

# GRA ONLINE

Oto twój numer dostępu Days of Wonder

By z niego skorzystać, wejdź na stronę [www.ticket2ridegame.com](http://www.ticket2ridegame.com) i kliknij na opcję New Player Signup. Następnie stosuj się do instrukcji, by dołączyć do wspaniałej społeczności graczy i zmierzyć się z przeciwnikami z całego globu o dowolnej porze dnia i nocy.

Możesz również zapoznać się z innymi grami Days of Wonder odwiedzając stronę [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

## SPIS TREŚCI

Zawartość .....	str.2
Przygotowanie do gry .....	str.2
Cel gry .....	str.3
Przebieg tury .....	str.3
– Dobieranie Kart Pociągów .....	str.3
• Lokomotywy .....	str.4
– Zajmowanie tras .....	str.4
• Trasy podwójne .....	str.4
• Promy .....	str.5
• Tunele .....	str.5
– Dobieranie Biletów .....	str.6
– Budowanie dworców .....	str.6
Zakończenie gry .....	str.7
Podliczanie punktów .....	str.7
Gra online .....	str.8

## OPRACOWANIE

**Autor gry: Allan R. Moon**

**Ilustracje: Julien Delval**

**Tłumaczenie:** Magdalena Jedlińska, Szymon Szweda, Tomasz Z. Majkowski

**Dystrybucja na terenie Polski:** REBEL Centrum Gier, ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk, <http://hurt.rebel.pl/>

Copyright © 2004–2005 Days of Wonder, Inc. 199 First Street, Suite 340 Los Altos, CA 94022  
Days of Wonder and Ticket to Ride are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

**Nota geograficzna:** Dołożyliśmy starań, by oddać na planszy granice państw europejskich z roku 1901 i zachować ówczesne nazwy miast. Na potrzeby gry musieliśmy jednak delikatnie zmienić położenie niektórych miast.

**Betatesterzy, którym pragniemy podziękować:**

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave i Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Tery Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist oraz wszyscy w Days of Wonder.

