

Alan R. Moon

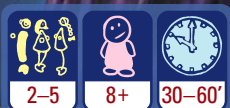
WSIAŚĆ DO POCIĄGU

ZORZA POLARNA

Witajcie w krajach północnych!

Podczas podróży przez Danię, Norwegię, Szwecję i Finlandię odwiedźcie najpiękniejsze zakątki tej części Europy Północnej. Odkrycie tętniące życiem stołeczne miasta portowe, a za kołem podbiegunowym będziecie się rozkoszować widokiem fiordów.

Zbudujecie linie kolejowe prowadzące przez wioski, lasy i góry, które czynią ten obszar tak wyjątkowym. Wyznaczycie trasy promów przez Turku czy kolorowe Bergen i zawałczycie o stworzenie najprężniej działającego przedsiębiorstwa transportowego w regionie!



DAYS OF
WONDER

ZAWARTOŚĆ

- ◆ plansza krajów północnych,
- ◆ 200 kolorowych wagoników (po 40 w każdym kolorze oraz kilka zapasowych),
- ◆ 180 ilustrowanych kart:

55 kart Biletów



11 kart Celów



114 kart Wagonów (po 12 w każdym kolorze i 18 kart Lokomotyw)

- ◆ 5 drewnianych znaczników punktacji (po 1 dla każdego gracza),
- ◆ instrukcja.

PRZYGOTOWANIE GRY

Połóżcie planszę pośrodku stołu. Każdy z graczy otrzymuje elementy w wybranym przez siebie kolorze: 40 wagoników i znacznik punktacji. Nadmiarowe elementy należy odłożyć do pudełka. Znaczniki punktacji należy umieścić obok pola „100” ❶ znajdującego się na biegnącym dookoła planszy torze punktacji. Podczas gry, gdy gracz zdobywa punkty, przesuwa swój znacznik o odpowiednią liczbę pól.

Potasujcie karty Wagonów i rozdajcie każdemu z graczy po 4 z nich. Stanowią początkową rękę gracza ❷. Z pozostałych kart Wagonów stwórzcie stos i połóżcie go obok planszy. Następnie odkryjcie 5 wierzchnich kart z powstałego stosu i połóżcie je obok planszy ❸.

Potasujcie karty Celów, odkryjcie 4 wierzchnie karty i połóżcie je obok planszy ❹. Pozostałe karty Celów należy usunąć z gry i umieścić w pudełku.

Potasujcie karty Biletów i rozdajcie po 4 karty każdemu z graczy ❺. Pozostałe karty Biletów połóżcie w formie zakrytego stosu obok planszy ❻. Gracze potajemnie poznają treść swoich kart Biletów i decydują, które z nich chcą zachować. Gracz musi zachować co najmniej 2 karty Biletów, ale może zachować ich więcej. Odrzucone karty umieśćcie na spodzie stosu kart Biletów. Gracze trzymają swoje karty Biletów w sekrecie do końca gry.

Możecie rozpocząć rozgrywkę.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Punkty można zdobywać poprzez:

- ◆ tworzenie połączeń między 2 sąsiadującymi miastami na planszy;
- ◆ realizowanie Biletów poprzez utworzenie trasy (nieprzerwanego ciągu połączeń) między 2 wskazanymi na karcie Biletu miastami;
- ◆ realizowanie Celów na koniec gry.

Gracz może stracić punkty, jeśli nie zrealizuje swoich Biletów.



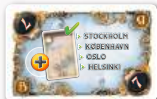


5



2

4

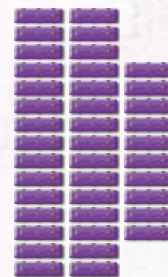


3



1

2

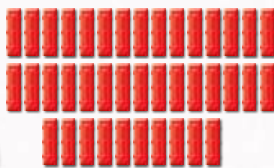


5



6

2



5

PRZEBIEG TURY GRACZA

Grę rozpoczyna najbardziej doświadczony podróżnik, a następnie rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz musi przeprowadzić 1 (wyłącznie!) z 3 dostępnych akcji:

Dobranie kart Wagonów – gracz dobiera do 2 kart i umieszcza je na swojej ręce.

Utworzenie połączenia – gracz tworzy połączenie między 2 sąsiadującymi miastami na planszy poprzez zagranie z ręki kart Wagonów.

Dobranie kart Biletów – gracz dobiera 3 karty Biletów z wierzchu stosu, z których musi zachować co najmniej 1 kartę Biletu.

