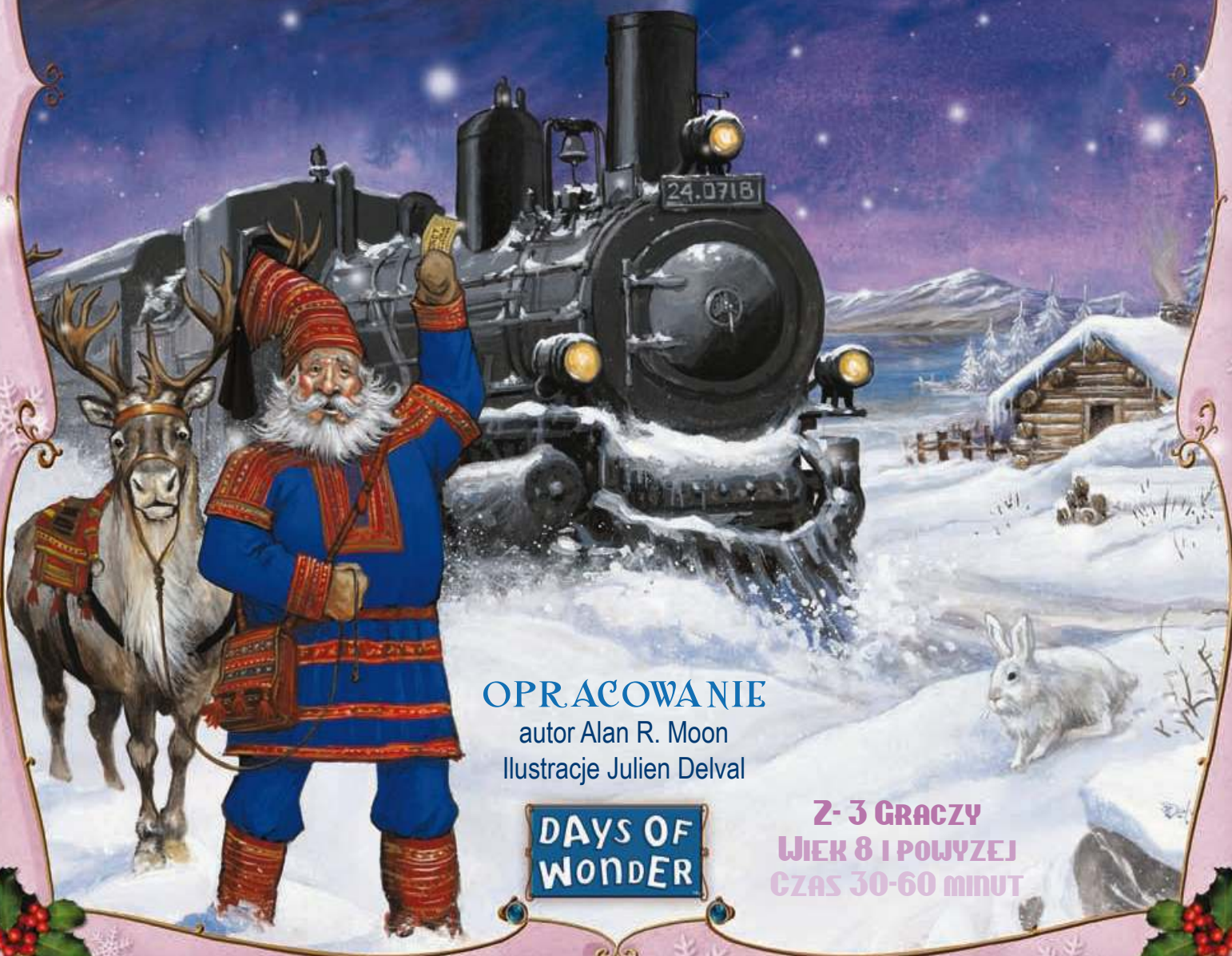


Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE

## NORDIC COUNTRIES

**W**siąść do **Pociągu Kraje Nordyckie** zabiera cię na Nordycką przygodę przez Danię, Finlandię, Norwegię i Szwecję podczas twojej podróży do wspaniałych miast północy takich jak Kopenhaga, Oslo, Helsinki i Sztokholm. Odwiedź piękne fiordy Norwegii i bajkową górską scenerię linii Rauma. Zaczerpnij słonego powietrza w zatłoczonych szwedzkich portach nad Bałtykiem. Podróżuj podziwiając krajobraz Danii – krainę Wikingów. Wskocz do finlandzkiej linii kolejowej i podróżuj za Koło Podbiegunowe do krainy Nocy Polarnej.



