

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

INDIA

By Jan Vincent



MAP COLLECTION
+2+

DAYS OF
WONDER



Witamy we Wsiąg do pociągu: Indie - pełnym wyzwani dodatku do gry Wsiąg do pociągu osadzonym w 1911 roku w kolonialnych Indiach.

Instrukcja ta opisuje zmiany w rozgrywce, specyficzne dla mapy Indii i zakłada, że jesteś zaznajomiony z przedstawionymi zasadami z oryginalnego Wsiąg do pociągu.

Wprowadzenie

Mapa Indii jest przeznaczona dla 2 do 4 graczy. Tylko w rozgrywce 4 osobowej gracie mogą używać obu torowisk w podwójnych trasach. W rozgrywce 2 i 3 osobowej, po tym jak jeden tor na podwójnej trasie zostanie zajęty, drugi przestaje być dostępny.



Bilety celu

Dodatek ten zawiera 58 biletów celu.

Na początku gry, każdy gracz otrzymuje 4 bilety celu, z których musi zatrzymać przynajmniej 2. W trakcie rozgrywki jeśli gracz chce dobrać dodatkowe bilety, dociąga 3 nowe spośród których musi zatrzymać przynajmniej 1. Nie zatrzymane bilety celu zarówno na początku gry jak i w jej trakcie są odkładane na spód talii biletów celu tak, jak w standardowej grze.



Promy

Promy to specjalne szare 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.

Bonusy na końcu gry

10 punktowy bonus indyjskiego ekspresu otrzymuje gracz(e) posiadający najdłuższą nieprzerwaną trasę na planszy.

Każdy gracz może otrzymać również bonus wielkiej podróży po Indiach. Dowolny bilet którego dwa miasta celu są połączone przez przynajmniej 2 odrębne nieprzerwane trasy należące do właściciela biletu kwalifikuje się do bonusu wielkiej podróży. Obie trasy mogą się przecinać ale nie mogą mieć wspólnych wagonów

Liczba otrzymanych dodatkowych punktów zależy od ilości biletów kwalifikujących się i jest pokazana w tabelce Mandala na mapie. Jeden bilet jest wart 5 punktów, 2 bilety 10, 3 bilety 20 punktów itd. Bilety powyżej piątego nie przynoszą dodatkowych punktów (największy bonus to 40 punktów). Punkty te otrzymuje się dodatkowo do tych zebranych za same bilety.

Porady

Oddając charakterystykę kraju, który jest gęsto zaludniony i kolorowy mapa Indii wynagradza graczy za podejmowanie kluczowych tras wcześniej (aby uniknąć odcięcia) oraz za uważne dobieranie kolorów kart.

Bonusy za wielką podróż mogą być traktowane okazjonalnie lub jako główna strategia. Pamiętaj:

- Im więcej kwalifikujących się biletów tym większy bonus na końcu gry, bez względu na długość trasy i wartość punktową danych biletów.
- Ostatnia trasa pozwalająca ci załapać się na wielką podróż będzie najprawdopodobniej blokowana przez przeciwników. Postaraj się mieć możliwość alternatywnej ostatniej trasy lub takiej, która będzie trudna do przejścia przez twoich przeciwników (lub o obie rzeczy).

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

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

1		5
2		10
3		20
4		30
5+		40

• MANDALA •

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE™



SWITZERLAND



MAP COLLECTION
+2+
DAYS OF WONDER

2-3	8+	30-60'

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Witaj w grze Alana R. Moon'a - na zabawnej nowej dodatkowej mapie - Szwajcarii do wygrywającej nagrody serii gier Wsiąść do pociągu.

Instrukcja ta opisuje zmiany w rozgrywce, specyficzne dla mapy Szwajcarii i zakłada, że jesteś zaznajomiony z przedstawionymi zasadami z oryginalnego Wsiąść do pociągu.