DOBIERANIE KART WAGONÓW

W talii Wagonów znajdują się karty Wagonów w każdym z 8 kolorów oraz karty Lokomotyw. Kolory każdego rodzaju kart Wagonów odpowiadają różnym połączeniom pomiędzy miastami na planszy – fioletowym, niebieskim, pomarańczowym, białym, zielonym, żółtym, czarnym i czerwonym. Karty Lokomotyw są wielokolorowe i mogą zastąpić dowolną kartę wymaganą do utworzenia połączeń (również promowych).

Gracz, który zdecyduje się dobrać karty Wagonów, może dobrać 2 karty. Każdą z nich może wziąć spośród 5 odkrytych kart albo z wierzchu stosu leżącego rewersem do góry (w ciemno). Jeśli gracz dobierze kartę zwróconą awersem do góry, natychmiast uzupełnia puste miejsce nową kartą ze stosu.

***Uwaga!** W przeciwieństwie do większości gier z serii Wsiąść do Pociągu w Zorzy polarnej gracz nie odrzuca 5 odkrytych kart Wagonów, jeśli co najmniej 3 z nich to karty Lokomotyw.*

W każdym momencie gry gracz może mieć na ręce dowolną liczbę kart. Gdy stos kart Wagonów się wyczerpie, należy potasować karty odrzucone i uformować z nich nowy stos. Karty należy bardzo dokładnie przetasować, gdyż gracz odrzuca zestawy kart tych samych kolorów. W niezwykle rzadkim przypadku, gdy kart brakuje zarówno w stosie Wagonów, jak i w stosie kart odrzuconych (gdy gracz trzymają dużą liczbę kart na ręce), gracz nie może wybrać akcji dobierania kart Wagonów. Musi wtedy wykonać inną akcję: utworzyć połączenie albo dobrać karty Biletów.

DOBIERANIE KART LOKOMOTYW

Gdy gracz chce dobrać odkrytą kartę Lokomotywy, **musi to być pierwsza karta**, którą dobierze w danej turze, i **nie może dobrać kolejnej**.

***Uwaga!** Jeśli jednak ma szczęście i dobierze kartę Lokomotywy ze stosu leżącego rewersem do góry, liczy się ona jak pojedyncza karta i gracz nadal może dobrać drugą kartę w tej turze.*

UTWORZENIE POŁĄCZENIA

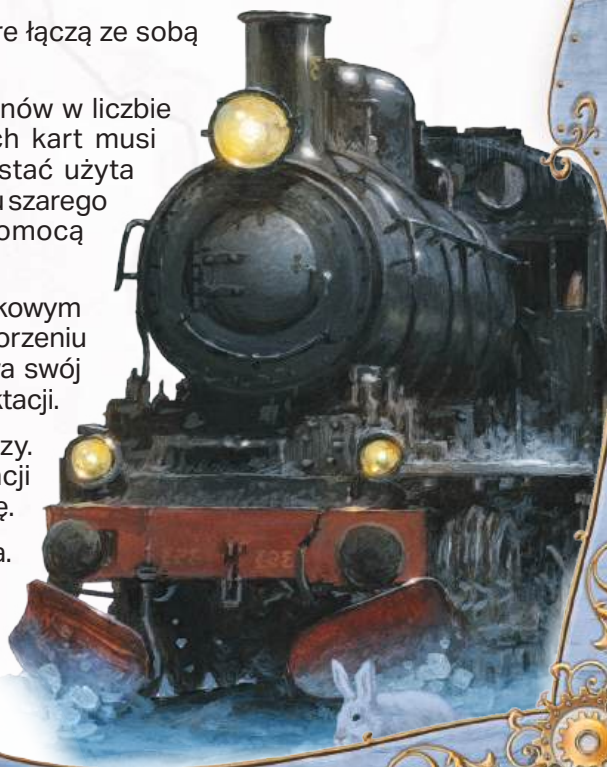
Połączenie to ciąg pól w 1 kolorze (także w szarym kolorze), które łączą ze sobą 2 sąsiadujące miasta na planszy.

Aby utworzyć połączenie, gracz musi zagrać zestaw kart Wagonów w liczbie równej liczbie pól między danymi miastami. Zestaw zagranych kart musi odpowiadać kolorowi połączenia. Karta Lokomotywy może zostać użyta zamiast karty dowolnego koloru (zob. przykład 1). Połączenia koloru szarego są połączeniami promowymi i mogą zostać utworzone za pomocą zestawu kart dowolnego, ale jednego koloru (zob. Promy).

Gdy gracz tworzy połączenie, po zagranie kart umieszcza po 1 plastikowym wagoniku swojego koloru na każdym polu tego połączenia. Po utworzeniu połączenia odrzuca wszystkie zagrane karty. Następnie przesuwą swój znacznik punktacji o odpowiednią liczbę pól (zob. niżej) na torze punktacji.

