

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

THE TRAIN ADVENTURE CONTINUES!

EUROPE

Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl:
Magdalena „Sasanka” Jedlińska
Skład komputerowy: ● klema

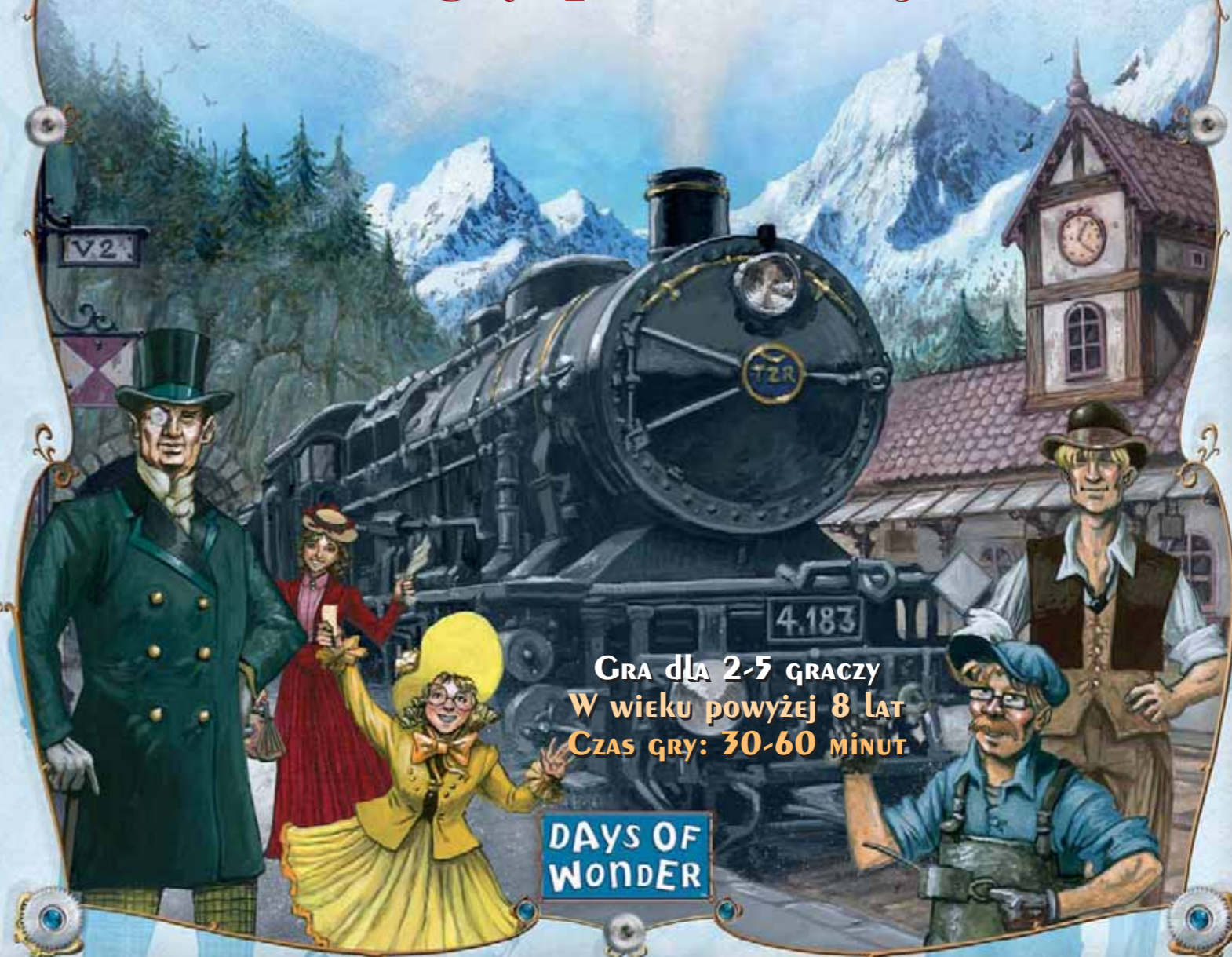
REBEL.pl - największy sklep z grami.
Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>



REBEL Centrum gier
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04
Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 354 454