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

- rezerwy 40 wagonów na gracza (zamiast typowych 45) i odpowiednich znaczników punktowych zabranych z:
 - Wsiąść do pociągu
 - Wsiąść do pociągu: Europa
- 110 kart wagonów pochodzących z:
 - Wsiąść do pociągu
 - Wsiąść do pociągu: Europa
 - dodatku USA 1910

Wprowadzenie

Mapa Szwajcarii została zaprojektowana specjalnie dla 2 lub 3 graczy. W rozgrywce 3 osobowej, gracze mogą używać obu torów podwójnych tras. W 2 osobowej rozgrywce, po tym jak jedno z torowisk podwójnej trasy zostanie przejęte, drugie przestaje być dostępne.

Plansza

Na mapie Szwajcarii niektóre trasy nie łączą już tylko miasta z miastem lecz także miasta z sąsiadującymi ze Szwajcarią państwami. Występują 3 trasy łączące Szwajcarię z Austrią, 4 z Francją, 5 z Włochami i 5 z Niemcami. Podobnie jak w oryginalnej grze Wsiąść do pociągu gracz z najdłuższą nieprzerwaną trasą na końcu gry otrzymuje 10 punktowy bonus.

Bilety celu

Dodatek ten zawiera 46 biletów celu.

34 bilety łączą miasto z miastem i nie różnią się od tych z poprzednich wersji gry.

12 biletów łączy albo miasto z krajem albo kraj z krajem. Aby wypełnić bilet łączący miasto z krajem gracz musi zrobić trasę łączącą miasto pokazane na bilecie z jednym z krajów pokazanych na nim. Aby wypełnić bilet łączący kraj z krajem gracz musi połączyć główny kraj pokazany na bilecie z jednym z pozostałych krajów widniejących na nim. Na końcu gry gracz zdobywa punkty za najwyższe punktujące połączenie spełnione przez niego spośród tych pokazanych na bilecie. Jeśli żadne z połączeń nie zostało spełnione gracz traci punkty za najniższe punktujące połączenie pokazane na bilecie.



Na początku gry każdy gracz otrzymuje 5 biletów celu, spośród których musi zatrzymać przynajmniej 2. W trakcie rozgrywki jeśli gracz chce dobrać dodatkowe bilety, dociąga 3 nowe spośród których

zatrzymuje przynajmniej 1. Odrzucone na początku lub w trakcie gry bilety celu nie są odkładane na spód talii tak jak w innych grach Wsiąść do pociągu. Zamiast tego są natychmiastowo odrzucane z gry. Oznacza to, że istnieje możliwość wyczerpania się biletów celu całkowicie!

Karty lokomotywy

14 tradycyjnych kart "jokerów" lokomotyw zagrywa się inaczej.

W przeciwieństwie do standardowych kart lokomotyw w pozostałych wersjach Wsiąść do pociągu, karty te mogą być wybierane tak, jak zwykle karty wagonów. Tak więc gracz może zabrać 2 karty lokomotywy w trakcie swojej tury. Jeśli 3 z 5 odsłoniętych kart to lokomotywy, wszystkie 5 odsłoniętych kart natychmiastowo odrzuca się na stos kart dorzuconych i odkrywa się nowe karty.

Karty lokomotywy mogą być zagrywane tylko na trasy w tunelu (patrz Tunele poniżej). Karty lokomotywy mogą być użyte do spełnienia lub zastąpienia kolorowych kart potrzebnych do przejścia trasy w tunelu ale nigdy nie mogą być użyte do przejścia zwykłej (nie-tunelowej) trasy!

Trasy w tunelu

Na mapie Szwajcarii tunele rozgrywane są tak samo jak we Wsiąść do pociągu: Europa, kiedy to zostały po raz pierwszy wprowadzone. 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 3 wierzchnie karty z talii kart wagonów są odkrywane. 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. Jeśli gracz nie posiada wystarczającej liczby dodatkowych kart wagonów w odpowiednim kolorze (lub nie chce ich zagrać) może zabrać wszystkie zagrane karty na rękę i jego tura się kończy. Trzy 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 odkryta zostanie lokomotywa, gracz musi odrzucić dodatkową kartę lokomotywy z ręki.