Gracz może utworzyć dowolne niezajęte połączenie na planszy. Nowe połączenie nie musi w żaden sposób stanowić kontynuacji połączeń gracza. Gracz może utworzyć tylko 1 połączenie na turę.

Miedzy niektórymi miastami bieżą podwójne i potrójne połączenia. Gracz nie może zająć więcej niż 1 nitki takiego połączenia.



Przykład 1.

Aby utworzyć żółte połączenie, gracz fioletowy może zagrać dowolny z zestawów kart: 2 żółte karty Wagonów, 1 żółtą kartę Wagonu i 1 kartę Lokomotywy albo 2 karty Lokomotywy.



Przykład 2.

Aby utworzyć połączenie promowe, wraz z zestawem kart Wagonów tego samego koloru gracz fioletowy musi zagrać przynajmniej 1 kartę Lokomotywy albo parę takich samych kart Wagonów.



Ważne!

- ◆ W rozgrywkach 2- i 3-osobowych gracze mogą korzystać tylko z 1 nitki podwójnego połączenia. Pierwszy gracz realizujący takie połączenie może zająć dowolną nitkę, po czym druga nitka staje się niedostępna dla pozostałych graczy.
- ◆ W rozgrywce 2-osobowej gracze mogą korzystać tylko z 1 nitki potrójnego połączenia, a w rozgrywce 3-osobowej tylko z 2 nitek potrójnego połączenia. Jedynie w rozgrywkach 4- i 5-osobowych gracze mogą korzystać z obu nitek podwójnego połączenia i wszystkich 3 nitek potrójnego połączenia.

PROMY

Promy to specjalne połączenia pomiędzy 2 miastami rozdzielonymi przez wodę. Wyróżnia je szary kolor i symbol lokomotywy znajdujący się na co najmniej 1 polu połączenia.

Aby utworzyć połączenie promowe, gracz musi zagrać:

**kartę Lokomotywy
ALBO**

parę kart Wagonów tego samego koloru

za **każdy** symbol lokomotywy przedstawiony na połączeniu i uzupełnić je tyloma kartami kart Wagonów w wybranym kolorze (który może się różnić od kolorów par kart Wagonów zagranych za symbole lokomotywy), ile zostało pól bez symboli lokomotywy.

PREMIE

Obok pól niektórych połączeń znajdują się ikony premii „+ X”. Po utworzeniu takiego połączenia gracz dobiera tyle kart Wagonów z wierzchu stosu leżącego rewersem do góry, ile przedstawiono na ikonie premii przy połączeniu. Nie może ich dobrać spośród odkrytych kart Wagonów.



Przykład 3.

Aby utworzyć połączenie promowe z Mo i Rana do Narviku, gracz może zagrać kartę Lokomotywy i parę identycznych kart Wagonów (ponieważ na polach są 2 symbole lokomotywy) oraz 2 karty Wagonów tego samego koloru za resztę połączenia (kolor może się różnić od koloru kart Wagonów zagranych za symbole lokomotywy).

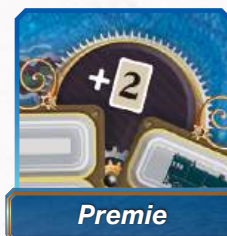


TABELA PUNKTACJI POŁĄCZEŃ

Gdy gracz utworzy połączenie, natychmiast zdobywa punkty w zależności od długości połączenia według wskazań w *Tabeli punktacji połączeń*. Aby zaznaczyć zdobyte punkty, przesuwa swój znacznik punktacji o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji (zob. *Tabela punktacji połączeń*).



DOBIERANIE KART BILETÓW

Gracz może w ramach swojej tury dobrać dodatkowe karty Biletów. Dobiera wtedy 3 karty z wierzchu stosu kart Biletów. Jeśli stos liczy mniej niż 3 karty Biletów, gracz dobiera ich tyle, ile zostało.

Gracz musi zachować co najmniej 1 kartę Biletu z dobranych, ale może zachować więcej. Karty Biletów, których nie chce zachować, odkłada na spód stosu. Gracz musi zachować do końca gry karty Biletów, których nie odrzucił w momencie dobierania. Nie może ich odrzucić w żadnej przyszłej akcji dobierania kart Biletów.

Na każdej karcie Biletu znajdują się nazwy 2 miast będących celem podróży gracza. Jeśli przed końcem gry gracz utworzy nieprzerwany ciąg połączeń swojego koloru między wskazanymi na karcie Biletu miastami, otrzyma punkty wynikające z wartości punktowej karty Biletu. Jeśli nie zdoła utworzyć trasy wskazanej na karcie Biletu, odejmuje jego wartość od zdobytych przez siebie punktów.