OPRACOWANIE

autor Alan R. Moon

Ilustracje Julien Delval

DAYS OF  
WONDER

2-3 GRACZY

WIEK 8 I POWYŻEJ

CZAS 30-60 MINUT

## ELEMENTY GRY

- ◆ 1 Plansza przedstawiająca sieć kolejową Skandynawii
- ◆ 120 Kolorowych wagoników (40 w każdym z 3 różnych kolorów oraz kilka wagoników dodatkowych)
- ◆ 157 Kolorowych kart:



110 kart wagonów: 12 w każdym z kolorów oraz 14 lokomotyw

- ◆ 5 drewnianych znaczników punktacji (po jednym w każdym kolorze)
- ◆ 1 Instrukcja
- ◆ 1 Numer Dostępu Days of Wonder (umieszczony na końcu Instrukcji)



1 karta Globtrotera za najwięcej ukończonych tras



46 kart Biletów

## PRZYGOTOWANIE GRY

Umieść planszę na środku stołu. Każdy z graczy otrzymuje zestaw w jednym kolorze 40 wagoników oraz Znacznik Punktacji i umieszcza go na polu startowym obok pola z cyfrą 100 **1** na Torze Punktacji biegnącym dookoła planszy. Podczas gry, kiedy gracz zdobywa punkty, przesuwa swój znacznik o odpowiednią liczbę pól. Potasuj karty Pociągów i rozdaj po 4 każdemu graczowi **2**. Pozostałe karty połóż obok planszy, tworząc talię i odkryj 5 górnych z tego stosu. **3**

Umieść kartę Globtrotera obok planszy. **4**

Potasuj karty Biletów i rozdaj po 5 każdemu graczowi. **5** Następnie talię kart Biletów umieść obok planszy. **6** Każdy z graczy sprawdza jakie Bilety otrzymał i decyduje które będzie chciał zatrzymać. Gracz musi zatrzymać przynajmniej dwa ale może, jeśli chce, zatrzymać wszystkie pięć. Wszystkie karty odrzucone przez graczy są usuwane z gry i odkładane do pudełka. Gracze swoje karty Biletów trzymają w ukryciu do końca gry.

Teraz możesz rozpocząć rozgrywkę.

## CEL GRY

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

- ◆ Zajęcie trasy pomiędzy dwoma sąsiadującymi miastami.
- ◆ Ukończenie Ciągłej trasy pomiędzy dwoma miastami zaznaczonymi na twoim Bilecie.
- ◆ Ukończenie największej liczby Biletów

Jeśli nie ukończysz trasy, która znajduje się na karcie Biletu i która ci pozostanie wtedy punkty są odejmowane.

## PRZEBIEG TURU

Rozpoczyna gracz, który jest najbardziej doświadczonym podróżnikiem. Następnie gra jest kontynuowana wokół stołu z kierunkiem zgodnym z ruchem wskazówek zegara a każdy z graczy wykonuje swoją turę po kolei aż do zakończenia gry. W trakcie swojej tury gracz musi wykonać jedną (i tylko jedną) z trzech akcji:

**Dobranie kart pociągów** – gracz może dobrać 2 karty pociągów. Może dobrać dowolną odsłoniętą kartę lub może dobrać kartę z wierzchu talii (dobranie w ciemno). Jeśli gracz dobiera odsłoniętą kartę wtedy natychmiast na jej miejsce umieszcza kartę z wierzchu talii. Następnie dobiera swoją drugą kartę, albo z zestawu odsłoniętych albo z wierzchu stosu.

*Uwaga: W odróżnieniu do większości gier z serii Ticket To Ride nie ma ograniczeń co do liczby Lokomotyw, które możesz dobrać w trakcie jednej tury.*

**Zajęcie trasy** – Gracz może zająć trasę na planszy zagrywając karty pociągów w kolorze i ilości zgodnej z wymogami trasy i następnie umieszcza po jednym ze swoich wagoników na każdym polu tej trasy. Następnie podlicza swoje punkty i Przesuwa Znacznik Punktacji o odpowiednią liczbę pól (patrz Tabela Punktacji) na Torze Punktacji.



**Dobranie kart Biletów** – Gracz może dobrać 3 karty Biletów z wierzchu talii i musi zatrzymać przynajmniej jedną z nich. Oczywiście, jeśli tak zdecyduje, może zatrzymać dwie lub trzy. Karty odrzucone przez gracza są usuwane z gry i odkładane do pudełka – nie pojawiają się już w rozgrywce.

## KARTY WAGONÓW

W grze znajduje się 8 rodzajów zwykłych kart Wagonów oraz karty Lokomotywy. Kolor każdego rodzaju karty Wagonów odpowiada trasom na planszy pomiędzy miastami – Purpurowy, Niebieski, Pomarańczowy, Biały, Zielony, Żółty, Czarny i Czerwony.

