 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 6. 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.

Przed rozpoczęciem rozgrywki 3- i 4-osobowej gracz, który rozgrywa swoją turę jako ostatni, bierze 1 z 2 stosów żetonów Turystyki postawionych obok planszy podczas przygotowania i umieszcza w dowolnym miejscu, w którym nie ma jeszcze stosu. Następnie gracz rozgrywający swoją turę jako przedostatni robi to samo z ostatnim stosem, który nie znajduje się jeszcze na planszy.

W rozgrywce 2-osobowej gracz, który rozgrywa swoją turę jako drugi, umieszcza po 1 żetonie w 2 dowolnych miejscach, w których nie ma jeszcze stosów. W ten sposób na planszy powinno się znajdować 5 stosów po 2 żetony i 2 pojedyncze żetony.

Możecie rozpocząć grę!

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 2 wskazanymi na karcie miejscami;
- zebranie zestawu różnych żetonów Turystyki.

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, zielonym, czarnym, fioletowym, czerwonym i pomarańczowym). Wyjątek stanowią wielokolorowe karty Promów, 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 Promu, to jest to jedyna karta, jaką może dobrać w tej turze. Gracz nie może też wybrać odkrytej karty Promu jako swojej drugiej karty.

Jeśli w jakimkolwiek momencie gry 3 z 5 odkrytych kart Lokomocji będą kartami Promów, 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 (także w szarym 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 tramwaju. 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 tramwajów, aby postawić po 1 na każdym polu tego połączenia.