Alan R. Moon

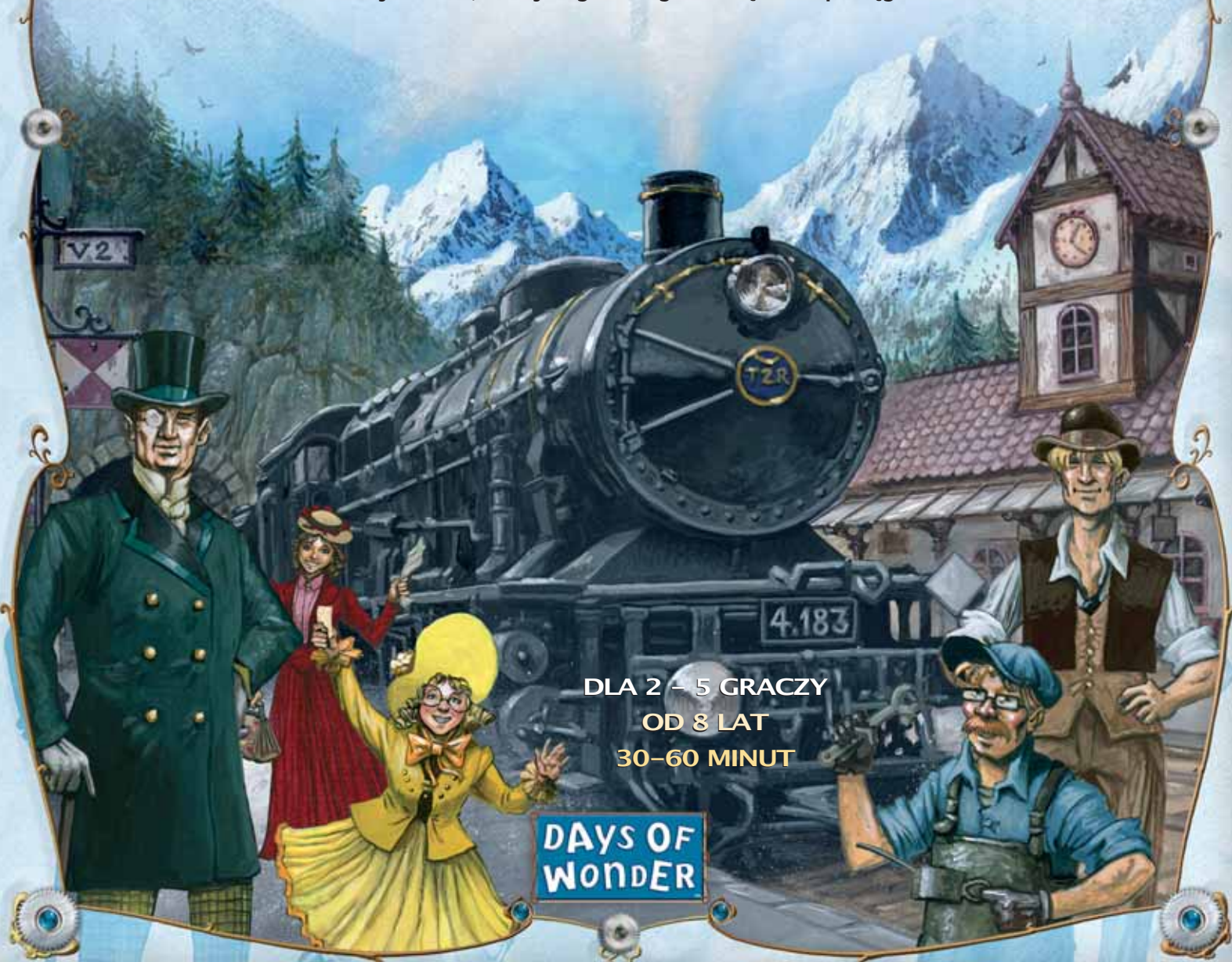
# WSIAŚĆ DO POCIĄGU

## KOLEJOWA PRZYGODA TRWA! EUROPA

**O**d urwistych wzgórz Edynburga po słoneczne nabrzeża Sztambułu, z dusznych alej Pampeluny do wietrznego Berlina - Wsiądź do pociągu: Europa zabierze cię w wielką podróż przez wielkie miasta Starego Kontynentu u progu zeszłego stulecia.

Czy odważysz się przebyć mroczne tunele Szwajcarii? Wsiądziesz na pokład promu przemierzającego Morze Czarne? Wzniesiesz dumne dworce w stolicach imperiów? Następne posunięcie może uczynić cię największym magnatem kolejowym Europy!

Pakuj walizki, wołaj bagażowego i wsiądź do pociągu!



DLA 2 - 5 GRACZY  
OD 8 LAT  
30-60 MINUT

DAYS OF  
WONDER

# ZAWARTOŚĆ

- ◆ 1 plansza przedstawiająca mapę Europy
- ◆ 240 kolorowych wagoników (45 żółtych, niebieskich, czarnych, czerwonych i zielonych oraz kilka dodatkowych w każdym kolorze)
- ◆ 15 kolorowych dworców (po trzy w każdym kolorze)
- ◆ 158 kolorowych kart



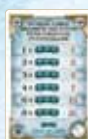
110 kart wagonów w 8 kolorach oraz 14 lokomotyw

46 kart biletów



6 długich tras z niebieskim tłem

40 typowych tras



1 karta podsumowania



1 Europejski Ekspres - premia za najdłuższą trasę

- ◆ 5 drewnianych znaczników punktacji (po jednym w każdym kolorze)
- ◆ 1 instrukcja
- ◆ 1 numer dostępu Days of Wonder (na ostatniej stronie instrukcji)

**Uwaga: Gracze zaznajomieni z grą „Ticket to Ride” powinni skupić uwagę na następujących nowych zasadach: Promy, Tunele i Dworce.**

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Połóżcie planszę na środku stołu. Każdy z graczy otrzymuje zestaw 45 wagoników, 3 dworce oraz drewniany znacznik punktacji - wszystko w wybranym kolorze. Znacznik należy umieścić na polu Start **1** biegnącego dookoła planszy toru punktacji. Podczas gry, kiedy gracz zdobywa punkty, przesuwa swój znacznik o odpowiednią liczbę pól.

