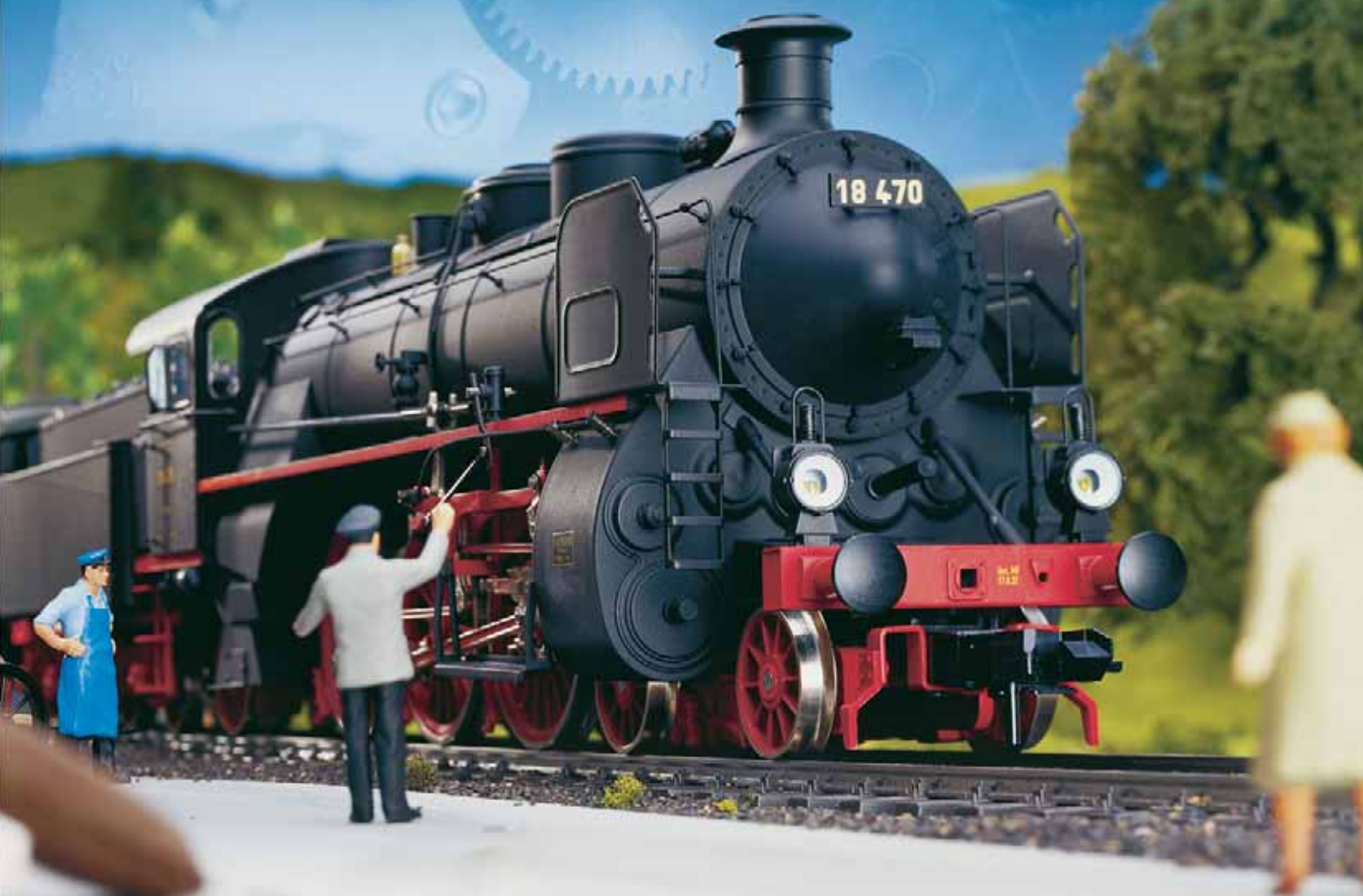



Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

Polska instrukcja
do gry planszowej

märklin



 GRA dla 2-5 graczy
W wieku powyżej 8 lat
Czas gry: 30-60 minut

**DAYS OF
WONDER**

COLLECTOR'S EDITION

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- ◆ 1 plansza przedstawiająca mapę tras kolejowych w Niemczech
- ◆ 240 kolorowych wagonów (po 45 białych, czerwonych, fioletowych, żółtych i czarnych plus po 3 zastępcze wagony z każdego koloru)
- ◆ 165 ilustrowanych kart:



118 kart wagonów (po 11 z ośmiu kolorów)



14 Lokomotyw



6 Lokomotyw (+4)



10 kart Pasażerów



23 Bilety na krótkie trasy
(wartość od 5 do 11)



23 Bilety na długie trasy
(wartość od 12 do 22)



- ◆ 5 drewnianych znaczników punktów (po 1 dla każdego gracza)
- ◆ 74 żetony Towarów



Białe żetony
(16, każdy o wartości 2)



Żółte żetony
(po 12 o wartości 3, 2 i 1)



Czerwone żetony
(po 6 o wartości 4, 3 i 2)



Czarne żetony
(4 o wartości 7, 6, 5 i 4)

- ◆ 1 żeton Największej Ilości Wyznaczonych Połączeń (warty 10 punktów)



- ◆ 1 instrukcja z zasadami
- ◆ 15 Pasażerów (po 3 w kolorach: białym, czerwonym, fioletowym, żółtym i czarnym)
- ◆ 1 numer dostępu do Days of Wonder Online



UWAGA! Gracze zaznajomieni już z poprzednimi grami z tej serii (*Ticket to Ride* oraz *Ticket to Ride Europe*) powinni zwrócić uwagę na nowe zasady dotyczące Pasażerów i Lokomotyw.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Położ planszę na środku stołu **1**. Utwórz stosy żetonów Towarów o wartościach malejących ze znacznikiem o największej wartości na górze. W ten sposób powinieneś mieć jeden stos czarnych żetonów (w kolejności od góry: 7, 6, 5 i 4), sześć czerwonych stosów (w kolejności 4, 3 i 2), dwanaście żółtych stosów (3, 2 i 1) oraz szesnaście niezależnych białych żetonów (o wartości 2). Umieść stosy na odpowiednich miastach na planszy. Kolor miasta wyznacza kolor stosu, który ma na nim stać. **2**



Każdy z graczy otrzymuje zestaw 45 wagonów jednego koloru i pasujący do nich kolorem znacznik punktów **3** oraz Pasażerów. Każdy z graczy umieszcza swój znacznik na polu Start **4** na torze punktacji, który biegnie dookoła planszy. Podczas rozgrywki za każdym razem, gdy któryś z graczy otrzyma punkty, przesuwa on swój znacznik o tyle pól, ile punktów zdobył.

Przetasuj talię kart wagonów i rozdaj wszystkim graczom po 4 karty **5**. Resztę talii połóż obok planszy. Odkryj pięć górnych kart tak, by były widoczne dla wszystkich graczy **6**.

Żeton Największej Ilości Wyznaczonych Tras połóż odkryty obok planszy **7**.

Rozdziel Bilety na dwie talie: tras krótkich (niebieskie tło) oraz tras długich (brązowe tło). Połóż każdą z nich przy planszy. Na początku gry każdy z graczy ciągnie po 4 Bilety. Każdy gracz może pociągnąć dowolną kombinację Biletów obu typów, ale musi to ogłosić zanim pociągnie karty.

Każdy z graczy patrzy w otrzymane Bilety i decyduje, które z nich chce zatrzymać. Każdy z graczy musi zatrzymać co najmniej dwie z otrzymanych kart, ale jeżeli chce, może zatrzymać trzy czy nawet wszystkie cztery. Odrzucone kart wędrują na spód odpowiedniej talii Biletów, zaś obie talie należy przetasować i położyć obok planszy. Gracze nie ujawniają innym, jakie dostali Bilety.

Teraz możecie rozpocząć rozgrywkę.

