

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE™

The Card Game



Odwiędź stronę www.daysofwonder.com, aby wprowadzić swój Siciowy Kod Dostępu.

TICKET

DAYS OF
WONDER



2-4

8+

30'

Zawartość opakowania:

- 1 instrukcja
- 148 ilustrowanych kart:

96 kart Pociągów
(po 10 w każdym kolorze
plus 16 lokomotywy)



6 kart premiowych
Wielkie Miasta



Kolorowa
karta
pociągu



Wielo-
kolorowa
lokomotywa



46 kart Bilet
Docelowy

2

Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak najwyższej ilości punktów. Gracze zyskują punkty realizując Bilety Docelowe, które mają na rękach. Punkty można także otrzymać, jeśli pod koniec rozgrywki uda się zdobyć premiowe karty Wielkie Miasta. Trzeba jednak uważać, ponieważ na tym etapie traci się punkty za wszystkie niezrealizowane Bilety Docelowe!

Czas trwania gry

Rozgrywki dla dwóch lub trzech graczy polegają na jednokrotnym przejściu przez talię Pociągów. Kiedy talia Pociągów się skończy, następuje ostatnia tura. Gra się kończy i podlicza się punkty. W rozgrywce dla czterech graczy w momencie wyczerpania talii następuje pierwsze podliczenie zrealizowanych Biletów Docelowych. Stos odrzuconych kart Pociągów zostaje następnym

Przygotowanie do gry



6 Obszar ciągnięcia 3

Obszar gracza



1 2 5

Rozdaj każdemu graczowi po 1 karcie Lokomotywy (dzięką kartę) (1). Przetasuj resztą kart Pociągów wraz z pozostałymi Lokomotywami, tworząc talię Pociągów. Rozdaj po 7 kart każdemu z graczy (2) i pozostałą część talii Pociągów umieść w zasięgu wszystkich graczy. Pociągnij 5 kart z wierzchu talii i ułóż je odsłonięte w rzędzie na Obszarze ciągnięcia, obok talii Pociągów (3). 6 premiowych kart Wielkie Miasta połóż z boku w taki sposób, aby ich wartość była dobrze widoczna dla wszystkich graczy (4). Następnie przetasuj Bilety Docelowe i rozdaj po 6 każdemu z graczy (5). Pozostałe bilety umieść zasłonięte w talii Biletów (6). Każdy z graczy spogląda teraz po kryjomu na swoje bilety i wybiera, które z nich pragnie zatrzymać. Gracze muszą zostawić sobie przynajmniej po 1 Bilecie Docelowym, ale jeśli chcą, mogą zachować nawet wszystkich 6. Niechciane Bilety zostają na nowo wtasowane do talii Biletów. Możecie już teraz rozpocząć rozgrywkę.

przetasowany, tworząc nową talię Pociągów. Rozgrywka kończy się dopiero po wyczerpaniu tej drugiej talii Pociągów, wtedy też oblicza się ostateczną ilość punktów.

Streszczenie rozgrywki

W trakcie gry uczestnicy mają do dyspozycji kilka czynności: mogą ciągnąć na rękę nowe Bilety Docelowe lub nowe karty Pociągów; wykladać karty Pociągów z ręki na obszar przed sobą, który nazywany jest Bocznica. Karty Pociągów przesuwa się z Bocznicy na pojedynczy stos kart Na Torach i układa je tam zasłonięte.

Gracze starają się dopasować karty Pociągów ze stosu Na Torach do swych Biletów Docelowych. Uzyskują punkty za zrealizowane Bilety, mają też możliwość zdobyć w międzyczasie punkty premiowe za pozyskanie Wielkich Miast.

Bocznica Gracza



Tura gry

Najmłodszy z graczy idzie jako pierwszy. Następnie siedzący przy stole gracze wykonują po kolei swoje ruchy zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, każdy gracz rozgrywa na raz 1 turę. Tura gracza składa się z 2 oddzielnych faz:

FAZA 1:

Przesunięcie kart Pociągów z Bocznicy Na Tory – jeśli gracz posiada na swej Bocznicy jakieś karty Pociągów (patrz „Umieszczanie kart Pociągów na Bocznicy”, poniżej), musi pociągnąć po 1 karcie z każdego kolorowego rzędu swych kart Pociągów na Bocznicy i umieścić te karty zasłonięte na pojedynczym stosie Na Torach.

Gdy karty zostaną umieszczone na stosie Na Torach, muszą pozostać tam, ukryte przed wszystkimi graczami, *także tym, do którego należy stos*, dopóki nie wyczerpie się talia Pociągów i nie nastąpi moment podliczania Biletów.

Uwaga: jeśli w rozgrywce biorą udział niedoświadczeni lub młodszy gracze, można zezwolić, aby każdy mógł w dowolnym momencie przejrzeć swój stos Na Torach. W pierwszej turze gracza, albo też gdy gracz nie posiada na Bocznicy żadnych kart, ta faza jest pomijana.