Polska instrukcja
do gry planszowej



GRA DLA 2-5 GRACZY
W WIEKU POWYŻEJ 8 LAT
CZAS GRY: 30-60 MINUT



ELEMENTY SKŁADOWE GRY

- ◆ 1 mapa Europy
- ◆ 240 kolorowych plastikowych wagonów (45 w każdym kolorze: żółty, niebieski, czarny, czerwony, zielony oraz kilka dodatkowych zastępczych w każdym kolorze).
- ◆ 15 kolorowych plastikowych stacji kolejowych (po trzy w każdym kolorze)
- ◆ 158 kolorowych kart



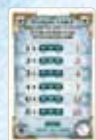
110 kart pociągów w 8 kolorach oraz 14 lokomotyw

46 kart biletów



6 Długich Tras z niebieskim tłem

40 Typowych Tras



1 karta podsumowania



1 Bonus Europejski Ekspres za najdłuższą trasę

- ◆ 5 drewnianych znaczników punktów (po jednym w każdym kolorze)
- ◆ 1 książka zasad
- ◆ 1 numer dostępowy Days of Wonder

Ważne: Gracze zaznajomieni z podstawowymi zasadami gry powinni skupić swoją uwagę na następujących zasadach: **Promy, Tunele i Stacje Kolejowe.**

USTAWIENIE GRY

Położ planszę na środku stołu. Każdy z graczy otrzymuje zestaw 45 wagonów w jednym kolorze, pasujący zestaw 3 stacji kolejowych i pasujący drewniany zestaw punktacji. Każdy z graczy kładzie swój znacznik na Starcie 1 toru punktacji biegnącego dookoła planszy. W trakcie gry, za każdym razem gdy gracz zdobędzie punkty, przesuwa odpowiednio swój znacznik.

Przetasuj karty pociągów i rozdaj każdemu z graczy 2 po 4 losowe karty. Pozostałe karty połóż obok planszy, zdejmij 5 górnych, odłóż je i połóż na stole obok tak, aby były widoczne. 3

Położ kartę bonusową Europejski Ekspres i kartę z Tabelą Punktacji obok planszy, jako pomoc dla graczy. 4

Weź talie tras i wyjmij z nich Dłgie Trasy (te z niebieskim tłem). Przetasuj długie trasy i losowo rozdaj po jednej każdemu graczowi. 5 Odłóż pozostałe karty do pudełka tak, aby nikt ich nie widział. Nie biorą one udziału w grze.

Przetasuj talię Typowych Tras (nazywane dalej biletami) i rozdaj po 3 każdemu graczowi 6. Pozostałe karty połóż obok planszy, zakryte.

Teraz możecie rozpocząć grę.

Wyjaśnienie: trasa jest to nieprzerwany odcinek między jednym miastem a drugim, na którym nie ma innych miast. Trasę buduje się całą na raz. Szlak jest to odcinek między jednym miastem a drugim, na którym znajdują się inne miasta. Szlak składa się z kilku tras.

POCZĄTEK GRY

Każdy z graczy, zanim wykona swoją pierwszą turę, musi zdecydować, który z biletów zatrzyma spośród tych, które dostał na początku. Każdy z graczy musi zatrzymać minimum 2 bilety, przy czym może zatrzymać ich więcej. Bilety, których nie chcesz zatrzymać, odłóż z powrotem do pudełka tak, aby nikt ich nie widział. Odłożone bilety mogą być Długimi Trasami lub Typowymi Trasami. Bilety, które zdecydujesz się zatrzymać, będziesz mieć na rękę do końca gry.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa. Punkty mogą być zdobywane przez:

- ◆ Zbudowanie trasy pomiędzy dwoma widocznymi na planszy miastami.
- ◆ Zakończenie budowy pomiędzy dwoma stacjami wskazanymi na bilecie, który trzymasz w ręce.
- ◆ Zbudowanie najdłuższej trasy i otrzymanie karty Europejskiego Ekspresu.
- ◆ Za każdą stację kolejową, która nie została postawiona na planszy w czasie gry.

Od sumy ubieranych punktów gracz odejmuje punkty, które ma na biletach, których tras nie ukończył.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna gracz, który odwiedził najwięcej państw europejskich. Gra kontynuowana jest wg wskazówek zegara. W swojej turze gracz musi wykonać jedną (i tylko jedną) z poniższych akcji:

Pociągnięcie Kart Pociągów – gracz może pociągnąć dwa pociągi (lub jedną, jeśli wybierze leżącą już, odsłoniętą lokomotywę. Więcej o lokomotywach – poniżej).

