

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE™

## ASIA



MAP COLLECTION  
+1+  
DAYS OF  
WONDER



4-6



8+



30-60'



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



## Witamy we Wsiąg do pociągu: Azja - nowym zabawnym dodatku wprowadzającym grę drużynową oraz możliwość dodania 6 gracza do rozgrywki.

Instrukcja ta opisuje zmiany w rozgrywce, specyficzne dla gry drużynowej na mapie Azji i zakłada, że jesteś zaznajomiony z zasadami przedstawionymi z oryginalnego Wsiąg do pociągu.

Gra ta jest dodatkiem i wymaga użycia następujących komponentów z poprzednich wersji Wsiąg do pociągu:

- rezerwy 45 wagonów na drużynę i odpowiednich znaczników punktowych zabranych z Wsiąg do pociągu lub Wsiąg do pociągu: Europa

- 110 kart wagonów pochodzących z powyższych gier lub dodatku USA 1910

Stojaki na karty oraz dodatkowe kolorowe, plastikowe wagony zawarte w tym dodatku powinny również być użyte (9 dodatkowych wagonów w każdym pasującym kolorze oraz 2 drewniane stojaki na karty dla każdej drużyny).

### Rozgrywka drużynowa

Mapa Azji została zaprojektowana specjalnie pod rozgrywkę drużynową dla 4 lub 6 graczy. Gracze powinni dobrać się w drużyny dwuosobowe przed rozpoczęciem gry i usiąść obok siebie tak, aby osoby z tej samej drużyny zawsze grały po sobie.

Podziel plastikowe wagony w kolorze drużyny na 2 zestawy po 27, po jednym dla każdego gracza. Gracze z jednej drużyny punktuja razem, używając wspólnego znacznika punktowego odpowiedniego koloru, lecz muszą trzymać swoje wagony osobno.

Drużyna posiada również na spółkę 2 stojaki na karty (jeden na wspólne karty wagonów a drugi na wspólne karty biletów) i umieszcza je przed sobą tak, aby obaj gracze mieli łatwy dostęp do kart. W trakcie gry zawodnicy z drużyny mogą się komunikować ale nie mogą wymieniać się informacjami na temat gry, z wyjątkiem konsultacji na temat użycia kart na wspólnym stojaku.

### Karty wagonów

Na początku każdy gracz otrzymuje 4 karty wagonu i, tak jak w standardowej rozgrywce Wsiąg do pociągu, trzyma je w ukryciu przed innymi; stojaki na wspólne karty są puste.

W trakcie gry kiedy gracz decyduje się na dobranie kart wagonu, musi umieścić jedną w ręku a drugą na stojaku swojej drużyny. Kiedy gracz doberze pierwszą kartę musi natychmiast zdecydować czy bierze ją do ręki czy dzieli się nią z kolegą z drużyny umieszczając ją na stojaku. Druga dobrana karta musi iść w pozostałe miejsce (do ręki lub na stojak). Jeśli gracz decyduje się na dobranie pojedynczej odsłoniętej karty lokomotywy, musi umieścić ją na wspólnym stojaku.

Aby przejąć trasę gracz może użyć dowolnej kombinacji kart wagonu ze swojej ręki i/lub stojaka swojej drużyny.

### Bilety celu

W dodatku tym znajduje się 60 kart biletów celu. Na początku gry, każdy gracz otrzymuje 5, które trzyma w tajemnicy przed innymi (nawet współgraczem z drużyny). Następnie musi zatrzymać przynajmniej 3 z tych biletów. Po tym jak obaj współgracze z drużyny wybiorą swoje bilety, muszą równocześnie umieścić po 1 na stojaku drużyny. Tak więc każda drużyna posiada 2 wspólne bilety na początku gry. Wszystkie pozostałe bilety w rękach graczy muszą pozostać tajne.

W trakcie rozgrywki, jeśli gracz chce dobrać dodatkowy bilet celu, dobiera 4 nowe z których zachowuje przynajmniej 1. Następnie umieszcza 1 z tych nowo dobranych kart biletów na stojaku drużyny a pozostałe zachowuje w tajemnicy przed współgraczami.

Odrzucone na początku lub w trakcie gry bilety celu są odkładane na spód talii biletów tak, jak w normalnej grze Wsiąg do pociągu.



### Dzielenie się dodatkowymi biletami

W trakcie gry, gracz może zużyć cały swój ruch aby umieścić do 2 biletów celu z ręki na stojak drużyny aby podzielić się informacją ze współgraczem. Gracz nie może poza tym już nic z robić w tej turze.

