

# WSIAŚĆ DO POCIĄGU™

## ERRATA

Drodzy przedsiębiorcy kolejowi!

Dziękujemy za zakup gry *Wsiaść do Pociągu Legacy: Legendy Zachodu*, która zabierze Was w niezwykłą podróż, wypełniona niespodziankami i dobrą zabawą.

Choć dołożyliśmy wszelkich starań, aby oddać w Wasze ręce produkt najwyższej jakości, pojawiły się w nim drobne błędy. Istnieje niewielka szansa, że natkniecie się na nie podczas rozgrywki, dlatego zachecemos Was do zapoznania się z tą erratą.

Zaprojektowaliśmy ją w taki sposób, aby nie zepsuć Wam kampanii. Gdy dojdziecie do etapu rozgrywki, który został ujęty w spisie treści, przeczytajcie odpowiednie strony. Dodatkowo w erracie znajdziecie poprawione karty do samodzielnego wydrukowania.



### SPIS TREŚCI

Skrzynka konduktora – przeczytajcie <b>PO</b> otwarciu skrzynki konduktora	2
Stos kart historii: 1877 rok – przeczytajcie <b>PO</b> zakończeniu 3. kroku końca rozgrywki w 1877 roku	3
Open Range – przeczytajcie <b>PO</b> otwarciu pudełka obszaru Open Range	5
California – przeczytajcie <b>PO</b> otwarciu pudełka obszaru California	7
Pocztówka 123 – przeczytaj <b>TYLKO</b> wtedy, gdy zdobędziesz pocztówkę 123	9
Koniec kampanii – przeczytajcie <b>PO</b> zakończeniu kampanii	11

# SKRZYŃKA KONDUKTORA

Przeczytajcie po otwarciu skrzynki konduktora.

(powrót do spisu treści)

## REGUŁY ROZGRYWKI

Wszyscy gracze,  
w tym rozgrywka

### KASOWANIE ZREALIZOWANYCH BILETÓW

Gracze kasują wszystkie zrealizowane przez siebie bilety, dziurkując okrągłe pole w kolorze swojego przedsiębiorstwa.



Prezes czerwonego przedsiębiorstwa kasuje 1 z okrągłych pól na zrealizowanym przez siebie bilecie.

### ARCHIWIZOWANIE BILETÓW

Gracze sprawdzają wszystkie swoje bilety. Jeśli wszystkie okrągłe pola w kolorze tego samego przedsiębiorstwa zostały przedziurkowane, należy zarchiwizować ten bilet (niektóre bilety należy zarchiwizować po 1 skasowaniu).

Na niektórych biletach znajduje się informacja, że gracz, który je archiwizuje, ma wziąć pocztówkę. Pocztówka reprezentuje weksel, przysługę albo przydatne informacje, które gracz otrzyma za realizację biletu.

Gdy gracz archiwizuje kilka biletów, wybiera **tylko 1 pocztówkę** (pozostałe bilety archiwizuje bez oglądania przypisanych im pocztówek).

Gdy gracz otrzyma pocztówkę, odczytuje na głos tekst na awersie, ale tekst na rewersie zachowuje dla siebie - odczytuje go pozostałym graczom, gdy jej użyje.

### ŁĄCZNA KWOTA NA DOWODZIE WPŁATY

Każdy z graczy sumuje wszystkie wartości na swoim dowodzie wpłaty. Łączna kwota nie może być mniejsza niż 0.

Gracz, którego łączna kwota jest najwyższa, zostaje zwycięzcą.

**Elementów gry nie odkłada się jeszcze do pudełka!**



### Remisy

W razie remisu wygrywa ten z graczy, który zrealizował najwięcej biletów. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa gracz, który później rozgrywał swoje tury.

### BRANKARD

Gracz, który zajął ostatnie miejsce, bierze kartę brankardu i umieszcza ją w swoim biurze.



### NIEOBECNOŚĆ KTÓREGOŚ Z GRACZY

Na koniec kampanii gracze, którzy nie wzięli udziału w którejś z rozgrywek, otrzymują za nią z góry ustalony wynik (jego wysokość zostanie ujawniona na koniec kampanii).

## INSTRUKCJA, str. 12

Gdy przykleicie naklejki z zasadami X i Y w instrukcji, pamiętajcie o tym, żeby zarchiwizować bilety dopiero po rozpatrzeniu zasad brankardu – będzie to ostatnia czynność, którą wykonacie w 1. kroku końca rozgrywki.

Dzięki tej zmianie rozstrzygniecie jakiegokolwiek remisy na podstawie zrealizowanych biletów.

Dopiero potem zarchiwizujecie swoje bilety, a pozostałe odłożcie do talii.

# STOS KART HISTORII: 1877 ROK

Przeczytajcie po zakończeniu 3. kroku końca rozgrywki w 1877 roku.

(powrót do spisu treści)

Karta pracownika  
**FINANSISTA**

(oznaczenie: 1877 - 04 A)

Zaznaczona na karcie treść  
powinna brzmieć:

Gdy tworzysz połączenie, możesz zagrać do 2 kart  
wagonów mniej, płacąc po 2 za każdą brakującą kartę.