CEL GRY

Celem gry jest uzbieranie jak największej ilości punktów. Zdobywa się je poprzez:

- 1. zbudowanie trasy pomiędzy dwoma sąsiadującymi ze sobą miastami;**
- 2. zbudowanie ciągłej trasy pomiędzy dwoma miastami wymienionymi na Bilecie;**
- 3. przemieszczanie pasażerów**
- 4. wykonanie największej liczby połączeń określonych na Biletach.**

Punkty możesz także stracić za nie wybudowanie połączenia wymienionego na Twoim bilecie.

TURA GRY

Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który ma największą ilość elektrycznych kolejek albo gracz, który jest najmłodszy. Kolejka idzie w koło zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz ma jedną turę w jednej kolejce. Podczas swojej tury gracz musi wykonać jedną (i tylko jedną) akcję spośród przedstawionych poniżej:

1. Pociągnąć kartę Wagonu – Gracz może pociągnąć dwie karty wagonów. Może wybrać jedną z odsłoniętych kart albo pociągnąć kartę z talii (i liczyć na swoje szczęście). Jeżeli zdecyduje się na pociągnięcie odkrytej karty, to natychmiast uzupełnia powstałe w ten sposób miejsce dociągając kartę z talii i kładąc ją odkrytą obok pozostałych czterech odkrytych kart.. Wtedy dociąga drugą kartę albo z odkrytych pięciu, albo na ślepo z talii (specjalne zasady dotyczące Lokomotyw i Pasażerów znajdując się w dziale Karty Wagonów/Karty Pasażerów).

2. Wyznaczyć trasę – Gracz może wyznaczyć trasę poprzez zagranie kompletu kart Wagonów, które kolorem oraz ilością odpowiadają wyznaczonej trasie. Gracz ten kładzie po jednym ze swoich plastikowych wagonów na każdym z prostokątów na danej trasie. Następnie przesuwa swój znacznik punktacji na torze o odpowiednią ilość pól (po konsultacji z Tabelą Punktacji).

Kiedy gracz wyznacza trasę, może położyć jednego ze swoich Pasażerów na dowolnym z dwóch miast, które właśnie połączył. W jednym mieście może znajdować się tylko jeden Pasażer.

3. Pociągnąć Bilety – Gracz ciągnie 4 Bilety z góry talii. Musi zatrzymać przynajmniej jeden z nich, choć może zatrzymać dwa, trzy, a nawet wszystkie cztery. Odrzucone karty wędrują na spód odpowiedniej talii.

4. Przewieźć Pasażerów – Gracz może przewieźć jednego ze swoich pasażerów (który znajduje się już na planszy). Pasażer wyrusza z miasta, w którym się aktualnie znajduje, i podróżuje przez inne miasta korzystając z tras gracza, który danego Pasażera kontroluje. Z każdego mijanego miasta zbiera żeton Towaru (oczywiście żeton znajdujący się na samej górze stosu). Gracz może użyć jednej trasy tylko raz, tj. Pasażer nie może wracać po tej samej trasie, którą już przebył. Pasażer nie zbiera Towaru ze swojej stacji startowej. Pasażer może przechodzić i zatrzymać się na stacjach, na których stoją inni pasażerowie. Pod koniec tury przewieziony Pasażer zostaje usunięty z gry, tak więc każdy z graczy może przesunąć podczas jednej rozgrywki do trzech Pasażerów. Punkty zlicza się natychmiast, ale gracze zatrzymuje żeton Towarów w razie gdyby później trzeba było przeliczyć punkty.





KARTY WAGONÓW I PASAŻERÓW

Nie ma limitu kart, które gracz może mieć na ręce.

Kiedy talia się skończy należy przetasować stos kart odrzuconych by stworzyć nową talię. Karty powinny zostać przetasowane bardzo dokładnie, ponieważ odrzuca się je w jednokolorowych zestawach.

Może się zdarzyć, że talia kart się skończy, a na stosie nie ma żadnych kart odrzuconych (ponieważ gracze trzymają wszystkie na rękach). Wtedy gracze nie mogą już ciągnąć kart Wagonów. Mogą tylko Wyznaczać trasy, przewozić Pasażerów oraz ciągnąć karty Biletów

KARTY WAGONÓW

W talii znajduje się 8 podstawowych kart Wagonów. Kolory kart Wagonów odpowiadają kolorom tras na planszy – są fioletowe, niebieskie, brązowe, białe, zielone, żółte, czarne i czerwone.



