


A decorative banner at the top of the cover features a blue background with gold scrollwork and gears. It contains several circular icons: a red gem, a building, a train, a factory, and another building.

Alan R. Moon

TICKET[®] TO RIDE

A black circular icon containing a white ticket symbol, positioned to the right of the word 'TICKET'.The Days of Wonder logo, featuring a stylized train engine and a red gem.

DAYS OF
WONDER

THE DICE EXPANSION



Witamy w rozszerzeniu gry Ticket to Ride, Alana R. Moon`a – Ticket to Ride - The Dice Expansion™. Ten wypełniony po brzegi wyśmienitą zabawą dodatek pozwoli początkującym i doświadczonym kolejarzom „wyturlać” sobie zwycięstwo na dowolnej z map Ticket to Ride!

Wszystkie zwyczajne reguły stosujemy nadal, z poniższymi wyjątkami:

1. Zmodyfikowane przygotowania do gry

Karty pociągów odkładamy na bok - nie będą użyte; wszystko inne już tak. Kolory tras na mapie nie mają już znaczenia, liczy się jedynie to, czy są one pojedyncze, czy podwójne. Każdy z graczy zaczyna z liczbą plastikowych pociągów zgodną z instrukcją - tak jak zwykle. Żetony pojedynczego i podwójnego toru położy obok planszy w zasięgu wszystkich graczy.

2. Zmodyfikowana tura gry

W trakcie swojej tury gracz rzuca wszystkimi kośćmi. Następnie może raz przerzucić (nie jest to obowiązek) dowolną ich liczbę, a wynik musi zaakceptować.

Możliwe wyniki na kościach:



Pojedynczy tor · Liczy się jako jedno pole podczas zdobywania pojedynczego toru na planszy.



Podwójny tor · Liczy się jako jedno pole podczas zdobywania podwójnego toru na planszy.



Stacja · Pozwala dociągnąć jeden bilet, który może być zatrzymany, albo odrzucony.



Joker · Może być użyty jako jeden z trzech powyższych wyników.

Używając części, albo wszystkich wyników na kościach gracz może wykonać pojedynczą akcję wybierając z poniższych:

- Zdobyć pojedynczą trasę,
- Zdobyć podwójną trasę,
- albo dociągnąć bilet.

Dodatkowo, może wykorzystać dwie nieużyte kostki, aby dociągnąć wybrane znaczniki torów. Każdy z nich liczy się jako jedno pole podczas zdobywania trasy danego typu (pojedynczej lub podwójnej). Mogą one zostać za użyte natychmiast (jeśli zdobywamy trasę), albo później, jednak gracz nie może posiadać na raz więcej niż 3 znaczniki dowolnego typu. Jeśli zaczyna swoją turę posiadając 3 znaczniki, nie może ich dociągać więcej w tej turze, nawet jeśli kilka wykorzysta. Istnieje możliwość odrzucenia dowolnej ilości znaczników wraz z końcem własnej tury, by móc w przyszłości dociągnąć inne.





Przykład:





Z tym wynikiem uzyskanym po przetrzucie oraz z dwoma znacznikami podwójnego toru zachowanymi w poprzedniej turze, gracz może:

- Zdobyć pojedynczą trasę o długości 3 pól, używając    oraz wziąć 1 dowolny znacznik, używając  



- **ALBO** zdobyć podwójną trasę o długości 4 pól, używając  

i 2 znaczniki podwójnego toru oraz wziąć 1 znacznik (używając dowolne z 2 pozostałych kości) ;

- **ALBO** pociągnąć 2 bilety, używając   oraz wziąć 1 znacznik (używając dowolne z 2 pozostałych kości).

3. Inne cechy planszy (Gracze zaawansowani)

PROMY (T2R Europa, Kraje Nordyckie)

Gracz chcący zdobyć trasę z przeprawą promo  musi zużyć po jednej dodatkowej kości  za każdą lokomotywę znajdującą się na tej przeprawie promowej.

TUNELE (T2R Europa, Szwajcaria, Kraje Nordyckie)



Po rzuceniu i ewentualnym przetrzuceniu kości gracz, który chce zdobyć trasę prowadzącą przez tunel, musi rzucić trzema czarnymi kośćmi, a za każdy wyrzucony symbol tunelu musi dopłacić jednym więcej żetonem

pojedynczego/ podwójnego toru albo jedną dodatkową kością z symbolem tegoż toru.


Jeśli jednak nie będzie tego w stanie zrobić nie może zdecydować się na wykonanie innej akcji (np. nie może zamiast tego zdobyć innej trasy, albo dociągnąć biletów), a jego tura się kończy.

Ważna uwaga: Gracz nie może przetrzucić kości po tym jak wykorzystywał do rzutu kości tunelu, nawet jeśli rzucał tylko raz.

STACJE KOLEJOWE (T2R Europa)

Gracz chcący wybudować Stację kolejową musi użyć 1, 2 lub 3  (albo  !) by odpowiednio wybudować pierwszą, drugą lub trzecią stację kolejową i nie może w tej turze wykonywać żadnej innej akcji.

PASAŻEROWIE (T2R Märklin)

Gracz chcący poruszyć swojego pasażera po trasie jednego z przeciwników, by to zrobić musi zużyć  i nie może wykonać żadnej innej akcji w ciągu tej tury.



Instrukcję dla Rebel.pl
przetłumaczył
Hubert Bartos