Lokomotywy to karty wielokolorowe, które funkcjonują jako karty jokerów i mogą być włączane do zestawu kart tylko wtedy gracz stara się zająć nimi Tunel lub Prom (patrz Tunele i Promy poniżej). Karty Lokomotyw mogą uzupełniać lub zastępować karty jednokolorowe wymagane do zajęcia trasy z Tunelem lub Promem ale nigdy nie można ich użyć do zajęcia normalnej trasy.

Gracz może mieć na ręce dowolną liczbę kart.

Kiedy wyczerpie się talia wtedy karty odrzucone należy potasować i utworzyć z nich nowy stos. Karty powinny być dokładnie potasowane gdyż wszystkie karty były odrzucone w zestawach. W rzadkim przypadku kiedy wyczerpie się talia podstawowa i brak jest też kart odrzuconych (ponieważ gracze gromadzą wiele kart na ręce) gracz nie może dobrać Kart Wagonów. Zamiast tego może jedynie Zająć Trasę lub dobrać karty Biletów.



## ZAJMOWANIE TRAS

Aby zająć trasę gracz musi zagrać zestaw kart równy liczbie pól na tej trasie. Karty w zestawie muszą być tego samego koloru. Większość tras wymaga odpowiedniego typu zestawu. Na przykład niebieska Trasa musi być zajęta z wykorzystaniem niebieskich kart Wagonów. Niektóre trasy – zaznaczone Szarym kolorem – mogą być zajęte zestawem kart dowolnego jednego koloru.

Wyjątkiem jest trasa Murmańsk-Lieksa. Na tej trasie gracz może wykorzystać dowolne cztery karty (włączając w to lokomotywy) jako zamiennik karty dowolnego koloru. Przykład: Gracz może zająć trasę zagrywając 7 zielonych kart plus 8 dowolnych.

Kiedy trasa jest zajmowana wtedy gracz umieszcza po jednym ze swoich plastikowych wagoników na każdym polu tej trasy. Wszystkie karty wykorzystane do zajęcia trasy są odkładane na stos kart odrzuconych.

Gracz może zająć dowolną dostępną trasę. Nie jest zmuszony do kontynuacji jednej ze swoich wcześniej ułożonych tras. Gracz podczas swojej tury może zająć maksymalnie jedną trasę tym samym łącząc dwa sąsiednie miasta.

Niektóre miasta są połączone Podwójnymi Trasami. Jeden gracz nie może zająć obydwu tras wiodących do tych samych miast.

*Uwaga: W grze 2 osobowej może być wykorzystana tylko jedna z Podwójnej Trasy. Gracz może zająć jedną z nich ale druga jest wtedy niedostępna dla innego gracza.*

## PROMY

Promy to specjalne trasy łączące przez wodę dwa sąsiednie miasta. Można je łatwo odróżnić gdyż przynajmniej na jednym z pól tworzących taką trasę znajduje się symbol Lokomotywy.

Aby zająć Trasę z Promem gracz musi zagrać kartę Lokomotywy na każdy symbol lokomotywy znajdujący się na trasie oraz normalny zestaw kart odpowiedniego koloru na pozostałe pola tej Trasy.

Dodatkowo:

- ♦ Gracz może zagrać dodatkową kartę Lokomotywy jako zamiennik karty kolorowej
- ♦ Dowolny zestaw trzech kart może być użyty jako zamiennik karty Lokomotywy.



## TUNELE

Tunele to specjalne trasy, które można łatwo odróżnić dzięki oznaczeniom otaczającym każde pole takiej trasy.

Gracz nigdy nie jest pewien jak długa będzie trasa którą chce zająć co sprawia, że trasy te są wyjątkowe!



Aby zdobyć trasę z promem ze Stavan-ger do Kristiansand gracz musi użyć, razem ze swoimi pomarańczowymi kartami Wagonów, przynajmniej 1 karty Lokomotywy.

Kiedy gracz chce zająć trasę z Tunelem wtedy najpierw musi wyłożyć odpowiednią liczbę kart. Następnie odsłaniane są 3 górne karty z talii kart Wagonów a gracz aby ukończyć Tunel musi wyłożyć dodatkową kartę tego samego koloru (lub lokomotywę) za każdą odsłoniętą kartę, której kolor (lub jest to lokomotywa) odpowiada kolorowi trasy o którą się ubiega. Patrz Przykłady 1 i 2. Jeśli gracz nie posiada odpowiedniej liczby dodatkowych kart Wagonów o danym kolorze (lub nie chce ich zagrać) wtedy może odłożyć z powrotem na rękę wyłożone swoje karty a jego tura się kończy. Odsłonięte na Tunel trzy karty Wagonów są odrzucone.

