

Alan R. Moon

# WSIAŚĆ DO POCIĄGU

## PÓŁWYSEP IBERYJSKI



Kolejny dodatek do kultowej gry *Wsiąść do Pociągu*® autorstwa Alana R. Moora. *Wsiąść do Pociągu: Półwysep Iberyjski* zabierze Was w niezwykłą podróż po miejskich festiwalach organizowanych na Półwyspie Iberyjskim. Dobrze zaplanujcie trasy i odwiedźcie jak najwięcej z nich!

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

Między niektórymi miastami będą 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.

Jedno z miejsc na mapie reprezentuje Francję. W przeciwieństwie do innych dodatków do gry *Wsiąść do Pociągu* to miejsce nie podlega zasadom specjalnym. Podczas rozgrywki należy je traktować jak standardowe miasto.

Dodatek, który trzymasz w ręku, nie jest samodzielną grą i wymaga elementów z 1 z poprzednich części serii (*Wsiąść do Pociągu: USA* albo *Wsiąść do Pociągu: Europa*): **35 wagoników** w wybranym kolorze na gracza i po znaczniku punktacji w tym samym kolorze. Ponadto do gry są niezbędne nowe elementy.

## Nowe komponenty

◆ 110 kart Wagonów



◆ 50 kart Biletów



◆ 54 karty Festiwalu



◆ karta wyboru Biletów

## Przygotowanie gry

- ◆ Potasujcie karty Wagonów i rozdajcie po 4 karty każdemu z graczy. Następnie odkryjcie 5 wierzchnich kart i połóżcie na stole jak w grze podstawowej. Jeśli co najmniej 3 z 5 odkrytych kart to karty Lokomotyw, odrzućcie wszystkie karty i w ich miejsce odkryjcie 5 nowych kart.
- ◆ Odłóżcie na bok kartę wyboru Biletów i wtasujcie karty Festiwalu do stosu kart Wagonów, tak aby powstał wspólny stos zakrytych kart.
- ◆ Włóżcie zakrytą kartę wyboru Biletów do tego stosu. W rozgrywce 2-osobowej włóżcie kartę mniej więcej w połowie stosu. W rozgrywce 3-osobowej włóżcie kartę mniej więcej w dwóch trzecich stosu, licząc od góry. W rozgrywce 4- albo 5-osobowej włóżcie kartę mniej więcej w trzech czwartych stosu, licząc od góry.
- ◆ Nie rozdawajcie kart Biletów według standardowych zasad. Zamiast tego potasujcie karty Biletów i rozdajcie po 6 kart każdemu z graczy. Gracz wybiera 1 z 6 kart Biletów i przekazuje pozostałe 5 kart **graczowi po lewej**. Ponownie każdy z graczy wybiera 1 z 5 otrzymanych kart Biletów i przekazuje pozostałe 4 karty graczowi po lewej i tak dalej. Karty Biletów wybrane podczas przygotowania do gry nie mogą być później wymienione. Kontynuujcie wybieranie i przekazywanie kart Biletów tak długo, aż każdy z graczy będzie mieć po 6 kart. Następnie gracze decydują, które z nich chcą zatrzymać. Gracz musi zatrzymać **dokładnie 4 karty Biletów**. Nie może zatrzymać ani mniej, ani więcej. Karty Biletów, z których gracze rezygnują, należy wtasować do stosu kart Biletów i umieścić go obok planszy.

## Promy

Promy to specjalne połączenia pomiędzy 2 miastami rozdzielonymi przez wodę. Wyróżnia je symbol lokomotywy znajdujący się na co najmniej 1 polu połączenia. Aby utworzyć połączenie promowe, gracz musi zagrać tyle kart Lokomotyw, ile ich symboli znajduje się na polach, i uzupełnić je zestawem kart Wagonów w odpowiednim kolorze, tak aby suma zagranych kart zgadzała się z liczbą pól utworzonego połączenia.

## Zmiany zasad

W swojej turze gracz musi przeprowadzić 1 (wyłącznie!) z 3 dostępnych akcji: dobrać karty Wagonów, utworzyć połączenie albo dobrać karty Biletów. Te akcje należy przeprowadzić według następujących zasad.

### Dobieranie kart Wagonów

Jeśli gracz dobierze kartę Festiwalu ze stosu kart Wagonów (bez względu na to, czy dobierał karty w ciemno, czy uzupełniał miejsce po dobraniu odkrytej karty), kładzie ją odkrytą obok planszy, jak najbliższej przedstawionego na niej miasta. Jeśli podczas rozgrywki gracze odkrywają kilka kart Festiwalu tego samego miasta, należy ułożyć je w taki sposób, aby ich liczba była widoczna.

Po dobraniu karty Festiwalu gracz kontynuuje dobieranie kart, aż dobierze kartę Wagonu. Innymi słowy, karty Festiwalu nie wliczają się do liczby dobieranych kart.