Zbudowanie trasy – gracz buduje trasę kładąc z ręki na stół zestaw kart pociągów pasujących kolorem i ilością do danej trasy. Gracz kładzie po jednym ze swoich plastikowych wagoników na jednym prostokącie danej trasy i podlicza punkty, które otrzymuje za tą trasę, opierając się na Tabeli Punktacji Tras. Następnie przesuwa znacznik punktacji na torze punktacji.

Pociągnięcie biletów – gracz ciągnie 3 karty z wierzchu i musi zatrzymać przynajmniej jedną.

Zbudowanie stacji kolejowej – gracz może zbudować swoją stację z dowolnym mieście, które nie ma jeszcze stacji. Aby zbudować swoją pierwszą stację, gracz kładzie na stole jedną dowolną kartę wagonu po czym kładzie jedną ze swoich stacji na wybranym mieście. Aby wybudować drugą stację musi zagrać 2 dowolne karty, ale w tym samym kolorze. Aby wybudować trzecią stację – 3 karty w tym samym kolorze.

CIĄNIĘCIE KART POCIĄGÓW

Jest osiem typów pociągów po 12 w każdym kolorze i 14 lokomotyw. Kolor każdego pociągu odpowiada temu samemu kolorowi trasy na planszy – fioletowe, niebieskie, pomarańczowe, żółte, białe, zielone, czarne i czerwone.

Jeśli gracz decyduje się pociągnąć kartę pociągu, może wyciągnąć 2 karty na turę. Mogą być to zarówno karty już odsłonięte, jak i karty jeszcze zakryte, leżące na wierzchu talii. Po wyciągnięciu jednej odsłoniętej karty, gracz musi natychmiast położyć na jej miejsce kolejną kartę z wierzchu talii. Jeśli gracz wybierze lokomotywę z odsłoniętych kart, jest to jedyna karta, którą może pociągnąć w tej turze (więcej o lokomotywach jest poniżej).

Jeśli w dowolnym momencie 3 z 5 odsłoniętych kart stanowią lokomotywy, wszystkie 5 kart jest odrzucanych do stosu kart zużytych, a zastępuje je 5 nowych wyciągniętych z zastoniętej talii.

Gracz na rękę może mieć dowolną liczbę kart w każdym momencie gry. Gdy talia kart zakrytych zostaje wyczerpana, przetasowuje się karty zużyte i tworzy z nich nową talię kart zakrytych. Karty należy przetasować dokładnie, gdyż zazwyczaj odrzucane są one w jednokolorowych zestawach.

W mało prawdopodobnym przypadku, gdy gracz nie może pociągnąć nowej karty, gdyż wyczerpała się talia zakryta, a nie ma kart odrzuconych do stworzenia takowej, gracz nie może pociągnąć kart, dopóki których z nich nie zbuduje jakiejś trasy lub nie zbuduje stacji.

Lokomotywy

Lokomotywy są wielokolorowe i działają w grze jak dzokery. Lokomotywy mogą być zagrane z dowolnym zestawem kart w momencie budowania trasy. Są również niezbędne do budowania tras promowych (zobacz Promy poniżej).

Jeśli odsłonięta lokomotywa zostaje wybrana w momencie ciągnięcia kart przez gracza, musi to być jedyna karta, którą w ten sposób gracz wyciągnie w tej turze. Jeśli lokomotywa została wyciągnięta jako karta zastępująca pierwszą wybraną kartę albo leży już na stole, ale nie została wybrana jako pierwsza karta (i jedyna), nie może zostać wybrana przez tego gracza jako druga karta.

Jednakże, jeśli gracz ma szczęście i ciągnąc pierwszą kartę z talii zastłoniętych kart wyciągnął lokomotywę, nadal liczy się ona jako jedna kart z dwóch możliwych do pociągnięcia. W tej sytuacji gracz nadal może pociągnąć drugą kartę – zarówno odsłoniętą jak i jedną z tych leżących na stole.



Budowanie tras

Trasa jest to zestaw następujących po sobie na planszy kolorowych prostokątów (czasami szarych) pomiędzy dwoma sąsiadującymi miastami na mapie. Aby zbudować trasę gracz musi zagrać zestaw kart – pociągów – których kolor i ilość odpowiadają kolorowi wybranej trasy i liczbie części z jakiej się ona składa (prostokątów). Większość tras wymaga pociągów w konkretnych kolorach. Lokomotywy traktowane są jako pociągi w wybranym przez gracza kolorze (zobacz Przykład 1)

Trasy w kolorze szarym mogą zostać wybudowane przy użyciu zestaw kart w jednym, ale dowolnym kolorze (zobacz Przykład 2).