FAZA 2:

Gracz musi teraz wykonać jedną (i tylko jedną) spośród następujących trzech czynności:

- A. pociągnąć nowe karty Pociągów; albo
- B. umieścić karty Pociągów na Bocznicy; albo
- C. pociągnąć Bilety Docelowe.

A. Ciągnięcie nowych kart Pociągów

– (obowiązują tu identyczne zasady ciągnięcia kart Pociągów, jak w grze planszowej Ticket to Ride, tylko że pojawienie się trzeciej odsłoniętej Lokomotywy nie prowadzi do odrzucenia wszystkich odsłoniętych kart).

Gracz ciągnie maksymalnie 2 karty Pociągów z wierzchu talii Pociągów i/lub spośród którejsz z pięciu leżących koszulka do dołu kart z Obszaru Ciągnięcia.

Pociągnięte odkryte karty muszą natychmiast zostać zastąpione nowymi kartami z talii Pociągów, zanim pociągnie

się jakąkolwiek następną kartą.

Pociągnięte odsłonięte Lokomotywy liczą się tak, jakby gracz pociągnął dwie karty, tak więc tura ulega natychmiastowemu zakończeniu. Lokomotywy pociągnięte na ślepo z wierzchu talii Pociągów liczą się jednak normalnie (jak pojedyncze karty). Nie istnieje ograniczenie ilości kart, jakie gracz może posiadać na rękach w danej chwili, tak więc ta opcja jest zawsze dostępna, chyba że skończą się już karty Pociągów.

ALBO

B. Umieszczanie karty Pociągów na Bocznicy – gracz zagrywa z ręki i umieszcza na swej Bocznicy odsłonięte karty:

- sekwens 2 lub więcej kart Pociągów w tym samym kolorze; albo
- dokładnie 3 karty, każdą w innym kolorze.

Przy zagrywaniu sekwensu 2 lub więcej kart w tym samym kolorze, karty muszą zostać umieszczone w jednym rzędzie na Bocznicy gracza, każda kolejna lekko przesunięta względem poprzedniej. Lokomotywy mogą być zagrywane jako część takiego sekwensu, lecz wszystkie muszą zostać umieszczone na szczycie rzędu. Gdy w późniejszym czasie Lokomotywy będą wykorzystywane do realizacji Biletów Docelowych, mogą być traktowane tak, jakby miały dowolny kolor, a nie tylko ten kolor, zgodnie z którym zostały zagrane w momencie umieszczania ich na Bocznicy.

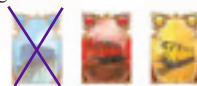


Sekwens 4 zielonych kart Pociągów, w tym 2 Lokomotyw

Jeśli zagrywa się karty Pociągów w różnych kolorach, należy wyłożyć dokładnie trzy karty, każdą w innym kolorze, przy czym w takim zestawie nie wolno umieścić Lokomotywy. Nigdy nie można zagrać karty Pociągu, której kolor jest już obecny na Bocznicy

gracza, dopóki wcześniejsze karty tego koloru nie zostaną usunięte z Bocznicy. Oprócz tego nie wolno zagrywać kart Pociągów, których kolor jest już obecny na Bocznicy innego gracza, chyba że zagrywa się ich większą ilość, niż znajduje się na Bocznicy przeciwnika. Jeśli gracz zagrywa większą ilość, jego przeciwnik musi natychmiast odrzucić ze swej Bocznicy wszystkie karty tego koloru. Nazywa się to „Rabunkiem pociągów”.

Bocznica Michała



Bocznica Pawła



W swojej turze Michał zagrywa na swą Bocznicę 1 kartę niebieską, 1 czerwoną i 1 żółtą. Następnie Paweł zagrywa 3 karty niebieskie, zmuszając Michała do odrzucenia jego wcześniejszej niebieskiej karty.

ALBO

C. Ciągnięcie Biletów Docelowych

– gracz ciągnie z wierzchu talii Biletów 4 nowe Bilety Docelowe. Może zatrzymać dowolną ich liczbę, a nawet zrezygnować ze wszystkich wyciągniętych. Niechciane Bilety są umieszczane z powrotem na spodzie talii Biletów.

Gdy gracz skończy swą turę, kolejka przechodzi na kolejnego gracza siedzącego zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Procedura powtarza się do chwili, w której wyczerpią się karty w talii Pociągów.