Gracze nie zdradzają treści swoich kart Biletów aż do momentu końcowego punktowania. Gracz może w trakcie gry zgromadzić dowolną liczbę kart Biletów.



KONIEC GRY

Gdy jednemu z graczy pozostaną 2 albo mniej wagoników, wszyscy gracze, **łącznie z tym graczem**, rozgrywają jeszcze po 1 turze, po czym rozgrywka dobiega końca. Gracze podliczają swoje wyniki punktowe.

PODLICZANIE PUNKTÓW

- ◆ Punkty zdobywane za tworzenie połączeń powinny być już podliczone, gdyż gracze na bieżąco przesuwali swoje znaczniki na torze punktacji. Aby się upewnić, że nie popełniono błędu, możecie przeliczyć je ponownie.
- ◆ Teraz gracze pokazują swoje karty Biletów. Każdy gracz otrzymuje dodatkowo tyle punktów, ile wynosi suma wartości zrealizowanych przez niego kart Biletów. Wartości kart Biletów, które nie zostały zrealizowane, odejmuje się od punktacji gracza.
- ◆ Na koniec gracze podliczają punkty otrzymane z kart Celów (wszystkie karty Celów są opisane obok). Jeśli kilku graczy spełnia warunki tej samej karty Celu, wszyscy oni dostają za nią punkty.
- ◆ Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który zrealizował najwięcej kart Biletów. Jeśli i tu występuje remis, spośród remisujących zwycięża ten, który zrealizował najwięcej kart Celów. Jeśli remis dalej występuje, zwyciężają wszyscy remisujący gracze.

KARTY CELÓW



A Pociąg do lokomotyw
Cel realizuje gracz, który ma na ręce najwięcej kart Lokomotyw.
Uwaga! Przy sprawdzaniu realizacji tego Celu każda para kart Wagonów tego samego koloru jest traktowana jako karta Lokomotywy.



B Stołeczne inwestycje
Cel realizuje gracz, który zrealizował najwięcej kart Biletów do Sztokholmu, Kopenhagi, Oslo i Helsinek.



C Analiza kosztów
Cel realizuje gracz, któremu na koniec gry zostało najwięcej wagoników.



D Metoda małych kroków
Cel realizuje gracz, który utworzył najwięcej połączeń o długości 1 pola.



E Ekspres nordycki
Cel realizuje gracz, który utworzył najdłuższą trasę (nieprzerwany ciąg połączeń). Licząc długość tras, uwzględniajcie tylko wagoniki tego samego koloru. Trasa może zawierać pętle i kilka razy przechodzić przez to samo miasto, ale każdy wagonik wlicza się do niej tylko raz.



F Połączenia regionalne
Cel realizuje gracz, który zrealizował najwięcej kart Biletów wartych 5 i mniej punktów.



G Imperium kolejowe
Cel realizuje gracz, który utworzył połączenia między największą liczbą krajów. Na planszy znajduje się łącznie 9 różnych krajów, każdy oznaczony flagą.



H Ekspres polarny
Cel realizuje gracz, który zrealizował najwięcej kart Biletów wskazujących co najmniej 1 miasto znajdujące się wewnątrz koła podbiegunowego.



I Nagroda Złotej Odśnieżarki
Cel realizuje gracz, który utworzył najwięcej połączeń, które zaczynają się lub kończą w mieście znajdującym się wewnątrz koła podbiegunowego.



J Kapitan promu
Cel realizuje gracz, który utworzył najwięcej połączeń promowych.



K Dziki Zachód
Cel realizuje gracz, który utworzył najwięcej połączeń, które zaczynają się lub kończą w mieście w Norwegii.





OPRACOWANIE

Projekt gry:
Alan R. Moon

Ilustracje: Julien Delval
Opracowanie graficzne: Cyrille Daujean

Testerzy: Janet E. Moon, Bobby West, Keith Ward, Emilee Lawson Hatch, Ryan Hatch, Adrien Martinot, Alexiane Achard, Franck Lefebvre, Caroline Sébayhi i Sébastien Rio

Tłumaczenie: Sandra Hoffman

Redakcja: zespół Rebel

Korekta: Paulina Walenia

Days of Wonder, logo Days of Wonder, *Ticket to Ride*, *Wsiąść do Pociągu*, *Ticket to Ride: Northern Lights* i *Wsiąść do Pociągu: Zorza polarna* są znakami towarowymi albo zarejestrowanymi znakami towarowymi Days of Wonder i są chronione prawami autorskimi.

© 2025 Days of Wonder. Wszystkie prawa zastrzeżone.