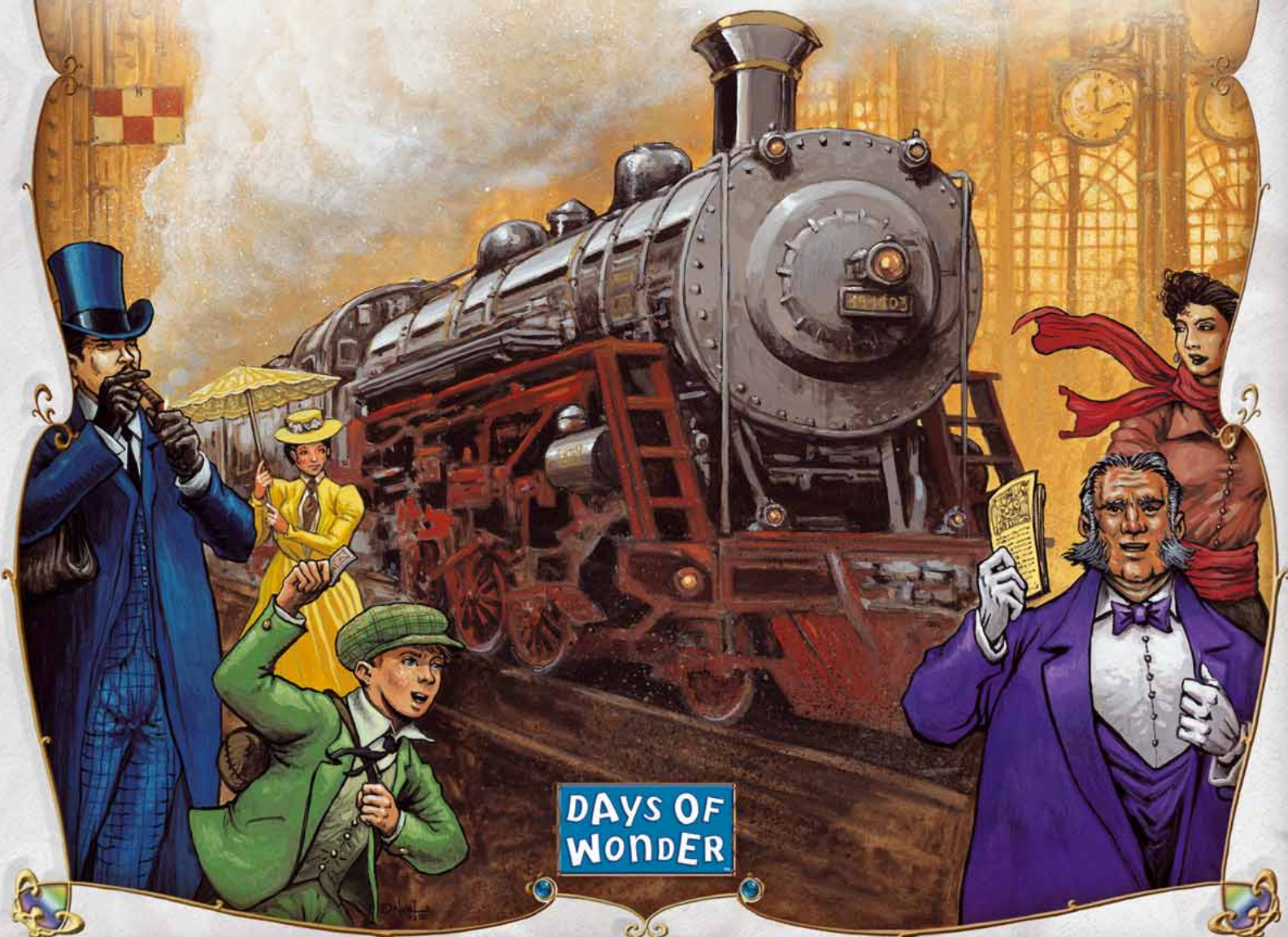


*Alan R. Moon*

# TICKET TO RIDE™

THE CROSS-COUNTRY TRAIN ADVENTURE GAME!