LOKOMOTYWY

Lokomotywy są kartami wielokolorowymi i dzięki temu zastępują dowolny kolor podczas wyznaczania trasy. Jeżeli Lokomotywa jest jedną z pięciu odkrytych kart, to gracz, który ją weźmie, traci prawo do dociągnięcia drugiej karty. Jeżeli pociągnął już jedną, a dociągnięta karta, która ma ją zastąpić, jest Lokomotywą, to nie może on jej dociągnąć jako drugiej karty. Jeżeli wśród pięciu odkrytych kart w jednym momencie znajdują się 3 Lokomotywy, to wszystkie pięć kart zostaje odrzuconych i odkrywa się pięć kolejnych kart.



KARTY LOKOMOTYWY +4

Lokomotywy +4 są kartami wielokolorowymi i dzięki temu zastępują dowolny kolor podczas wyznaczania trasy, która ma cztery pola lub więcej. Nie można ich używać na trasach, które mają mniej niż 4 pola. W przeciwieństwie do zwykłych kart Lokomotyw, przy dociąganiu kart po wybraniu karty Lokomotywy +4 nie traci się możliwości dociągnięcia drugiej karty.



KARTY PASAŻERÓW

Karty Pasażerów ciągnie się podobnie jak karty Wagonów. Podczas przewożenia Pasażera gracz może użyć karty Pasażera by wykorzystać trasę należącą do przeciwnika. Można zagrać dowolną ilość kart Pasażera na jednego Pasażera. Jeżeli wśród pięciu odkrytych kart w jednym momencie znajdują się 3 karty Pasażera, to wszystkie pięć kart zostaje odrzuconych i odkrywa się pięć kolejnych kart.



Przykład:
Fioletowy przesuwa pasażera



WYZNACZANIE TRAS

Trasa to ciąg kolorowych pól (niekiedy także szarych) pomiędzy dwoma sąsiednimi miastami na planszy. By wyznaczyć trasę gracz musi zagrać zestaw kart, gdzie ilość kart równa jest prostokątom, które składają się na tą trasę.

Karty w zestawie muszą być tego samego typu. Większość tras wymaga wagonów określonego typu, np. niebieskie trasy wymagają zestawu złożonego z niebieskich kart. Niektóre trasy – w kolorze szarym – mogą być wyznaczone przez zestaw dowolnego koloru (choć wciąż wszystkie karty muszą być jednego typu).

Kiedy trasa zostanie wyznaczona to gracz, który to zrobił, kładzie po jednym ze swoich plastikowych pociągów na każdym prostokącie trasy. Zestaw kart użyty do wyznaczenia trasy zostaje odrzucony. Gracz ten natychmiast przesuwa swój znacznik punktacji o tyle punktów, ile zdobył wyznaczając tą trasę.

Gracz może wyznaczyć dowolną niezajętą trasę, która znajduje się na planszy. Nie musi on łączyć tras, które wyznaczył wcześniej.

Trasa musi być wyznaczona w całości w jednej turze, np. nie można położyć dwóch pociągów na trasie złożonej z trzech pól w jednej turze i dołożyć jednego pociągu w kolejnej.

W jednej turze gracz może wyznaczyć tylko jedną trasę łączącą dwa sąsiednie miasta.

Niektóre trasy łączone są przez podwójne trasy. Jeden gracz nie może wyznaczyć obu tras na podwójnej trasie. Te same zasady obowiązują przy potrójnych trasach.



Trasa podwójna



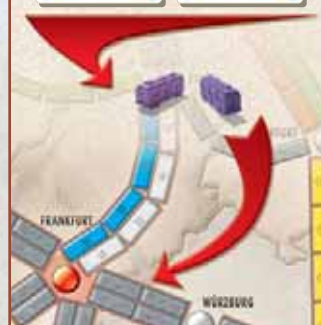
Trasa potrójna



Przykład 1

Aby wyznaczyć niebieską trasę, składającą się z trzech pól, gracz musi zagrać którąś z poniższych kombinacji kart:

- trzy niebieskie karty
- 2 niebieskie karty i 1 Lokomotywy
- 1 niebieską kartę i 2 Lokomotywy
- 3 Lokomotywy