Przetasujcie karty pociągów i rozdajcie każdemu z graczy po 4 z nich **2**. Pozostałe karty połóżcie obok planszy, tworząc talię. Odkryjcie 5 górnych kart i ułóżcie na stole tak, by wszyscy je widzieli **3**.

Połóżcie kartę Europejski Ekspres i kartę podsumowania obok planszy **4**.

Z talii biletów wyjmijcie długie trasy (z niebieskim tłem). Potasujcie je i rozdajcie po jednej każdemu graczowi **5**. Odłóżcie pozostałe długie trasy do pudełka tak, aby nikt ich nie widział. Nie biorą one udziału w grze.

Przetasujcie talię biletów i rozdajcie po 3 każdemu graczowi **6**. Pozostałe karty połóżcie obok planszy, zakryte. Możecie rozpocząć grę.



## POCZĄTEK GRY

Zanim rozpoczniecie rozgrywkę, musicie potajemnie zdecydować, które spośród otrzymanych biletów zatrzymacie. Każdy musi zatrzymać co najmniej 2 bilety, wolno mu też zachować więcej. Bilety, z których rezygnujesz, należy odłożyć do pudełka tak, aby nikt ich nie widział. Wolno ci zrezygnować zarówno z długiej trasy, jak i z tras typowych. Bilety, które zachowasz, zatrzymujesz do końca gry.

## CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Punkty zdobywa się za:

- ◆ Zajęcie trasy pomiędzy dwoma sąsiadującymi miastami.
- ◆ Realizację biletu, poprzez zajęcie tras między wskazanymi miastami.
- ◆ Stworzenie najdłuższej trasy (nagradzane kartą Europejskiego Ekspresu).
- ◆ Każdy dworzec, którego nie umieścisz na planszy.

*Od wyniku gracza odejmuje się punkty za każdy posiadany bilet, którego nie zrealizował.*

## PRZEBIEG TURY

Grę rozpoczyna gracz, który odwiedził najwięcej państw europejskich. Po nim gra osoba siedząca po jego lewej stronie i tak dalej. W swojej turze gracz musi wykonać jedną (i tylko jedną) z czterech akcji:

**Dobranie kart pociągów** - Gracz może wziąć do ręki dwie karty pociągów (lub jedną, jeśli wybierze odsłoniętą lokomotywę. Patrz **Lokomotywy**, niżej).

**Zajęcie trasy** - Gracz zajmuje trasę, zagrywając z ręki na stół karty pociągów w kolorze i ilości zgodnej z jej wymaganiami. Następnie umieszcza po jednym plastikowym wagoniku na każdym polu zajętej trasy i podlicza punkty zgodnie z Tabelą Punktacji Tras. Na koniec przesuwa swój znacznik na torze punktacji.

**Dobranie biletów** - Gracz ciągnie 3 górne karty z talii biletów i musi zatrzymać przynajmniej jedną z nich.

**Budowa dworca** - Gracz może zbudować dworzec w dowolnym mieście, w którym nie ma jeszcze żadnego dworca. Aby wybudować pierwszy dworzec gracz zagrywa jedną dowolną kartę wagonu i umieszcza figurkę dworca w wybranym mieście. By wybudować drugi dworzec musi zagrać 2 karty w tym samym kolorze. Budowa trzeciego wymaga 3 kart w tym samym kolorze.