1877 - 04 A

FOR FID

## FINANSISTA

Podczas rozgrywki:

Gdy stworzysz połączenie, możesz zagrać do 2 kart wagonów mniej, płacąc po 2 za każdą brakującą kartę.

Skasuj tę kartę pracownika, gdy ją wybierzesz.

1

2



# PUDEŁKO OBSZARU OPEN RANGE

Przeczytajcie po otwarciu pudełka obszaru Open Range.

(powrót do spisu treści)



Karta wydarzenia

**NAPAD NA POCIĄG!**

(oznaczenie: Open Range – 04 A)

Zaznaczona na karcie treść powinna brzmieć:

Jeśli rabuś jest w więzieniu, został zarchiwizowany albo gdy ostatnie pole zostanie skasowane, zarchiwizuj tę kartę.

## DEAD MAN'S GULCH (oznaczenie: Open Range – 07 A)

1. Przyjmijcie, że na karcie znajduje się czwarte pole do skasowania. Przeczytajcie pocztówkę **405** dopiero wtedy, gdy zostanie ono skasowane.
2. Zaznaczona na karcie treść powinna brzmieć:

**Gracze, którzy znaleźli Dead Man's Gulch, dzielą dolary z karty równo pomiędzy siebie.** (Jeśli nie można podzielić ich po równo, pozostałe dolary zostawia się na tej karcie).

Jeśli co najmniej 1 gracz weźmie dolary z karty, skasujcie pierwsze od góry dostępne pole.

Na koniec rozgrywki odłóżcie dolary z karty do banku i skasujcie tę kartę. Gdy ostatnie pole zostanie skasowane, przeczytajcie pocztówkę **405**.

Jeśli rabuś jest w więzieniu albo gdy ostatnie pole zostanie skasowane, zarchiwizuj tę kartę.



Open Range - D4 A

 **The Railroad Herald**  
The voice of steel on wheels!

**NAPAD NA POCIĄG!**

Gdy ta karta zostanie odkryta, każdy z graczy, który ma na ręce więcej niż 7 kart wagonów, płaci 5, umieszczając je na karcie Dead Man's Gulch.

(Jeśli gracz ma za mało dolarów, płaci tyle, ile może).

Skasuj tę kartę, jeśli co najmniej 1 gracz zapłacił 5.

Jeśli rabaś jest w więzieniu, został zarchiwizowany albo gdy ostatnie pole zostanie skasowane, zarchiwizuj tę kartę.



1  
2  
3

Open Range - 07 A

**DEAD MAN'S GULCH**

1 2 3 4 405

Na początku rozgrywki umieśćcie na tej karcie po 5 z banku za każdego gracza. Umieszczajcie na niej dolary, które zostaną zrabowane w trakcie gry.

**Gracze, którzy znaleźli Dead Man's Gulch, dzielą dolary z karty równo pomiędzy siebie.** (Jeśli nie można podzielić ich porównno, pozostałe dolary zostawia się na tej karcie). Jeśli co najmniej 1 gracz weźmie dolary z karty, skasujcie pierwsze od góry dostępne pole.

Na koniec rozgrywki odłóżcie dolary z karty do banku i skasujcie tę kartę. Gdy ostatnie pole zostanie skasowane, przeczytajcie początkówkę 405.

Jeśli rabaś jest w więzieniu albo gdy ostatnie pole zostanie skasowane, zarchiwizuj tę kartę.

# PUDEŁKO OBSZARU CALIFORNIA

Przeczytajcie po otwarciu pudełka obszaru California.

(powrót do spisu treści)

Karta wydarzenia

**KOLEJ TRANSKONTYNENTALNA!**

(oznaczenie: California – 03 A)

Zaznaczona na karcie treść powinna brzmieć:

(Uszkodzone połączenia się nie liczą, chyba że gracz natychmiast je naprawi, odrzucając po 1 lokomotywie za każde takie połączenie).



 **The Railroad Herald** California - 03 A  
The voice of steel on wheels! 

**KOLEJ  
TRANSKONTYENTALNA!**

Gdy ta karta zostanie odkryta, każdy gracz, który utworzył ciągłe połączenie z miasta portowego  na obszarach Northeast, Appalachia albo Atlantic Coast do miasta portowego  na obszarach California albo Cascadia, bierze  (Uszkodzone połączenia się nie liczą, chyba że gracz natychmiast je naprawi, odrzucając po 1 lokomotywie za każde takie połączenie).

Jeśli co najmniej 1 gracz weźmie dolary, skasuj tę kartę.

Gdy skasujesz ostatnie pole, zarchiwizuj tę kartę.