Gra trasa zostanie zbudowana gracz kładzie odpowiednią ilość swoich plastikowych wagonów na danej trasie. Użyte do zbudowania trasy karty zostają odrzucone. Gracz natychmiast przesuw swój znacznik punkcji o odpowiednią ilość pól na torze punkcji wg wskazań Tabeli Punkcji Tras znajdującej się pod koniec tej instrukcji.

Gracz może wybudować dowolną trasę na planszy. Nie ma obowiązku łączyć nowej trasy ze swoimi wcześniej zbudowanymi.

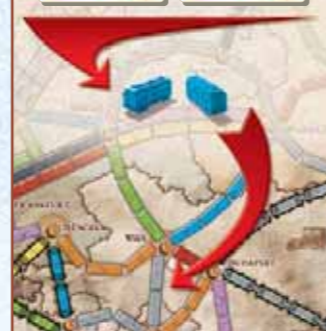
Trasa musi być zbudowana w całości w jednej turze. Przykładowo nie możesz zagrać 2 kart na trzyczęściowej trasie i poczekać, aż dojdzie Ci trzeci wagon.

W jednej turze każdy z graczy może zbudować tylko jedną trasę.



Przykład 1

Aby zbudować 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

Szara tras, która składa się z dwóch części, może zostać zbudowana przy użyciu:
- 2 czerwonych kart
- 1 karty żółtej i 1 lokomotywy
- 2 lokomotyw



Podwójna

Podwójne trasy

Niektóre miasta połączone są podwójnymi trasami (Double-Routes). Są to trasy, których części są równoległe i równe w liczbie pomiędzy tymi samymi miastami. Jeden gracz nigdy nie może zbudować obydwu tras pomiędzy tymi samymi miastami w czasie gry. Zwróć uwagę na trasy, które częściowo są równoległe do innych tras, ale nie są podwójne, gdyż prowadzą do innych miast (parallel routes). To nie są trasy podwójne.



Równoległa

Ważne: w grze dwu- lub trzyosobowej tylko jedna z podwójnych tras może zostać użyta. Gracz może wybudować jedną z tras, ale druga, równoległa i podwójna jest już zamknięta dla pozostałych graczy do końca gry.

Promy



Promy są to specjalne szare trasy łączące dwa miasta po wodzie. Są one wyróżnione ikonką lokomotywy na przynajmniej jednej części trasy.

Aby zbudować trasę promową gracz musi zagrać zestawem kart spełniającym poniższe warunki:

- liczba wszystkich kart musi się zgadzać z liczbą części, z których składa się trasa;
- zestaw musi zawierać jedną lokomotywę na każdy symbol lokomotywy na trasie;
- pozostałe części trasy muszą zostać zbudowane przy pomocy kolorowych wagonów na normalnych zasadach.



Zbudowanie trasy promowej ze Symrna do Palermo wymaga posiadania czterech wagonów i dwóch lokomotyw.

Tunele



Tunele są to szczególne trasy łatwo identyfikowalne dzięki symbolom tuneli na częściach tras oraz specjalnym obramowaniem tych części.

To, co czyni tunele wyjątkowymi to fakt, że gracz, który próbuje zbudować trasę z tunelami nigdy nie jest do końca pewien jak długa ta trasa będzie!

W momencie, gdy gracz chce zbudować trasę z tunelem:

1. Gracz kładzie na stole karty, które pozwalają wybudować mu wybraną trasę.
2. Z zastłoniętych kart pociągów wyciąga się pierwsze 3 i odsłania.
3. Za każdą wyciągniętą kartę, której kolor pasuje do koloru kart wyłożonych przez gracza, gracz musi natychmiast zagrać z ręki dodatkową kartę tego koloru. Tylko wtedy gracz może zakończyć budowę wybranej trasy.

Jeśli gracz nie ma na ręku dodatkowych kart lub nie chce ich zagrać, może wziąć zagrane przez siebie karty do ręki i zakończyć turę. Na koniec tury trzy wyciągnięte z zakrytego stosu karty zostają odrzucone.