## DOBIERANIE KART POCIĄGÓW

W talii pociągów znajduje się po 12 wagonów w każdym kolorze oraz 14 lokomotyw. Kolor wagonu odpowiada jednemu z kolorów tras na planszy - są więc wagony fioletowe, niebieskie, pomarańczowe, żółte, białe, zielone, czarne i czerwone.

Gracz, który zdecyduje się na akcję dobierania kart pociągów, bierze do ręki 2 karty. Każdą z nich może wybrać spośród pięciu odsłoniętych lub pociągnąć w ciemno, z góry talii. Po dobraniu odsłoniętej karty gracz musi natychmiast odkryć na jej miejsce kolejną kartę z góry talii. Jeśli gracz wybierze odsłoniętą kartę lokomotywy nie może w tej turze dobrać drugiej karty.

Jeśli w którymś momencie wśród odsłoniętych kart znajdują się 3 lokomotywy, wszystkie 5 kart należy odrzucić i odkryć 5 nowych kart z talii.

Gracz może mieć w ręce dowolną liczbę kart. Gdy talia zostanie wyczerpana, należy potasować stos kart odrzuconych i utworzyć w ten sposób nową talię. Tasować trzeba bardzo dokładnie, gdyż zazwyczaj odrzuca się po kilka identycznych kart.

W mało prawdopodobnym przypadku, gdy wyczerpie się talia i nie ma kart odrzuconych, by stworzyć nową, nie można dłużej dobierać kart pociągów. Gracze muszą zajmować trasy, budować dworce lub dobierać bilety.



## LOKOMOTYWY

Lokomotywy to wielokolorowe karty, które mogą zastąpić wagon dowolnego koloru.



Można zagrywać je z dowolnym zestawem wagonów w momencie zajmowania trasy. Są również niezbędne do zajmowania tras promowych (patrz Promy, poniżej).

Jeśli dobierający karty gracz wybiera odsłoniętą lokomotywę, jest to jedyna karta, którą może dobrać w tej turze. Gracz nie może nigdy wybrać odsłoniętej lokomotywy jako drugiej karty, nawet, jeśli została odkryta po tym, jak zdecydował się na wybór pierwszej.

Jeżeli gracz miał szczęście i ciągnąc kartę w ciemno wylosował lokomotywę, nie traci prawa do drugiej karty. W tej sytuacji może wziąć do ręki odsłoniętą kartę wagonu lub dobrać drugą kartę z góry talii.

## ZAJMOWANIE TRAS

Trasa to ciąg następujących po sobie kolorowych (czasami szarych) pól na planszy, łączących dwa sąsiadujące miasta. Aby zająć trasę gracz musi zagrać zestaw kart wagonów, których kolor i liczba odpowiadają kolorowi i liczbie pól wybranej trasy.

Większość tras wymaga wagonów w konkretnym kolorze. Kartę wagonu można zawsze zastąpić kartą lokomotywy (patrz Przykład 1).

Do zajęcia trasy szarej można użyć wagonów w dowolnym kolorze, wszystkie jednak muszą być tego samego koloru (patrz Przykład 2).

Po zajęciu trasy gracz układa na jej polach swoje plastikowe wagoniki i odrzuca karty, których użył. Następnie sprawdza wartość trasy w Tabeli Punktacji, znajdującej się na stronie 7 instrukcji, i przesuwa swój znacznik o odpowiednią ilość pól na torze punktacji.

Gracz może zająć dowolną niezajętą trasę na planszy. Nie musi łączyć nowej trasy z tymi, które zajął wcześniej.

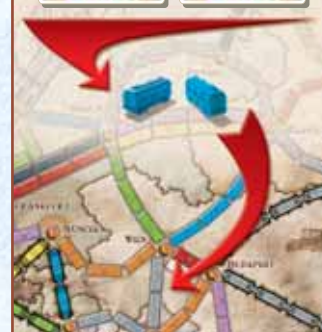
Trasę należy zawsze zajmować w całości podczas jednej akcji. Przykładowo, nie można zagrać dwóch kart na trzyczęściowej trasie i uzupełnić trzecią kartę w kolejnej turze.