Polska instrukcja  
do gry planszowej



DAYS OF  
WONDER

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- ◆ 1 plansza przedstawiająca mapę tras kolejowych Ameryki Północnej
- ◆ 240 kolorowych wagonów (po 45 niebieskich, czerwonych, zielonych, żółtych i czarnych plus po 3 zastępcze wagony z każdego koloru)
- ◆ 144 ilustrowanych kart



110 kart Wagonów (po 12 z każdego koloru plus 14 lokomotyw)



1 karta  
podsumowująca



30 kart Biletów



1 karta Najdłuższej Trasy

- 1 promocyjna karta do dodatkowych map
- 1 promocyjna karta Days of Wonder

- ◆ 5 drewnianych Znaczników Punktów (po 1 dla każdego gracza w kolorach: niebieskim, czerwonym, zielonym, żółtym i czarnym)
- ◆ 1 instrukcja z zasadami
- ◆ 1 numer dostępu do Days of Wonder Online (znajdujący się z tyłu instrukcji)

## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Położ planszę na środku stołu. Każdy z graczy otrzymuje zestaw 45 wagonów jednego koloru i pasujący do nich kolorem znacznik punktów. Każdy z graczy umieszcza swój znacznik na polu Start **1** na torze punktacji, który biegnie dookoła planszy. Podczas rozgrywki za każdym razem, gdy któryś z graczy otrzyma punkty, przesuwa on swój znacznik o tyle pól, ile punktów zdobył.

Przetasuj talię kart wagonów i rozdaj wszystkim graczom po 4 karty **2**. Resztę talii połóż obok planszy. Odkryj pięć górnych kart tak, by były widoczne dla wszystkich graczy **3**.

Bonusową kartę najdłuższego Połączenia Połóż odkrytą obok planszy **4**.

Przetasuj talię Biletów i rozdaj po 3 karty Biletów każdemu graczowi **5**. Każdy z graczy patrzy w otrzymane Bilety i decyduje, które z nich chce zatrzymać. Każdy z graczy musi zatrzymać co najmniej dwie z otrzymanych kart, ale jeżeli chce, może zatrzymać wszystkie trzy. Odrzucone karty wędrują na spód talii Biletów, zaś samą talię należy położyć obok planszy **6**. Gracze nie ujawniają innym, jakie dostali Bilety.

Teraz możecie rozpocząć rozgrywkę.

## CEL GRY

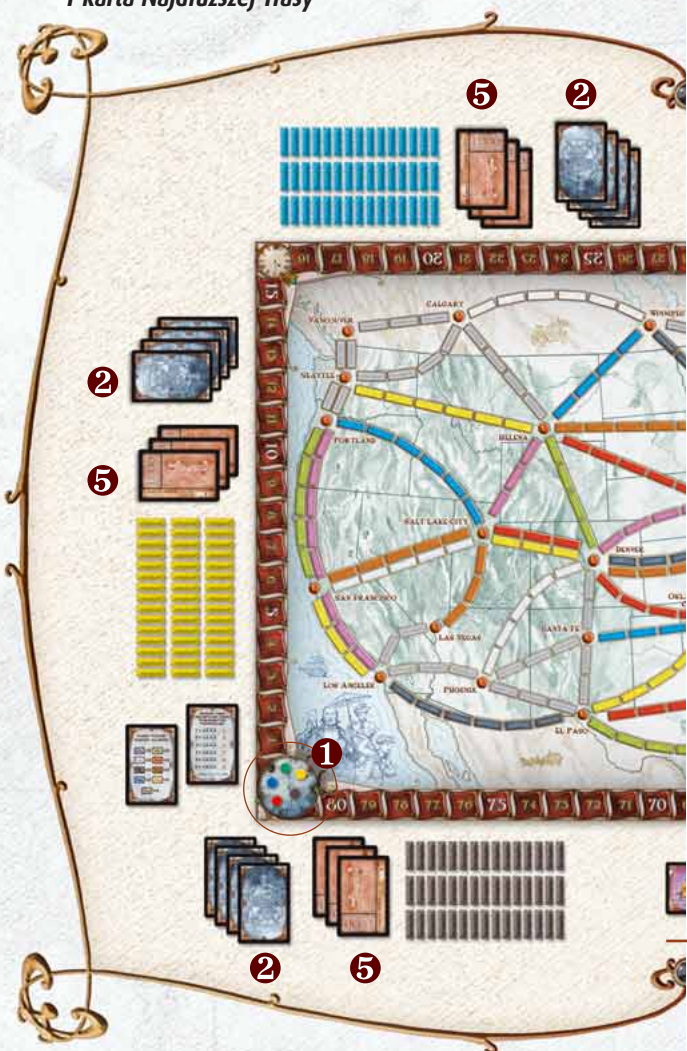
Celem gry jest uzbieranie jak największej ilości punktów. Zdobywa się je poprzez:

- ◆ zbudowanie trasy pomiędzy dwoma sąsiadującymi ze sobą miastami;
- ◆ zbudowanie ciągłej trasy pomiędzy dwoma miastami wymienionymi w Bilecie;
- ◆ zbudowanie najdłuższej ciągłej trasy.

Punkty możesz także stracić za nie wybudowanie połączenia wymienionego na Twoim bilecie.

## TURA GRY

Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który jest najbardziej doświadczonym podróżnikiem. Kolejka idzie w koło stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz ma jedną turę w jednej kolejce. Podczas tej tury gracz musi wykonać jedną (i tylko jedną) akcję spośród przedstawionych dalej:



**Pociągnąć kartę Wagonu** – Gracz może pociągnąć dwie karty wagonów. Może wybrać jedną z odsłoniętych kart albo pociągnąć kartę z talii (i liczyć na swoje szczęście). Jeżeli zdecyduje się na pociągnięcie odkrytej karty, to natychmiast uzupełnia powstałe w ten sposób miejsce dociągając kartę z talii. Wtedy dociąga drugą kartę albo z odkrytych pięciu, albo na ślepo z talii (specjalne zasady dotyczące Lokomotyw znajdują się w dziale Karty Wagonów).

**Wyznaczyć trasę** – Gracz może wyznaczyć trasę poprzez zagranie kompletu kart Wagonów, które kolorem oraz ilością odpowiadają wyznaczonej trasie. Gracz ten kładzie po jednym ze swoich plastikowych wagonów na każdym z prostokątów na danej trasie. Następnie przesuwają swój znacznik punktacji na torze o odpowiednią ilość pól (po konsultacji z Tabelą Punktacji).

**Pociągnąć Bilety** – Gracz ciągnie 3 Bilety z góry talii. Musi zatrzymać przynajmniej jeden z nich, choć może zatrzymać dwa, a nawet wszystkie trzy. Odrzucone karty wędrują na spód talii.

## KARTY WAGONÓW

W talii znajduje się 8 podstawowych kart Wagonów oraz karty Lokomotyw. Kolory kart Wagonów odpowiadają kolorom tras na planszy – są fioletowe, niebieskie, brązowe, białe, zielone, żółte, czarne i czerwone.

Lokomotywy są kartami wielokolorowymi i dzięki temu zastępują dowolny kolor podczas wyznaczania trasy. Jeżeli Lokomotywa jest jedną z pięciu odkrytych kart, to gracz, który ją weźmie, traci prawo do dociągnięcia drugiej karty. Jeżeli pociągnął już jedną, a pociągnięta karta, która ma ją zastąpić, jest Lokomotywą, to nie może on jej dociągnąć jako drugiej karty. Jeżeli wśród pięciu odkrytych kart w jednym momencie znajdują się 3 Lokomotywy, to wszystkie pięć kart zostaje odrzuconych i odkrywa się pięć kolejnych kart.

Nie ma limitu kart, które gracz może mieć na ręce.

Kiedy talia się skończy, należy przetasować stos kart odrzuconych by stworzyć nową talię. Karty powinny zostać przetasowane bardzo dokładnie, ponieważ odrzuca się je w jednokolorowych zestawach.

Może się zdarzyć, że talia kart się skończy, a na stosie nie ma żadnych kart odrzuconych (ponieważ gracze trzymają wszystkie na rękach). Wtedy gracze nie mogą już ciągnąć kart Wagonów. Mogą tylko Wyznaczać trasy oraz ciągnąć karty Biletów.

## WYZNACZANIE TRAS

By wyznaczyć trasę gracz musi zagrać zestaw kart, gdzie ilość kart równa jest prostokątom, które składają się na tą trasę. Karty w zestawie muszą być tego samego typu. Większość tras wymaga wagonów określonego typu, np. niebieskie trasy wymagają zestawu złożonego z niebieskich kart – wagonów pasażerskich. Niektóre trasy – w kolorze szarym – mogą być wyznaczane przez zestaw dowolnego koloru (choć ciągle wszystkie karty muszą być jednego typu).

