

Alan R. Moon

WSIAŚĆ DO POCIĄGU™

pierwsza podróż

Instrukcja



ELEMENTY

- ◆ **Plansza:** Połóżcie ją na środku stołu.
- ◆ **80 plastikowych wagoników** (plus kilka zapasowych, gdyby jakieś zaginęły): Rozdajcie każdemu z graczy po 20 wagoników w wybranym kolorze.
- ◆ **72 karty Wagonów:** Potasujcie je i rozdajcie każdemu graczowi po 4 losowe karty Wagonów. Pozostałe karty Wagonów umieśćcie obok planszy w formie zakrytego stosu. To talia Wagonów.
- ◆ **32 karty Biletów:** Potasujcie je i rozdajcie każdemu graczowi po 2 losowe karty Biletów. Pozostałe karty Biletów umieśćcie obok planszy w formie zakrytego stosu. To talia Biletów. *Nie pokazujcie swoich kart innym graczom!*
- ◆ **4 karty Biletów specjalnych „Wschód–Zachód”:** W tej chwili nie są potrzebne. Połóżcie je obok planszy.
- ◆ **Złoty Bilet:** To nagroda za wygraną!

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zrealizuje 6 Biletów.

PRZEBIEG TURY

Najmłodszy gracz zostaje pierwszym graczem. Począwszy od pierwszego gracza, po kolei rozgrywacie swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Twoja tura

W swojej turze możesz wykonać tylko 1 z 2 akcji:

- **Dobrać karty Wagonów:** Dobierz 2 karty Wagonów z wierzchu talii.

ALBO

- **Utworzyć połączenie:** Zagraj karty Wagonów z ręki i umieść po 1 swoim wagoniku na każdym polu wybranego połączenia.

Karty Wagonów

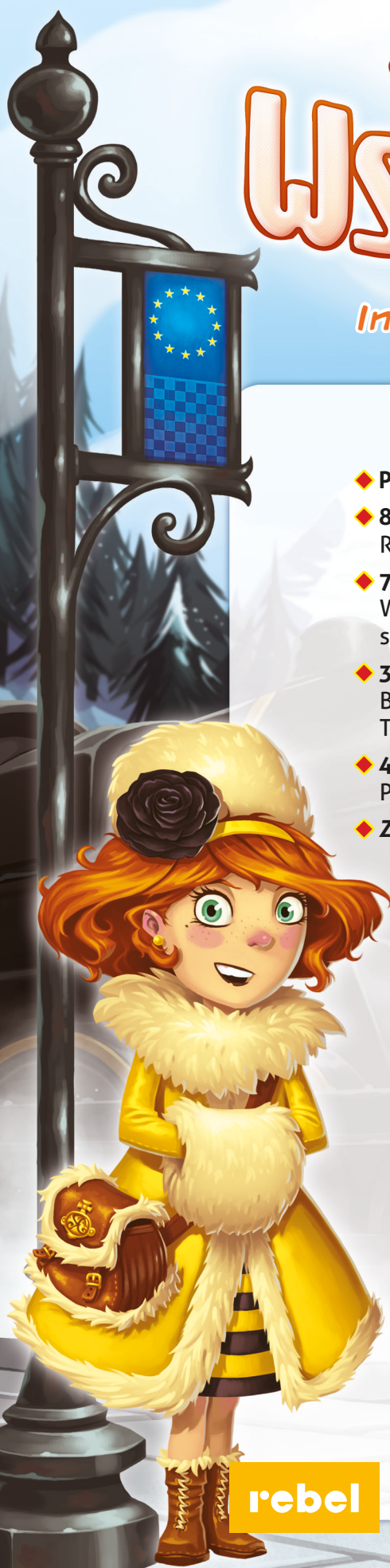
W grze występują karty Wagonów w 6 kolorach: żółtym, zielonym, białym, czarnym, niebieskim i czerwonym. Zagrywasz te karty, by tworzyć połączenia na planszy. Karty Lokomotyw są wielokolorowe i podczas tworzenia połączenia mogą zastąpić kartę dowolnego koloru.