W jednej turze każdy gracz może zająć tylko jedną trasę.



Przykład 1

Aby zająć niebieską trasę składającą się z 3 części gracz może użyć:  
3 niebieskich pociągów;  
2 niebieskich pociągów i 1 lokomotywy;  
1 niebieskiego pociągu i 2 lokomotyw;  
3 lokomotyw.



Przykład 2

Szaryą trasę, która składa się z dwóch części, można zająć przy użyciu:  
2 czerwonych kart;  
1 karty żółtej i 1 lokomotywy;  
2 lokomotyw.



Trasa podwójna

## TRASZY PODWÓJNE

Niektóre miasta łączą trasy podwójne, składające się z równoległych tras o równej ilości pól. Jeden gracz nie może nigdy zająć obydwu nitek trasy pomiędzy tymi samymi miastami.

Zwróć uwagę, że niektóre trasy są tylko częściowo równoległe do innych, prowadzą jednak do różnych miast. Nie są to trasy podwójne.



Trasa równoległa

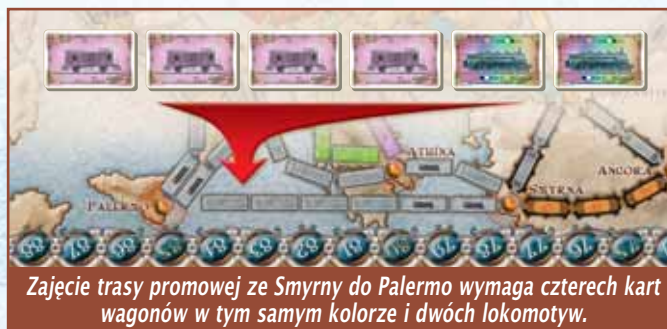
**Uwaga:** W grze dwu- lub trzyosobowej można zająć po jednej nitce każdej podwójnej trasy. Gracz może zająć dowolną nitkę, a druga zostaje zamknięta dla pozostałych do końca gry.

## PROMY



Promy to specjalne, szare trasy łączące dwa miasta przez wodę. Wyróżnia je symbol lokomotywy, znajdujący się na co najmniej jednym polu trasy.

Aby zająć trasę promową gracz musi zagrać tyle lokomotyw, ile symboli znajduje się na polach i uzupełnić je zestawem kart w odpowiednim kolorze, by suma zgadzała się z ilością pól.



Zajęcie trasy promowej ze Smyrny do Palermo wymaga czterech kart wagonów w tym samym kolorze i dwóch lokomotyw.

## TUNELE



Tunele to szczególne trasy, wyróżnione specjalnym obramowaniem pól.

Gracz, który zamierza zająć tunel, nigdy nie może być pewien, jak długi się okaże!

By zająć tunel gracz zagrywa karty, których wymaga zajmowana trasa. Następnie odsłania trzy górne karty z talii pociągów. Za każdą odsłoniętą kartę w kolorze, którego gracz użył do zajęcia tunelu, musi on zagrać z ręki dodatkową kartę wagonu w tym kolorze (lub lokomotywę). Jeśli zdoła tego dokonać, tunel zostaje zajęty.

Jeżeli gracz nie ma w ręce dodatkowych wagonów lub nie chce ich zagrywać, może wziąć do ręki karty, przy pomocy których próbował zająć trasę i zakończyć swoją turę.

Na koniec tury odrzuca się trzy karty, odsłonięte podczas zajmowania tunelu.