### Podwójne i potrójne trasy

Tylko w rozgrywce 4 osobowej, dopiero po tym jak jedno torowisko z podwójnej trasy zostanie przejęte, drugie staje się dostępne dla wszystkich graczy. Jeden wyjątek: **oba torowiska z podwójnej trasy z Hong Kongu do Canton pozostają otwarte, nawet jeśli jest tylko 4 graczy.**

Mapa Azji posiada też potrójne trasy. W rozgrywce 4 osobowej, tylko 2 z 3 torowisk danej trasy mogą być zdobyte, jednak obaj gracze z tej samej drużyny mogą przejąć po jednym aby zablokować je dla pozostałych drużyn.

### Trasy w tunelu

W Azji tunele rozgrywa się prawie tak samo jak w grze Wsiąg do pociągu: Europa, w którym to zostały wprowadzone. Jedyna różnica jest taka, że w Himalajach liczba odkrywanych kart wagonów z wierzchu talii jest wyższa - od 4 do 6.

Tunele to specjalne trasy oznaczone specjalnym czarnym znacznikiem tunelu, który otacza każde pole wzdłuż trasy. Podczas próby przejścia trasy w tunelu, gracz najpierw wyklada ilość potrzebnych kart. Następnie odkrywa 4 do 6 kart (co pokazuje liczba na konkretnej trasie w tunelu) z wierzchu talii wagonów. Za każdą odkrytą kartę, której kolor odpowiada kolorowi użytemu do przejścia trasy (włącznie z lokomotywami) gracz musi odrzucić dodatkową kartę w tym kolorze (lub kartę lokomotywy) z ręki bądź wspólnych kart ze stojaka drużyny. Jeśli gracz nie posiada wystarczającej liczby dodatkowych kart w odpowiednim kolorze (lub nie chce ich zagrać) może zabrać wszystkie zagrane karty na rękę i jego tura się kończy. Odkryte karty wagonu dla sprawdzenia tunelu są odrzucane.

### Pamiętaj że w odniesieniu do tuneli:

- ♦ Lokomotywy są wielokolorowymi jokerami. W związku z tym dowolna odsłonięta karta lokomotywy zmusza gracza do odrzucenia karty wagonu (w odpowiednim kolorze) lub karty lokomotywy.
- ♦ Jeśli gracz zagra same karty lokomotywy aby przejąć trasę w tunelu, tylko odsłonięte karty lokomotywy z talii są uważane za pasujące. Oznacza to, że nie będzie musiał się martwić o karty wagonów w kolorze tunelu powodujące normalnie odrzucanie kart! Jeśli zostanie odkryta karta lokomotywy, gracz musi odrzucić dodatkową kartę lokomotywy z ręki.
- ♦ W rzadkim przypadku, jeśli zdarzy się, że nie będzie wystarczającej liczby kart potrzebnych do odkrycia z talii wagonów i zabraknie kart w stosie kart odrzuconych do stworzenia nowej talii, odkrywanych jest tyle kart ile to możliwe. Jeśli z przyczyny zbierania kart przez wszystkich graczy, nie ma kart do odkrycia, tunel może być przejęty bez ryzyka.

### Koniec gry

Jeśli w którejkolwiek z drużyn suma stosów plastikowych wagonów (obu graczy) będzie 4 lub mniej na końcu tury gracza z tej drużyny, każdy gracz (włącznie z tym graczem) ma do wykonania jeszcze jedną, ostatnią turę. Następnie gra się kończy a drużyny podliczają swoje punkty.

10 punktowy bonus za azjatycki ekspres otrzymuje drużyna posiadająca najdłuższą, nieprzerwaną trasę na planszy. 10 punktowy bonus globtrotera otrzymuje drużyna, która wypełniła najwięcej biletów celu. Jeśli dwie drużyny remisują za bonusowe punktowanie, obie punktuja.

Drużyna z największą ilością punktów wygrywa.

W przypadku remisu wygrywa drużyna, która wykonała najwięcej biletów celu. Jeśli dalej jest remis wygrywa ta spośród remisujących, która posiada najdłuższą, nieprzerwaną trasę.



Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE™

LEGENDARY ASIA

*By François Valentyn*



MAP COLLECTION  
+1+  
**DAYS OF WONDER**





## Witamy we Wsiąż do pociągu: Legendarna Azja - zabawnym i ekscytującym dodatku do gry Wsiąż do pociągu, umiejscowionego na niegościnnych wschodnich ładach u schyłku XX wieku.