Jeśli gracz dobierze kartę wyboru Biletów ze stosu kart Wagonów (bez względu na to, czy dobierał karty w ciemno, czy uzupełniał miejsce po dobraniu odkrytej karty), odkłada ją na bok. Jeśli dobiera taką kartę w trakcie swojej tury, musi najpierw ją dokończyć.

Następnie należy zatrzymać rozgrywkę i przeprowadzić drugi wybór kart Biletów w taki sam sposób, jak podczas przygotowania do gry. Tym razem jednak **karty przekazuje się w drugą stronę**. Każdemu z graczy należy rozdać po 6 kart Biletów. Gracz wybiera 1 z 6 kart i przekazuje pozostałe 5 kart **graczowi po prawej**. Wybieranie i przekazywanie kart Biletów kontynuuje się tak długo, aż każdy z graczy będzie mieć po 6 kart. Następnie gracze decydują, które z nich chcą zatrzymać. Gracz musi zatrzymać **dokładnie 4** karty Biletów. Nie może zatrzymać ani mniej, ani więcej. Karty Biletów, z których gracze rezygnują, należy potasować i umieścić na spodzie zakrytego stosu kart Biletów.

Podczas drugiego wyboru Biletów gracze nie mogą odrzucać kart wybranych podczas przygotowania do gry, dlatego należy je odłożyć na bok.

Jeśli stos kart Wagonów się wyczerpie, należy potasować karty odrzucone, utworzyć z nich nowy stos i kontynuować rozgrywkę według standardowych zasad. Od tego momentu w stosie będą się znajdować tylko karty Wagonów.

Podczas rozgrywki na tej mapie obowiązuje zasada z gry podstawowej: jeśli w którymś momencie wśród odkrytych kart znajdują się 3 Lokomotywy, wszystkie 5 kart należy odrzucić i odkryć 5 nowych kart ze stosu.

## Utworzenie połączenia

Jeśli gracz utworzy połączenie biegnące przez miasto festiwalowe, może zabrać wszystkie odkryte karty Festiwalu tego miasta i umieścić w zakrytym stosie przed sobą. Gracze trzymają wszystkie swoje karty Festiwalu w jednym stosie. Mogą je podglądać podczas rozgrywki, ale karty Festiwalu pozostałych graczy są dla nich tajne.

Jeśli utworzone połączenie łączy 2 miasta festiwalowe, których karty Festiwalu znajdują się obok planszy, gracz musi wybrać karty tylko 1 z nich. Nie może wziąć kart Festiwalu obu miast.

**Uwaga! Porto i Coimbra mają te same karty Festiwalu. Gracz może je zdobyć, jeśli utworzy połączenie z dowolnym z tych miast.**

### Dobieranie kart Biletów

Ta akcja nie jest dostępna na początku rozgrywki!

Gracz może wybrać akcję dobrania kart Biletów w swojej turze dopiero wtedy, gdy w wyniku odkrycia karty wyboru Biletów gracz przeprowadzi drugi wybór Biletów.

W ramach tej akcji gracz dobiera 3 karty Biletów z wierzchu stosu i decyduje, ile z nich chce zatrzymać. Gracz musi zatrzymać co najmniej 1 kartę Biletu, ale może także zatrzymać 2 albo wszystkie 3. Bilety, których gracz nie chce zachować, umieszcza na spodzie stosu.

## Podliczanie punktów

Na koniec gry gracze sprawdzają swoje punkty za utworzone połączenia i dodają (albo odejmują) punkty za karty Biletów według standardowych zasad.

Do otrzymanego wyniku dodają punkty za każdy posiadany przez siebie zestaw kart Festiwalu zgodnie z informacją na kartach.

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

*Przykład. Gracz, który ma 3 karty Festiwalu przypisane Sewilli (Sevilla), zdobywa 6 dodatkowych punktów. Natomiast gracz z 7 kartami Festiwalu przypisanymi Walencji (Valencia) zdobywa 22 dodatkowe punkty.*



Gracz, który zdobył największą liczbę punktów, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który zrealizował największą liczbę Biletów. Jeśli remis się utrzymuje, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

OPRACOWANIE

**Autor gry: Alan R. Moon**

**Ilustracje: Julien Delval**

**Oprawa graficzna: Cyrille Daujean**

**Tłumaczenie: Sandra Hoffman**

**Redakcja: 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, Marie i Antoine Martinot.

Days of Wonder, logo Days of Wonder, Ticket to Ride, Wsiąść do Pociągu, Ticket to Ride Europe, Wsiąść do Pociągu: Europa, Ticket to Ride Iberia i Wsiąść do Pociągu: Półwysep Iberyjski są znakami towarowymi albo zarejestrowanymi znakami towarowymi Days of Wonder, Inc. i są chronione prawami autorskimi.  
© 2004–2024 Days of Wonder, Inc.  
Wszystkie prawa zastrzeżone.