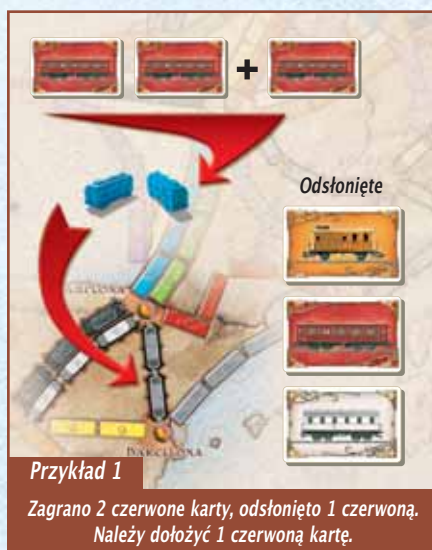
Pamiętaj, że lokomotywy zastępują dowolny kolor, więc każda odsłonięta lokomotywa pasuje do kart zagryanych przez gracza i zmusza go do zagrania jeszcze jednej karty wagonu.

Jeśli gracz decyduje się zająć tunel za pomocą samych lokomotyw, będzie musiał zagrać dodatkowe karty (wyłącznie lokomotywy) tylko jeśli wśród trzech odsłoniętych kart znajdują się lokomotywy.

W rzadkich przypadkach, gdy talia pociągów kończy się i zarówno w niej, jak i na stosie kart odrzuconych znajdują się tylko dwie lub jedna karta, tyle właśnie zostaje odsłoniętych. Jeżeli wszystkie karty pociągów znajdują się w rękach graczy, tunel zostaje zajęty bez przeszkód.



Madryt i Pampelunę łączy podwójny tunel, o czarnej i białej nitce.



Przykład 1

Zagrano 2 czerwone karty, odsłonięto 1 czerwoną. Należy dołożyć 1 czerwoną kartę.



Przykład 2

Zagrano 2 zielone karty, odsłonięto 1 lokomotywę. Należy dołożyć 1 zieloną kartę.



Przykład 3

Zagrano 2 lokomotywy, odsłonięto 1 lokomotywę. Należy dołożyć 1 lokomotywę.

## DOBIERANIE BILETÓW

Gracz może wykorzystać swoją turę, aby dobrać dodatkowe bilety. Ciągnie wówczas 3 górne karty z talii biletów. Jeśli w talii pozostały mniej niż 3 karty, gracz zabiera wszystkie.

Gracz, który dobrał bilety, musi zatrzymać przynajmniej jeden z nich. Może również zachować dwa lub wszystkie trzy. Każdy bilet, z którego rezygnuje, trafia na spód talii biletów. Gracz musi zatrzymać bilety, których nie odrzucił od razu, aż do końca gry - nie może ich odrzucić w następnych turach.

Na bilecie zaznaczone są miasta - cele podróży gracza, oraz wartość, którą dolicza się bądź odejmuje od sumy jego punktów. Jeśli na koniec gry gracz może wskazać nieprzerwaną linię swoich wagoników od jednego z wypisanych na bilecie miast do drugiego, otrzymuje tyle dodatkowych punktów, ile wart był bilet. Jeśli na koniec gry bilet nie będzie zrealizowany, od wyniku gracz odejmuje się liczbę punktów, zapisaną na bilecie.

Gracze odsłaniają swoje bilety dopiero na koniec gry - wcześniej trzymają je zakryte. Gracz może mieć w ręce dowolną liczbę biletów.



## BUDOWANIE DWORCÓW

Dworzec pozwala właścicielowi użyć jednej (i tylko jednej) trasy innego gracza, prowadzącej z miasta, w którym go wybudował (lub do niego), na potrzeby realizacji biletu.

Dworzec można wybudować w dowolnym, nie zajęтым jeszcze miejscu nawet, jeśli nie prowadzi do niego żadna zajęta trasa.

Każdy z graczy może wybudować tylko 1 dworzec na turę i 3 dworce w przeciągu całej gry.