Przykład 2

Szara trasa, która ma dwa pola może być wyznaczona przez:

- 2 czerwone karty
- 1 żółtą kartę i 1 Lokomotywy
- 2 Lokomotywy



Na trasach dłuższych niż cztery pola można zagrywać i zwykłe Lokomotywy i Lokomotywy +4



Na trasach krótszych niż cztery pola można używać tylko zwykłych Lokomotyw

Ważne:

Przy grze w 2 lub 3 osoby można użyć tylko jednej podwójnej lub potrójnej trasy. Gracz może wyznaczyć pierwszą trasę z dwóch lub trzech dostępnych, ale kolejne zostają wtedy zamknięte dla innych graczy.



TABELA PUNKTACJI

Długość TRASY	Punkty
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15
7 	18

Po zbudowaniu trasy przez danego gracza należy niezwłocznie zaaktualizować tor punktacji, dodając aktualnie zdobyte punkty, zgodnie z długością trasy.

DOCIĄGNIE BILETÓW

Gracz może w swojej turze dociągnąć więcej Biletów. Jeżeli zdecyduje się na tę opcję to dociąga 4 karty z talii Biletów. Gracz może dociągnąć dowolną kombinację tych 4 Biletów z dwóch talii, ale musi ogłosić jaka będzie to kombinacja zanim dociągnie karty. Jeżeli w taliach Biletów zostały mniej niż 4 karty to gracz dociąga tyle, ile zostało. Gracz musi zatrzymać przynajmniej jeden Bilet, ale jeżeli chce, to może zatrzymać ich więcej. Wszystkie Bilety, które nie zostały zatrzymane, wędrują na spód odpowiedniej talii.

Każdy Bilet zawiera nazwy dwóch miast oraz Wartość Punktową. Jeżeli graczowi uda się połączyć te dwa miasta serią tras to pod koniec gry dodaje on podaną Wartość Punktową do swojej puli punktów. Jeżeli mu się to jednak nie uda to pod koniec gry musi on odjąć Wartość Punktową od swojej puli punktów.

Niektóre Bilety zawierają nazwę miasta oraz nazwę kraju. Każda trasa do innego kraju to ślepy zaułek i nie może zostać użyta do połączenia dwóch miast. Nie można też umieszczać lub przewozić tam Pasażera.

Biletów nie pokazuje się innym graczom aż do momentu podliczania wyników na końcu gry. Gracz może mieć dowolną ilość Biletów na ręce.



KONIEC GRY

Kiedy jednemu z graczy zostanie 0, 1 lub 2 plastikowe pociągi to każdy z graczy, łącznie z tym, któremu kończą się pociągi, ma jeszcze jedną turę po której rozgrywka się kończy.

OBLICZANIE WYNIKU

Znaczniki punktacji powinny wskazywać punkty zdobyte podczas rozgrywki za wyznaczenie tras i przewóz Towarów. Jeżeli chcecie się upewnić czy nie popełniliście błędu możecie policzyć je jeszcze raz.

Następnie gracze powinni odsonić wszystkie swoje Bilety i dodać lub odjąć ich Wartość Punktową w zależności od tego, czy udało im się połączyć określone miasta czy nie.

Gracz, który wykonał najwięcej Biletów otrzymuje specjalną kartę bonusową i 10 punktów. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują po 10 punktów. Nie zrealizowane Bilety nie mają wpływu na to, kto otrzyma tą kartę.

