

Alan R. Moon

WSIAŚĆ DO POCIĄGU JAPONIA



Kolejny dodatek do kultowej gry *Wsiąść do Pociągu*™ autorstwa Alana R. Moona! *Wsiąść do Pociągu: Japonia* zabierze Was w niezwykłą podróż superszybkim pociągiem po archipelagu wysp na zachodnim Pacyfiku, podczas której zachwycicie się otoczonym mgłą wulkanem Fudzi, spotkacie makaki japońskie kąpiące się w gorących górskich źródłach i zaniemówicie na widok tradycyjnych japońskich zamków otoczonych kwitnącymi drzewami wiśni. Jeśli jednak wolicie tętniące życiem aglomeracje, to idealnym wyborem będzie Tokio i szybka przejażdżka tamtejszym metrem. Bez względu na to, w jaki sposób podróżujecie po Japonii, nie zapominajcie o dobrej zabawie i utworzeniu jak największej liczby połączeń!

Niniejsza instrukcja opisuje zmiany w regułach charakteryzujące grę na mapie Japonii, przy czym do rozgrywki niezbędna jest znajomość zasad gry podstawowej *Wsiąść do Pociągu*. Dodatek umożliwia grę 2–5 graczom.

Między niektórymi miastami biegną podwójne połączenia. Są to 2 połączenia tej samej długości, które łączą te same miejsca. W rozgrywkach 4- i 5-osobowych gracze mogą używać wszystkich nitek podwójnych połączeń (jednak 1 gracz może zająć tylko 1 nitkę takiego połączenia). W rozgrywkach 2- i 3-osobowych po zajęciu 1 z nitek podwójnego połączenia pozostała nitka już do końca gry staje się niedostępna dla graczy.

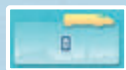
Dodatek, który trzymasz w ręku, nie jest samodzielną grą i wymaga elementów z 1 z poprzednich części serii (*Wsiąść do Pociągu* albo *Wsiąść do Pociągu: Europa*): **20 wagoników** w wybranym kolorze na gracza, znaczników punktacji w tych samych kolorach i kart Wagonów. Ponadto do gry są niezbędne nowe elementy.

Nowe komponenty

- ◆ 54 karty Biletów,
- ◆ 16 białych wagoników superszybkiego pociągu,
- ◆ 7 znaczników superszybkiej kolei (po 1 na gracza).

Przygotowanie gry

- ◆ Połóżcie białe wagoniki superszybkiego pociągu obok planszy.
- ◆ Każdy gracz kładzie swój znacznik superszybkiej kolei na polu „0” znajdującym się na torze rozwoju superszybkiej kolei na planszy.
- ◆ Każdy gracz otrzymuje 4 karty Biletów, z których musi zachować co najmniej 2. Jeśli chce, może zatrzymać 3 albo nawet wszystkie 4 Bilety. Odrzucone przez graczy Bilety należy potasować i odłożyć na spód stosu.



Zasady specjalne

W swojej turze gracz musi przeprowadzić 1 (wyłącznie!) z 3 dostępnych akcji:

Dobrać karty Wagonów

Dobieranie kart Wagonów odbywa się na tych samych zasadach co w grze podstawowej.

Utworzyć połączenie

Trasy superszybkiego pociągu



Niniejszy dodatek wprowadza do rozgrywki nowy rodzaj trasy – trasę superszybkiego pociągu. Gracze współpracują, aby stworzyć jak najrozleglejszą sieć połączeń superszybkiego pociągu łączącą najodleglejsze regiony Japonii. Gdy gracz utworzy połączenie, korzystając z trasy superszybkiego pociągu, inni gracze mogą z niego skorzystać, aby zrealizować swoje Bilety. Rywalizacja jednak się nie kończy, ponieważ na koniec gry gracz, który najbardziej przyczynił się do rozwoju superszybkiej kolei, otrzyma najwięcej punktów bonusowych.

Aby utworzyć połączenie superszybkiego pociągu, gracz musi zagrać zestaw kart odpowiedniego rodzaju w liczbie równej liczbie pól między miastami (może użyć kart Lokomotyw).

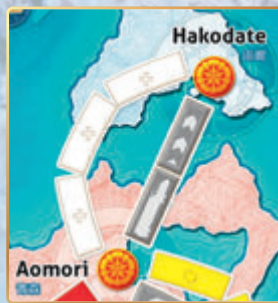
Gdy to zrobi, zamiast zdobyć punkty zwycięstwa przesuwają swój znacznik superszybkiej kolei na torze rozwoju superszybkiej kolei o tyle pól, ile wynosi liczba zagranych przez niego kart. Następnie umieszcza **1 biały wagonik** superszybkiego pociągu zamiast zwykłych wagoników na polu z ikoną superszybkiego pociągu tego połączenia.