Aby wybudować pierwszy dworzec gracz zagrywa jedną dowolną kartę wagonu i umieszcza figurkę dworca w wybranym miejscu. By wybudować drugi dworzec musi zagrać 2 karty w tym samym kolorze. Budowa trzeciego wymaga 3 kart w tym samym kolorze. Oczywiście, jak zwykle, możesz zastąpić karty wagonów lokomotywami.

<i>DWORZEC</i>		<i>KOSZT</i>	
1		=	
2		=	 
3		=	  

*Koszt dworców*

Gracz może użyć tylko jednej trasy przeciwnika na każdy umieszczony na planszy dworzec. Jeśli posługuje się tym samym dworcem, by zrealizować kilka biletów, musi dokonać tego przy użyciu jednej i tej samej trasy wiodącej z (lub do) miasta, w którym dworzec się znajduje.

Gracz nie musi budować dworców. Na koniec gry otrzymuje 4 punkty za każdy dworzec, którego nie umieścił na planszy.



## ZAKOŃCZENIE GRY

Gdy zapas plastikowych wagoników któregoś gracza zmniejszy się do 2 lub mniej, każdy z grających (łącznie z nim) może wykonać jeszcze jedną, ostatnią turę. Potem gra się kończy i gracze podliczają punkty.



Jeśli graczowi zostały 2 lub mniej wagoników, każdy rozgrywa ostatnią turę.

## PODLICZANIE PUNKTÓW

Punkty zdobywane za zajmowanie tras powinny być już podliczone, gdyż gracze na bieżąco przesuwają swój znacznik na torze punktacji. Aby upewnić się, że nie popełniono błędów, możecie przeliczyć punkty za zajęte trasy jeszcze raz.

Teraz gracze muszą pokazać swoje bilety. Każdy otrzymuje dodatkowo tyle punktów, ile wynosi suma wartości zrealizowanych przez niego biletów. Wartość biletów, które nie zostały zrealizowane, odejmuje się od punktacji graczy.

Pamiętaj, że każdy dworzec pozwala skorzystać z jednej trasy innego gracza w celu zrealizowania biletu. Jeśli gracz używa tego samego dworca do realizacji kilku biletów, za każdym razem musi używać tej samej trasy.

Następnie każdy gracz otrzymuje 4 punkty za każdy dworzec, którego nie wybudował.

Na koniec gracz, który posiada najdłuższą nieprzerwaną trasę, otrzymuje kartę Europejskiego Ekspresu. Licząc długość tras uwzględniajcie tylko wagoniki tego samego koloru. Trasa może zawierać pętle i kilkakrotnie przechodzić przez to samo miasto, ale każdy wagonik wlicza się do niej tylko raz. Na długość trasy nie wpływają dworce oraz trasy przeciwników wskazane, by zrealizować bilet - liczy się tylko nieprzerwany ciąg wagoników w kolorze gracza. Jeśli kilku grających posiada trasę tej samej długości, wszyscy otrzymują po 10 punktów z karty Europejski Ekspres.

Gracz, który zdobył największą liczbę punktów, zostaje zwycięzcą. Jeśli kilku graczy posiada tę samą liczbę punktów, wygrywa ten z nich, który zrealizował największą liczbę biletów. Jeśli i tu jest remis, pośród remisujących zwycięża ten, który wybudował najmniejszą liczbę dworców. Jeśli i to nie przynosi rozstrzygnięcia, o zwycięstwie decyduje posiadanie karty Europejskiego Ekspresu.

DŁUGOŚĆ TRASY	ZDOBYTE PUNKTY
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

Gdy gracz zajmuje trasę otrzymuje natychmiast liczbę punktów wynikającą z jej długości, zgodnie z tabelą.

Dotychczasowy wynik 	+	Premia/strata za bilety 	+	+4 punkty/zachowany dworzec 	+	4 PUNKTY ZA KAŻDY	+	Premia za Europejski Ekspres 	=	OSTATECZNY WYNIK
Końcowa punktacja										