Instrukcja ta opisuje zmiany w rozgrywce, specyficzne dla mapy Legendarnej Azji i zakłada, że jesteś zaznajomiony z zasadami przedstawionymi w oryginalnym Wsiąż do pociągu.

### Bilety celu

Dodatek ten zawiera 36 kart biletów celu - 30 zwykłych i 6 długich tras oznaczonych fioletowym tłem.

Na początku gry każdy gracz otrzymuje 1 kartę biletu celu z długą trasą i 3 zwykłe, spośród których musi zatrzymać przynajmniej 2. Karty celów odrzucone przez graczy oraz pozostałe karty długiej trasy trafiają do pudełka bez spoglądania na nie.

W trakcie gry jeśli gracz chce dobrać dodatkowe bilety celu, bierze 3 nowe spośród których musi zatrzymać przynajmniej 1. Odrzucone bilety trafiają na spód talii kart celów tak, jak w normalnej rozgrywce Wsiąż do pociągu.



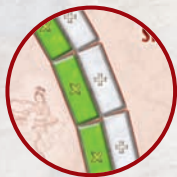
Gra ta jest dodatkiem i wymaga użycia następujących komponentów z poprzednich wersji Wsiąż do pociągu:

- rezerwy 45 wagonów na gracza i odpowiednich znaczników punktowych zabranych z:
  - Wsiąż do pociągu
  - Wsiąż do pociągu: Europa
- 110 kart wagonów pochodzących z:
  - Wsiąż do pociągu
  - Wsiąż do pociągu: Europa
  - dodatku USA 1910



### Promy

Promy to specjalne trasy łączące dwa przyległe miasta przez wodę. Łatwo je rozpoznać dzięki ikonie lokomotywy występującej na przynajmniej jednym polu tworzącym taką trasę. Aby przejąć trasę promu, gracz musi zagrać kartę lokomotywy za każdy jej symbol występujący na trasie oraz tak jak zwykle zestaw kart odpowiedniego koloru za pozostałe pola trasy.



### Podwójne trasy

Mapa Legendarnej Azji jest zaprojektowana dla 2 do 5 graczy. W rozgrywce 4 lub 5 osobowej, oba torowiska podwójnej trasy mogą być przejęte, jednak nie przez tego samego gracza. W rozgrywce 2 lub 3 osobowej, po tym jak jedno z torowisk podwójnej trasy zostanie przejęte, drugie przestaje być dostępne dla kogokolwiek.

Na tej mapie niektóre podwójne trasy posiadają szare torowiska obok kolorowych. Gracz może przejąć szarą trasę zagrywając karty wagonów w dowolnym jednym kolorze, nawet jeśli kolor ten jest taki sam jak równoległe kolorowe torowisko.



### Trasy górskie

Górskie trasy powodują zużywanie się wagonów, które nimi podróżują. Trasy te zaznaczone są przez symbol X na przynajmniej jednym z pól je tworzących.

Aby przejąć trasę w górach gracz musi zagrać jak zawsze zestaw kart w odpowiednim kolorze i ilości oraz umieścić wymaganą liczbę wagonów na trasie. Wagony umieszczone na trasie punktuja według tabeli punktowania tras jak zwykle.

Dodatkowo gracz musi odrzucić jeden plastikowy wagon za każdy X na trasie. Takie wagony zabierane są z zasobów gracza i umieszczane na obszarze górskiego przejścia pokazanego na planszy. Każdy odrzucony wagon natychmiastowo dodaje 2 punkty do wyniku gracza.

Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby wagonów w swoich zasobach aby umieścić je na planszy i odrzucić za każdy X na trasie, nie może przejąć takiej trasy górskiej.

Niektóre podwójne trasy posiadają kolorową trasę górską i równoległą zwykłą szarą trasę. Szara trasa nie przechodzi przez góry i nie wymaga odrzucania wagonów, podczas gdy ta druga - górską trasę tego wymaga.



### Bonusy na końcu gry

10 punktowy bonus odkrywcy Azji przyznawany jest graczowi (graczom), który połączy jak najwięcej miast w nieprzerwanej sieci tras wagonami w swoim kolorze. Taka sieć może posiadać różne rozgałęzienia połączone ze sobą, jak również pętle, jednak każde miasto w sieci liczone jest tylko raz.

Gracz z największą ilością punktów wygrywa.

Jeśli dwóch lub więcej graczy ma tyle samo punktów, gracz który spełnił najwięcej biletów celu jest zwycięzcą. W przypadku dalszego remisu wygrywa gracz, który zdobył najwięcej górskich tras.

Tłumaczenie i skład na zlecenie REBEL.pl: Remigiusz Bajor