Gdy wyczerpie się talia Pociągów... Gdy z talii Pociągów zostanie wyciągnięta ostatnia karta, każdy z graczy otrzymuje do dyspozycji jeszcze 1 turę, również ten

gracz, który wzięł ostatnią kartę. Jeśli do wyciągnięcia została tylko 1 karta Pociągu, gracz może zdecydować, że wykorzysta tę turę, aby wzięć tę kartę. Pozostali gracze mają wtedy w fazie 2 tylko dwie możliwości do wyboru (ciągnięcie Biletów albo umieszczanie Pociągów na Boczniczy). Następnie gracze wykorzystują karty Pociągów ze swego stosu Na Torach, aby zrealizować jak najwięcej Biletów Docelowych. Na każdym Bilecie widnieje liczba kart każdego koloru, jakie są wymagane do jego zrealizowania. Każdą kartę można wykorzystać do zrealizowania wyłącznie 1 Biletu Docelowego. Lokomotywa może zastąpić dowolny kolor.

Aby zrealizować Bilet Docelowy, gracz musi dopasować ze swego stosu Na Torach zestaw kart Pociągów w tych samych kolorach i w tej samej ilości, co trasy wyszczególnione na jego Bilecie. Lokomotywy są dzikimi kartami i mogą zastępować dowolny kolor. Gracze mający problemy z rozróżnianiem barw mogą rozróżniać kolory za pomocą symboli widniejących w górnych rogach kart Pociągów oraz po prawej stronie każdego Biletu.



Realizacja trasy Los Angeles – Pittsburgh za pomocą lokomotywy oraz 3 kart Pociągów w odpowiednich kolorach.

Po sprawdzeniu czy wszystkie zgłoszone Bilety rzeczywiście zostały pomyślnie zrealizowane, dodaje się sumę wartości zrealizowanych Biletów każdego gracza.

Następnie zrealizowane Bilety odkłada się zasłonięte obok każdego gracza. Jeśli w rozgrywce bierze udział 2 lub 3 graczy, gra dobiega w tym momencie końca (przejdź do części Koniec gry i obliczanie wyniku).

Rozgrywka dla czterech graczy

Jeśli w rozgrywce bierze udział 4 graczy, zabawa toczy się dalej w następujący sposób:

Wszystkie niezrealizowane Bilety Docelowe pozostają niewykorzystane w rękach graczy. Zostają tam również niezagrałe karty Pociągów.

Wszystkie pozostałe karty Pociągów, również te, które wykorzystano do właśnie zrealizowanych Biletów, a także wszystkie niewykorzystane karty, które pozostały w stosach Na Torach lub na Bocznicach graczy, są odrzucane. Wszystkie odrzucone karty należy starannie potasować, aby utworzyć nową talię Pociągów. Rozdaj każdemu z graczy po 4 karty Pociągów ze świeżo przetasowanej talii Pociągów. Wszyscy gracze dodają te karty do tych, które trzymają na rękach. Uczestnicy wznawiają rozgrywkę na wcześniejszych zasadach, rozpoczynając od gracza siedzącego na lewo od tego, który jako ostatni wykonał swą turę, póki znów nie wyczerpie się talia Pociągów. Oblicza się wtedy punkty za świeżo zrealizowane Bilety i dodaje je do wcześniejszych wyników graczy.

Koniec gry i obliczanie wyniku

Gracze, którzy wciąż posiadają na rękach niezrealizowane Bilety Docelowe, muszą odjąć ich wartość od sumy swych punktów.

Oprócz tego, gracz posiadający najwięcej zrealizowanych Biletów Docelowych do któregoś z Wielkich Miast (Seattle, Los Angeles, Chicago, Dallas, New York i Miami) otrzymuje kartę premii tego miasta i dodaje widniejące na niej punkty do swego

wyniku. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują punkty premiowe. Bilety Docelowe na których wymieniono 2 duże miasta liczą się do premii za obydwie miasta. Zwycięzcą gry zostaje ta osoba, która zgromadziła najwięcej punktów. Jeśli dwóch lub więcej graczy wspólnie osiągnęło najwyższy wynik, zwycięzca ten z nich, który zrealizował więcej Biletów. W mało prawdopodobnym przypadku kolejnego remisu, wygrywa ta osoba, która posiada więcej kart premiowych.

Internet

Dowiedz się więcej o grze karcianej Ticket to Ride oraz o innych grach z serii Ticket to Ride zaglądając pod adres: www.ticket2ridegame.com

Autorzy

Projekt gry: Alan R. Moon
Ilustracje: Julien Delval
Prawa autorskie © 2008 Days of Wonder, Inc.

“Days of Wonder”, “Ticket to Ride” oraz “Ticket to Ride Card Game” są zastrzeżonymi znakami handlowymi wydawnictwa Days of Wonder, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Rebel Centrum Gier
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04
Sprzedaż hurtowa:
tel. 0502 352 454

Wersja polska na zlecenie sklepu Rebel
Rebel.pl - największy sklep z grami.
Strona dla odbiorców hurtowych
<http://hurt.rebel.pl>
Tłumaczenie: Piotr Kucharski
Skład: Szymon Szweda