Gdy wszystkie białe wagoniki superszybkiego pociągu zostaną umieszczone na planszy, trasy superszybkiego pociągu są traktowane jak szare trasy. Aby utworzyć szare połączenie, gracze postępują według tych samych zasad co w grze podstawowej i nie przesuwają swoich znaczników rozwoju superszybkiej kolei na torze rozwoju superszybkiej kolei.

Trasa Aomori–Hakodate

Między Aomori i Hakodate można utworzyć 2 różne połączenia, które składają się z innej liczby pól.

Nie jest to podwójne połączenie i aby je utworzyć, gracze postępują według tych samych zasad co w grze podstawowej.



Dobrać karty Biletów

Gracz dobiera 3 karty Biletów z wierzchu stosu, z których musi zachować co najmniej 1. Jeśli chce, może zatrzymać 2 albo nawet wszystkie 3 Bilety. Bilety, których gracz nie chce zachować, odkłada na spód stosu.



Aby zrealizować Bilet, gracz może utworzyć nieprzerwany ciąg połączeń swojego koloru albo wykorzystać połączenie superszybkiego pociągu bez względu na to, który gracz je utworzył.

Wyspa Kiusiu i Tokio

Na mapie Japonii 2 obszary zostały powiększone: wyspa Kiusiu (Kyushu) i Tokio. Aby utworzyć połączenia między miejscami znajdującymi się w tych obszarach, gracze postępują według tych samych zasad co w grze podstawowej.

Aby zrealizować Bilet trasy prowadzącej przez 1 z tych obszarów, gracz uznaje, że połączenie prowadzące do Tokio albo Kokury na planszy głównej jest połączone z tym samym miejscem na zbliżeniu. To znaczy, że Tokio na planszy głównej i na powiększeniu jest jednym i tym samym miastem i że Kokura na planszy głównej i na powiększeniu jest jednym i tym samym miastem.



Aby zrealizować Bilet trasy między Osaką a Shibuyą, gracz musi utworzyć połączenie między Osaką a Tokio (tj. nieprzerwany ciąg połączeń swojego koloru lub połączenie superszybkiego pociągu) na planszy głównej, a także połączenie między Tokio a Shibuyą na powiększeniu.

Koniec gry i bonus za superszybki pociąg

Gdy jednemu z graczy pozostanie 2 albo mniej wagoników oraz gdy w puli pozostanie 2 albo mniej białych wagoników superszybkiego pociągu, wszyscy gracze, łącznie z tym graczem, rozgrywają jeszcze 1 turę, po czym rozrywka dobiega końca. Gracze podliczają teraz swoje wyniki punktowe, dodając punkty za zrealizowane Bilety i bonus za superszybki pociąg według następujących zasad.

W zależności od liczby graczy i zajmowanego pola na torze rozwoju superszybkiej kolei gracze przydzielają sobie punkty zgodnie z tabelą.

	2 gracze	3 gracze	4 gracze	5 graczy
1	+25	+20	+15	+10
2	+15	+10	+5	-10
3	+5	0	-10	
4	-5	-10		
5	-10			
X	-20	-20	-20	-20

W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują punkty zgodnie z zajmowaną pozycją. Następny w kolejności gracz otrzymuje tyle punktów, jakby remisu nie było.

Przykład. Jeśli w rozgrywce 5-osobowej 2 graczy zajmuje drugie miejsce, a kolejny gracz nie utworzył żadnego połączenia superszybkiego pociągu, punkty bonusowe zostaną przyznane w następujący sposób:

- ◆ 25 punktów dla zwycięzcy,
- ◆ 15 punktów dla obu remisujących graczy,
- ◆ -5 punktów dla czwartego gracza,
- ◆ -20 punktów dla gracza, który nie przyczynił się do rozwoju superszybkiej kolei.

W grze nie przyznaje się bonusów za najdłuższą trasę ani za największą liczbę zrealizowanych Biletów.

OPRACOWANIE

Autor gry: Alan R. Moon
Ilustracje: Julien Delval
Oprawa graficzna: Cyrille Daujean
Tłumaczenie: Katarzyna Kaszorek
Redakcja polskich zasad: zespół Rebel

Testerzy

Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo i Ian MacInnes, Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch i Ryan Hatch, Alicia Zaret i Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal, Julie McLaughlin i Colin Haigney.

Copyright © 2004–2019 Days of Wonder.

Days of Wonder, logo Days of Wonder logo, Ticket to Ride (Wsiąść do Pociągu), Ticket to Ride Europe (Wsiąść do Pociągu: Europa) i Ticket to Ride Japan (Wsiąść do Pociągu: Japonia) stanowią znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe Days of Wonder, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.