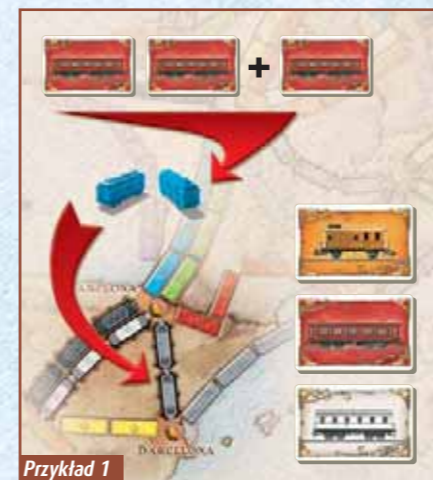
Pamiętaj, że lokomotywy są wielokolorowe, więc każda wyciągnięta z talii lokomotywa automatycznie pasuje do kart zagranych przez gracza i zmusza go do zagrania jeszcze jednej karty w danym kolorze.

Jeśli gracz decyduje się zbudować tunel za pomocą samych lokomotyw, będzie musiał zagrać dodatkowe karty (w tym przypadku lokomotywy) tylko jeśli spośród trzech wyciągniętych z talii kart znajdą się lokomotywy.

W rzadkich przypadkach, gdy talia zastłoniętych kart się kończy i na potrzeby weryfikacji tunelu mogą zostać wyciągnięte tylko dwie lub jedna karta, tyle właśnie zostaje wyciągniętych. Jeżeli żadna nie może być wyciągnięta – gracz buduje trasę bez przeszkód.



Dwa równoległe tunele - czarny i biały - łączące Madrid z Pamplona



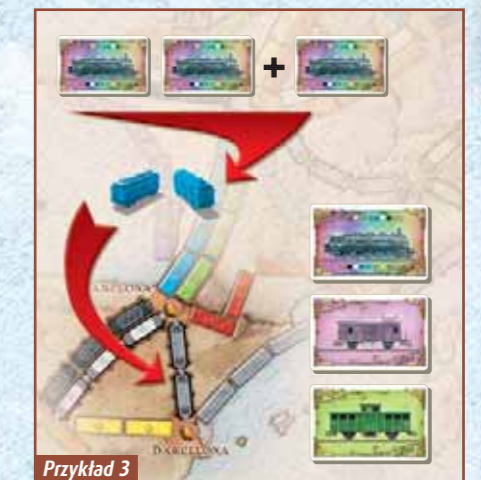
Przykład 1

Gracz zagrał 2 czerwone karty. Odsłonięto 3. Jedna z nich pasuje, trzeba dołożyć jedną czerwoną.



Przykład 2

Gracz zagrał 2 zielone, odsłonięto 3 w tym jedną lokomotywę. Trzeba dołożyć jeszcze jedną zieloną.



Przykład 3

Gracz zagrał 2 lokomotywy, odsłonięto 3 karty, w tym 1 lokomotywę. Trzeba dołożyć jeszcze jedną lokomotywę.

Ciągnięcie Biletów

Gracz może wykorzystać swoją turę, aby wyciągnąć dodatkowe bilety. Aby to zrobić, wyciąga 3 nowe karty z talii wolnych, zastoniętych biletów. Jeśli w talii pozostały mniej niż 3 karty, gracz ciągnie tyle, ile jest dostępnych.

Gracz, który ciągnie bilety, musi zatrzymać przynajmniej jeden z nich. Może również zatrzymać dwa lub wszystkie trzy. Każdy bilet, który nie pozostaje w ręce gracza, zostaje odłożony na spód talii wolnych biletów. Bilety, które nie zostały odrzucone od razu, muszą być zatrzymane aż do końca gry. Nie można ich odrzucić w następnych turach.

Miasta wypisane na bilecie wskazują cele gracza. Na koniec gry mogą być rozliczane na plus bądź na minus gracza. Jeśli gracz na koniec gry może pokazać, że zbudował ze swoich plastikowych wagoników nieprzerwany szlak od jednego miasta do drugiego wskazanego przez ten sam bilet, otrzymuje dodatkowe punkty zwycięstwa, które zapisane są na bilecie. Jeśli na koniec gry szlak nie będzie ukończony, odejmuje sobie wartość punktów zwycięstwa zapisaną na bilecie.

Bilety są ukrywane przed innymi graczami aż do końca gry. Gracz w czasie gry i na jej koniec może trzymać w ręku dowolną liczbę biletów.