Miej na uwadze w odniesieniu do Tuneli:

- ◆ Lokomotywy są wielokolorowymi kartami jokerów. Tak więc jakakolwiek odsłonięta karta Lokomotywy wymusza na graczu zagranie z ręki dodatkowej karty Wagonów o odpowiednim kolorze lub Lokomotywy.
- ◆ Jeśli gracz chce zająć trasę z Tunelem wyłącznie kartami Lokomotyw wtedy tylko dodatkowe Lokomotywy odsłonięte z talii są uznawane za pasujące z kolorem trasy. To oznacza, że nie musisz obawiać się o kolorowe karty, których kolor jest zgodny z trasą! Jeśli pośród trzech odsłoniętych kart na Tunel pojawią się Lokomotywy to tylko zagranie z ręki dodatkowych kart Lokomotyw umożliwi ukończenie trasy. Patrz Przykład 3

## TABELA PUNKTACJI TRAS

Kiedy gracz zajmuje trasę wtedy podlicza swoje punkty i Przesuwa Znacznik Punktacji o odpowiednią liczbę pól na Torze Punktacji. Patrz Tabela Punktacji poniżej.

## DOBRANIE KART BILETÓW

Gracz może wykorzystać swoją turę by dobrać więcej kart Biletów. Aby to zrobić gracz ciągnie 3 nowe karty z wierzchu talii Biletów. Musi zatrzymać przynajmniej jedną ale może też zatrzymać dwie lub trzy. Jeśli w talii pozostało mniej niż 3 Bilety wtedy gracz ciągnie tylko te pozostałe. Każda odrzucona przez gracza karta jest usuwana z gry i odkładana do pudełka.

Każdy Bilet zawiera nazwę dwóch miast na mapie oraz Wartość Punktową. Jeśli gracz ukończy ciąg



Przykład 1  
Zagrywanie 2 zielonych kart, odsłonięta 1 zielona karta: potrzebna 1 dodatkowa zielona



Przykład 2  
Zagrywanie 2 zielonych kart, odsłonięta 1 karta lokomotywy: potrzebna 1 dodatkowa zielona



Przykład 3  
Zagrywanie 2 kart lokomotywy, odsłonięta 1 karta lokomotywy: potrzebna 1 dodatkowa lokomotywa

tras, które łączą te dwa miasta wtedy wartość punktowa zaznaczona na Bilecie zostanie na koniec gry dodana do wszystkich punktów zdobytych przez tego gracza. Jeśli gracz nie zdoła połączyć dwóch miast wtedy ta liczba punktów zostanie odjęta.

Bilety są trzymane w ukryciu przed pozostałymi graczami aż do końcowej punktacji. Gracz podczas rozgrywki może zgromadzić dowolną liczbę kart Biletów.

## KONIEC GRY

Kiedy rezerwa kolorowych wagoników któregoś z graczy zmniejszy się na koniec jego tury do dwóch lub mniej wtedy każdy z graczy, włączając w to tego gracza, otrzymuje jedną końcową turę. Po tym gra kończy się a gracze podliczają swoje punkty.

## PUNKTACJA

Punkty zdobywane za zajmowanie tras gracze powinni mieć już podliczone, jak tylko kończyli różne trasy. Aby upewnić się, że nie popełniono błędu, możesz przeliczyć punkty za zajęte trasy jeszcze raz.

Następnie gracze powinni pokazać wszystkie swoje karty Biletów i dodać (lub odjąć) znajdującą się na kartach wartość, w zależności od tego czy udało im się (lub nie) połączyć te dwa miasta.

Gracz, który ukończył najwięcej Biletów otrzymuje kartę Globtrotera i dodaje 10 punktów do swojego wyniku. W przypadku remisu, każdy z remisujących graczy otrzymuje dodatkowo 10 punktów.

Wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej punktów. Jeśli remisuje dwóch lub więcej graczy pod względem liczby punktów wtedy wygrywa gracz który ukończył najwięcej Biletów. W rzadkim przypadku gdy gracze wciąż remisują wtedy wygrywa gracz z najdłuższą trasą.

tłumaczenie: Tomasz Baron dla Rebel.pl



TRASA	ZDOBYTE PUNKTY
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
9	27



## Online Access

To jest twój Numer Days of Wonder Dostępu Online:

[www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

Odwiądź [www.ticket2ridegame.com](http://www.ticket2ridegame.com) i kliknij na opcję New Player Signup na stronie startowej oraz idź za instrukcją aby odkryć warianty, dodatkowe mapy, fora dyskusyjne i wersje online naszych gier. Jeśli już jesteś członkiem DOW to upewnij się, że dodałeś ten numer do swojego istniejącego konta. O pozostałych grach Days of Wonder możesz również dowiedzieć się więcej na: [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

"Days of Wonder", "Ticket to Ride" and "Ticket to Ride Nordic Countries" are trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Copyright © 2008 Days of Wonder, Inc.