Wagony



Bilety



rebel

asmodee
KIDS

Tworzenie połączenia

Aby utworzyć połączenie, musisz zagrać z ręki tyle kart Wagonów, ile pól liczy dane połączenie między 2 miastami. Zagrywane karty i pola połączenia muszą być tego samego koloru. Następnie kładziesz po 1 swoim plastikowym wagoniku na każdym polu tworzonego połączenia. Odrzucasz wszystkie karty użyte do utworzenia połączenia na odkryty stos kart odrzuconych, obok talii Wagonów.

Przykład. Jeśli chcesz utworzyć niebieskie połączenie o długości 2 pól, musisz zagrać 2 niebieskie karty Wagonów.

Możesz utworzyć dowolne niezajęte połączenie na planszy, nawet jeśli nie łączy się z Twoimi pozostałymi połączeniami. Możesz utworzyć tylko 1 połączenie na turę. Pola tworzonego połączenia i Twoje wagoniki nie muszą być tego samego koloru. Pamiętaj, że karty Lokomotyw działają jak dzokery i mogą zastąpić karty Wagonów w dowolnym kolorze.

Podwójne połączenia. Niektóre miasta są połączone 2 równoległymi połączeniami. Nie wolno Ci zająć obu nitek takiego połączenia. Zostaw trochę miejsca dla innych!

Realizowanie Biletu

Jeśli udało Ci się utworzyć ze swoich plastikowych wagoników nieprzerwany ciąg połączeń, który łączy 2 miasta widoczne na karcie Biletu, Bilet został zrealizowany. Poinformuj o tym innych graczy i połóż zrealizowany Bilet odkryty przed sobą. Następnie dobierz 1 kartę Biletu z wierzchu talii.



- **Odrzucanie kart Biletów:** Jeśli dojdiesz do wniosku, że nie możesz zrealizować swoich Biletów (np. dlatego, że inni gracze zablokowali interesujące Cię połączenia), możesz pominąć swoją turę i zrezygnować z dobierania kart Wagonów oraz utworzenia połączenia, a zamiast tego odrzucić **oba** swoje niezrealizowane Bilety. Następnie dobierz w ich miejsce 2 nowe karty Biletów z wierzchu talii.

Bilet specjalny Wschód-Zachód

Jeśli udało Ci się utworzyć połączenie łączące Wschód z Zachodem (albo odwrotnie), głośno powiedz „Od Wschodu do Zachodu!”, a następnie weź kartę Biletu specjalnego i połóż ją przed sobą. Aby utworzyć połączenie Wschód-Zachód, musisz połączyć swoimi wagonikami wybrane wschodnie miasto (Moskwę, Rostów albo Ankarę) i zachodnie miasto (Dublin, Brest albo Madryt).



Bilet specjalny wlicza się do puli zrealizowanych Biletów.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy dowolny gracz zrealizuje swój szósty Bilet. Ten gracz zostaje zwycięzcą i otrzymuje w nagrodę Złoty Bilet!

Gra kończy się również wtedy, gdy dowolny gracz położy na planszy swój ostatni plastikowy wagonik. W takiej sytuacji zwycięża gracz, który zrealizował najwięcej Biletów. Jeśli dojdzie do remisu, wygrywają wszyscy remisujący gracze.

Twórcy

Autor gry: Alan R. Moon

Ilustracje: Djib i Régis Torres
Opracowanie graficzne: Cwyrille Daujean
Tłumaczenie: Sandra Hoffman, zespół Rebel
Redakcja i skład: zespół Rebel

Testerzy: Martha Garcia-Murillo, Ian MacInnes, Janet Moon, Adrien Martinot i zespół Days of Wonder

Days of Wonder, logo Days of Wonder, Ticket to Ride, Wsiąść do Pociągu, Ticket to Ride Europe, Wsiąść do Pociągu: Europa są znakami towarowymi albo zarejestrowanymi znakami towarowymi Days of Wonder, Inc. i są chronione prawami autorskimi. © 2004–2025 Days of Wonder, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wsiąść do Pociągu™
to gra wyprodukowana przez

**DAYS OF
WONDER**

Tworzenie połączenia



Realizowanie Biletu



**asmodee
KIDS**