Po ustaleniu trasy gracz, który ją wyznaczył, kładzie po jednym swoim plastikowym wagonem na każdym prostokącie trasy. Zestaw kart użyty do wyznaczenia trasy zostaje odrzucony. Gracz może wyznaczyć dowolną wolną trasę, która znajduje się na planszy. Nie musi on łączyć tras, które wyznaczył wcześniej. W jednej turze gracz może wyznaczyć tylko jedną trasę łączącą dwa sąsiednie miasta. Niektóre trasy łączone są przez podwójne połączenia. Jeden gracz nie może wyznaczyć obu tras na podwójnym połączeniu.

**Ważne:** Przy grze w 2 lub 3 osoby można użyć tylko jednego z dwóch podwójnych połączeń. Gracz może wyznaczyć trasę na jednej części podwójnego połączenia, ale druga zostaje wtedy zamknięta dla wszystkich graczy.



Przykład 1

Aby wyznaczyć trasę z Montrealu do Nowego Yorku gracz musi zagrać komplet trzech niebieskich wagonów









Przykład 2

Aby wyznaczyć trasę z Montrealu do Toronto gracz musi użyć kompletu trzech niebieskich kart jednego koloru

## TABELA PUNKTACJI

Kiedy gracz wyznaczy trasę, sprawdza na Tabeli Punktacji ile punktów za nią otrzymał:

Długość TRASY	Punkty
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

## DOCIĄGNIE BILETÓW

Gracz może w swojej turze dociągnąć więcej Biletów. Jeżeli zdecyduje się na tą opcję, dociąga 3 karty z talii Biletów. Musi zatrzymać przynajmniej jedną z nich, ale może zatrzymać więcej – jeżeli chce. Jeżeli w talii Biletów zostały mniej niż 3 karty, to gracz dociąga tyle, ile zostało. Wszystkie odrzucone Bilety wędrują na spód talii.

Każdy Bilet zawiera nazwy dwóch miast oraz Wartość Punktową. Jeżeli graczowi uda się połączyć te dwa miasta serią tras, to pod koniec gry dodaje on daną Wartość Punktową do swojej puli punktów. Jeżeli mu się to jednak nie uda, to musi odjąć Wartość Punktową od swojej puli.

Biletów nie pokazuje się innym graczom aż do momentu podliczania wyników na końcu gry. Gracz może mieć dowolną ilość Biletów na ręce.

## KONIEC GRY

Kiedy jednemu z graczy zostanie 0, 1 lub 2 wagony, to każdy z graczy, łącznie z tym, któremu kończą się wagony, ma jeszcze jedną turę, po której rozgrywka się kończy.

## OBLICZANIE WYNIKU

Punkty zdobyte na wyznaczaniu tras powinny być wskazywane przez znaczniki punktacji na torze. Jeżeli chcecie się upewnić, czy nie popełniście błędu, możecie policzyć je jeszcze raz.

Następnie gracze powinni odstąpić wszystkie swoje Bilety i dodać (lub odjąć) ich Wartość Punktową w zależności od tego, czy udało im się połączyć określone miasta, czy nie.

Gracz, który wybudował Najdłuższą Ciągłą Trasę, otrzymuje specjalną kartę bonusową oraz 10 dodatkowych punktów. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują po 10 punktów.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa rozgrywkę. Jeżeli nastąpił remis, to wygrywa ten gracz, który ma najwięcej wyznaczonych tras zgodnych z Biletami. Jeżeli wciąż jest remis, to wygrywa gracz z kartą Najdłuższego Ciągłego Połączenia.

## GRA ONLINE

Z tyłu instrukcji znajduje się Twój numer dostępu. Aby do użyć, wejdź na [www.ticket2ridegame.com](http://www.ticket2ridegame.com) i kliknij na przycisk New Player Signup (Rejestracja nowego gracza). Następnie postępuj według instrukcji, a odkryjesz nowe warianty gry, dodatkowe mapy, forum dyskusyjne i wersję sieciową naszej gry.

Na stronie [www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com) dowiesz się także więcej o innych naszych grach.

Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl:  
Szymon 'neishin' Szweda

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