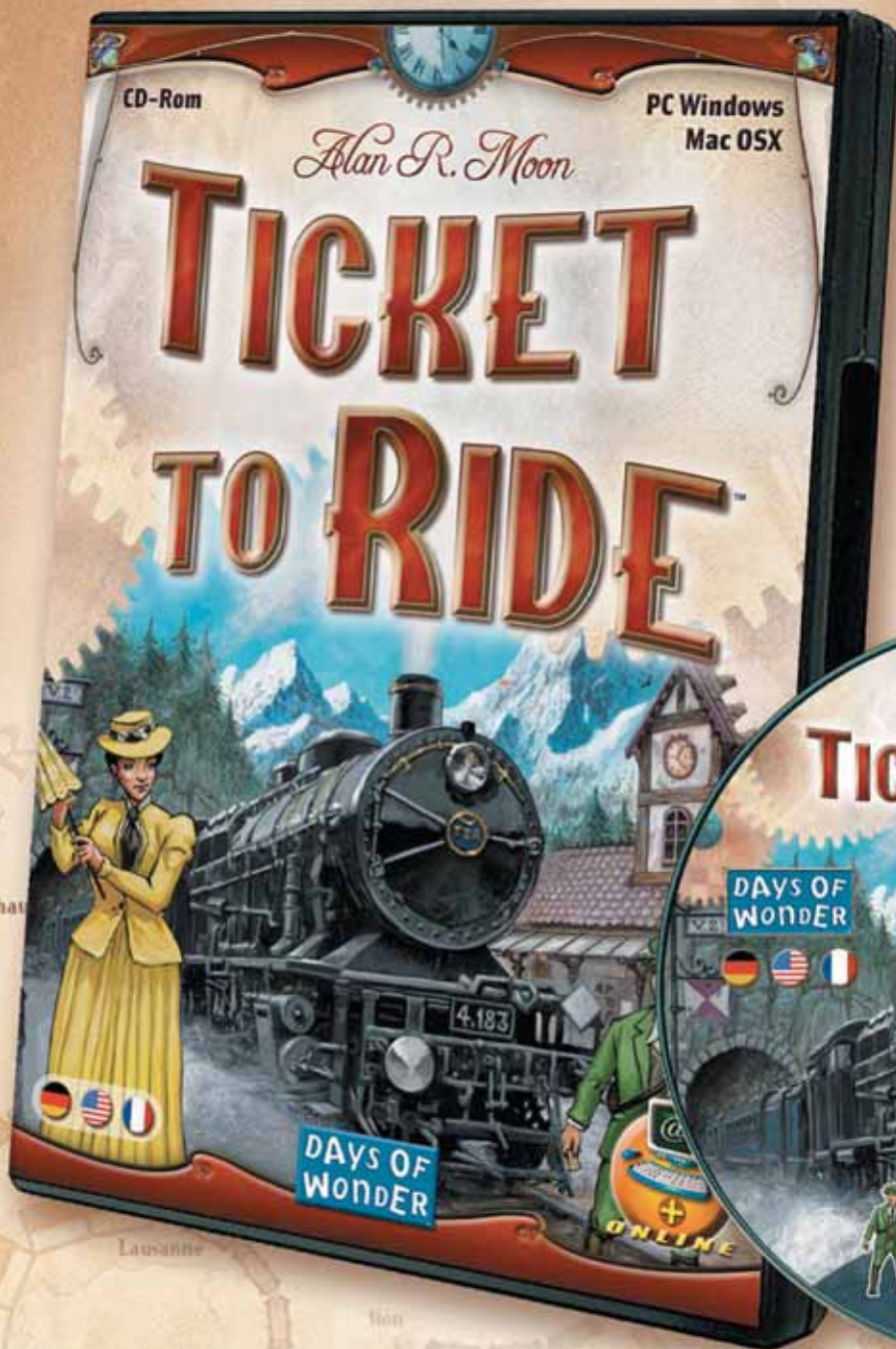
Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa rozgrywkę. Jeżeli nastąpił remis to wygrywa ten gracz, który zrealizował największą ilość biletów. Jeżeli wciąż jest remis to wygrywa gracz z największą ilością punktów zdobytych na żetonach Towarów.

Mac OSX and PC Windows

**DAYS OF
WONDER**



ONLINE



Learn more at www.daysof wonder.com

All aboard this computer game version of the famous award-winning board game : Ticket to Ride!

Play against the game on the classic US and European maps, and discover the exclusive map of *Switzerland*. Play online against tens of thousand of other players all over the world: this game includes a one-year subscription to Ticket to Ride Online!





Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl:
Szymon 'neishin' Szveda

Skład komputerowy:  *klema*

REBEL.pl - największy sklep z grami.

Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>



REBEL Centrum gier

ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk

tel. (058) 347 02 04

Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 354 454