# POCZTÓWKA 123

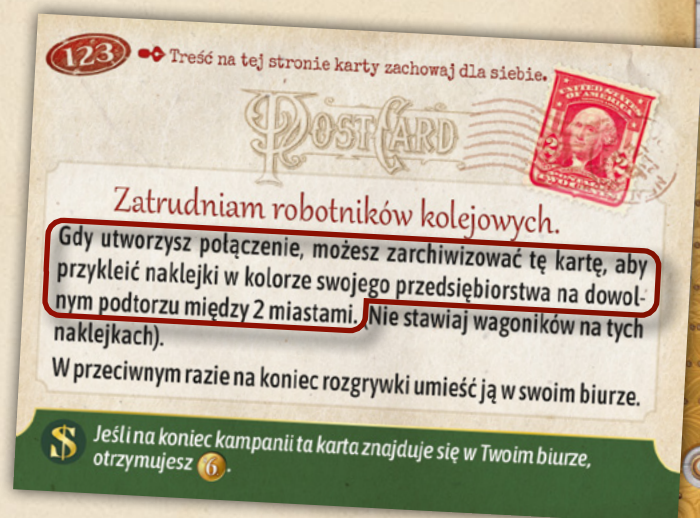
STRONA Z DOPISKIEM: „TREŚĆ NA TEJ  
STRONIE KARTY ZACHOWAJ DLA SIEBIE”

Przeczytaj, jeśli zdobyłeś pocztówkę 123.

([powrót do spisu treści](#))

Zaznaczona na karcie treść  
powinna brzmieć:

Gdy utworzysz połączenie, możesz zarchiwizować  
tę kartę, aby przykleić naklejki w kolorze swojego  
przedsiębiorstwa na dowolnym podtorzu – ale nie  
na tunelu – między 2 miastami.



POCZTÓWKI

Włóżcie te karty  
do poczty bez czytania  
ich treści.

123

•• Treść na tej stronie karty zachowaj dla siebie.



### Zatrudniam robotników kolejowych.

Gdy utworzysz połączenie, możesz zarchiwizować tę kartę, aby przykleić naklejki w kolorze swojego przedsiębiorstwa na dowolnym podtorzu – ale nie na tunelu – między 2 miastami. (Nie stawiaj wagoników na tych naklejkach).

W przeciwnym razie na koniec rozgrywki umieść ją w swoim biurze.

**\$** Jeśli na koniec kampanii ta karta znajduje się w Twoim biurze, otrzymujesz **6**.

# KONIEC KAMPANII

Przeczytajcie po zakończeniu kampanii.

(powrót do spisu treści)

## INSTRUKCJA „WSIAŚĆ DO POCIĄGU: 1901”, str. 2

Dopiszcie do listy elementów, które należy zarchiwizować na koniec kampanii, następujące karty:

- *Dead Man's Gulch*,
- *Napad na pociąg!*



23 karty wydarzeń  
(11 należy zarchiwizować – zob. poniżej)



10 kart pracowników  
(8 należy zarchiwizować – zob. poniżej)



filie przedsiębiorstw  
(działają na nieco innych zasadach niż w kampanii)

określone okrągłe pola na kartach.

### PRZECHOWYWANIE KART

Podczas rozgrywki nie korzysta się z pudełek przedsiębiorstw. Gracze ignorują wszystkie zasady, zgodnie z którymi powinni umieścić karty w biurze albo w skrytce.

## UPORZĄDKOWANIE ELEMENTÓW PO KAMPANII

Po ukończeniu kampanii należy uporządkować elementy gry zgodnie z poniższymi instrukcjami.

Na wszystkie puste podtorza (również te, które prowadzą przez tunele) przykleja się szare naklejki torów, które znajdują się na spodzie pudełka.

Następnie należy zebrać wszystkie elementy gry, w tym elementy przechowywane w magazynie i archiwum (nawet jeśli zostały zarchiwizowane albo w całości skasowane).

Na koniec archiwizuje się następujące elementy, umieszczając je w archiwum – nigdy nie zostaną użyte w grze:

- ♦ stos kart historii,
- ♦ wszystkie karty pocztówek, również te, które nie zostały użyte podczas kampanii,
- ♦ karty przedsiębiorstw,
- ♦ ulotki cyrkowe,
- ♦ tabele połączeń,
- ♦ karty złota,
- ♦ karty klątw, pociąg widmo i nawiedzona kość,
- ♦ pionek rabusia,
- ♦ karty mapy skarbów i kartę Szukaj zaginionego skarbu,
- ♦ niewykorzystane naklejki dużych miast,
- ♦ niewykorzystane naklejki filii przedsiębiorstw,
- ♦ niewykorzystane dowody wpłaty,
- ♦ niewykorzystane naklejki torów,
- ♦ 11 następujących kart wydarzeń:
  - Mama O'Connell powiększa obszar działań,
  - Mama O'Connell oddaje Ci przysługę,
  - Poszukiwany!,
  - Cyrkowy zawrót głowy,
  - Przytulny kąt,
  - Wybija północ,
  - Spekulanci,
  - Mapy z czarnego rynku,
  - Rozbudowa miasta,
  - Wiem, gdzie jest Dead Man's Gulch,
  - Strajk pracowników,
- ♦ 8 następujących kart pracowników:
  - Rzeczniczka,
  - Agent nieruchomości,
  - Finansista,
  - Hazardzistka,
  - Kierownik stacji,
  - Wiceprezes,
  - Poszukiwaczka skarbów,
  - Specjalista ds. tuneli.