Budowanie Stacji Kolejowych

Stacja kolejowa pozwala jej właścicielowi użyć jednej i tylko jednej trasy innego gracza z tego miasta (lub do tego miasta) do połączenia miast wskazanych przez jego bilet.

Stacje mogą zostać wybudowane w dowolnym, nie zajęтым jeszcze miejscu nawet, jeśli nie prowadzi do niego żadna wybudowana trasa.

Każdy z graczy może wybudować maksymalnie jedną stację na turę i 3 stacje w przeciągu całej gry.

Aby zbudować swoją pierwszą stację, gracz kładzie na stole jedną dowolną kartę wagonu po czym kładzie jedną ze swoich stacji w wybranym miejscu. Aby wybudować drugą stację musi zagrać 2 dowolne karty, ale w tym samym kolorze. Aby wybudować trzecią stację – 3 karty w tym samym kolorze. Oczywiście, jak zwykle, karty pociągów możesz zastępować lokomotywami.

Jeśli gracz używa tej samej stacji do połączenia kilku szlaków wskazanych na posiadanych biletach, może użyć tylko jednej trasy innego gracza prowadzącej do (lub z) miasta, w którym znajduje się jego stacja kolejowa. Dla każdego szlaku musi być użyta jedna i ta sama trasa na 1 stację. Gracz w trakcie gry nie musi wybudować żadnej stacji. Na koniec gry za każdą nie wybudowaną swoją stacją gracz otrzymuje 4 punkty zwycięstwa.

STACJA	Koszt
1 	= 
2 	=  
3 	=   

Koszt budowy stacji



KONIEC GRY

W momencie, gdy zapas kolorowych plastikowych wagoników u dowolnego gracza zmniejszą się do co najmniej 2 na koniec tury, każdy z graczy, włączając w to gracza, który ma najmniej wagoników, wykonuje swoją ostatnią turę. Wtedy kończy się gra i gracze podliczają swoje punkty.



Jeśli u gracza zostało 2 lub mniej wagoników, oznacza to rozpoczęcie ostatniej tury.

Podliczanie punktów

Do tej pory gracze powinni mieć podliczone punkty, które otrzymywali w czasie gry za zbudowanie tras. Aby być pewnym, że nie popełniono błędów, możecie przeliczyć punkty za wybudowane trasy jeszcze raz.

Teraz gracze muszą pokazać posiadane bilety. Wartość biletów, których szlaki zostały ukończone, jest dodawana do posiadanych już przez gracza punktów zwycięstwa. Wartość biletów, których szlaki nie zostały ukończone, jest odejmowana od posiadanych już punktów.

Pamiętaj, że każda stacja pozwala na użycie tylko jednej trasy innego gracza w celu zakończenia szlaku wskazanego na bilecie. Jeśli gracz używa jednej stacji do połączenia kilku szlaków, za każdym razem musi używać tej samej trasy.

Dodaj do posiadanej liczby punktów zwycięstwa 4 punkty za każdą swoją stacją, której nie wybudowałeś.

Na koniec daj kartę Europejskiego Ekspresu graczowi, który posiada najdłuższy ciąg wybudowanych przez siebie tras. Licząc który z graczy ma najdłuższy ciąg tras, licz tylko wagoniki tego samego koloru. Ciąg tras może zawierać pętle, może kilkakrotnie przechodzić przez to samo miasto, ale same wagoniki nigdy nie mogą zostać policzone podwójnie. Przy tym liczeniu stacje i odstęp, które one dają, nie są uwzględniane. Liczy się tylko nieprzerwany ciąg wagoników w tym samym kolorze. Jeśli kilku graczy ma remis przy liczeniu najdłuższego szlaku, każdy z nich dostaje po 10 punktów zwycięstwa z karty Europejski Ekspres.

Długość trasy	Punkty
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
6 	15
8 	21

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

Bieżący wynik	+	Ukończone szlaki	+	+4 Punkty za każdą niewykorzystaną stację	+	Bonus za Europejski Ekspres	=	WYNIK
								
<i>Sposób podliczania punktów</i>								

Gracz, który zebrał największą liczbę punktów zwycięstwa, wygrywa. Jeśli tutaj następuje remis, wygrywa ten z nich, który zrealizował największą liczbę biletów. Jeśli nadal jest remis, wygrywa spośród nich ten, który wybudował najmniejszą liczbę stacji. Jeśli mimo wszystko nadal jest remis, wygrywa spośród nich ten, który otrzymał bonus Europejskiego Ekspresu.