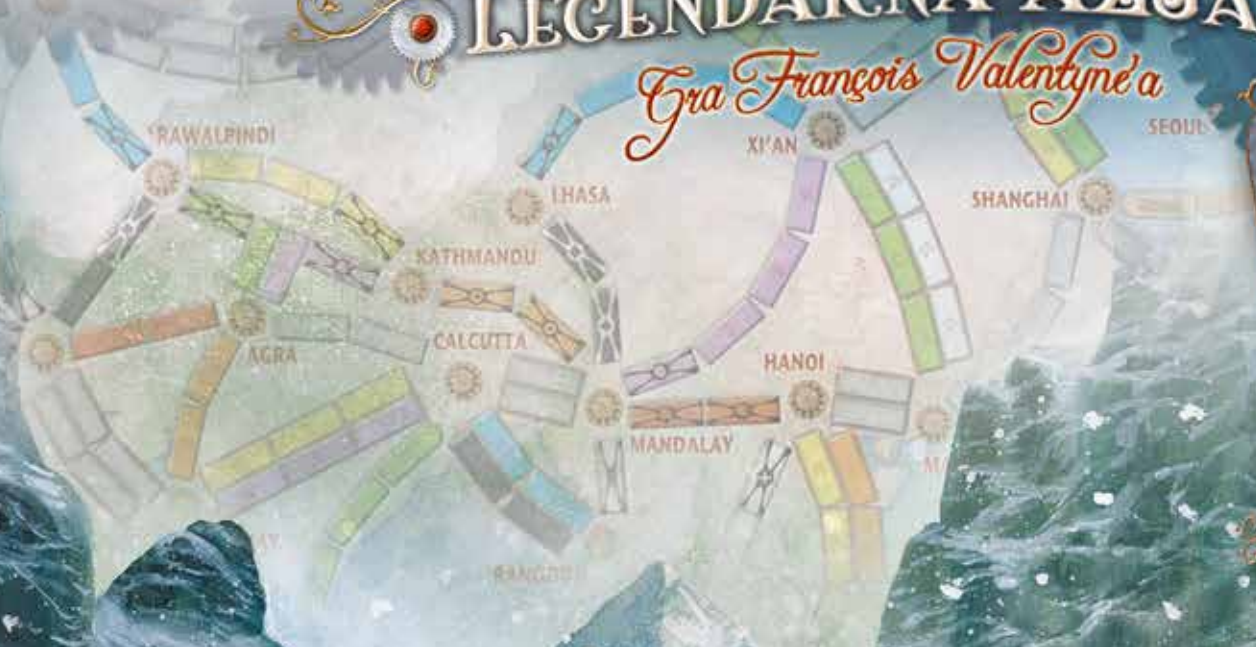


Alan R. Moon

# WSIAŚĆ DO POCIĄGU™

LEGENDARNA AZJA

Gra François Valentyné'a



KOLEKCJA MAP  
+1+  
DAYS OF  
WONDER





## Witamy we *Wsiąść do Pociągu™: Legendarna Azja*. Ten ekscytujący dodatek przeniesie Was na groźne, lecz fascynujące krainy z początku XX wieku.

Niniejsza instrukcja opisuje zmiany w regułach charakteryzujące grę na mapie Legendarnej Azji. Do gry niezbędna jest znajomość zasad gry podstawowej.

### KARTY BILETÓW

W dodatku znajduje się 36 kart Biletów – 30 zwykłych i 6 długich tras oznaczonych fioletowym tłem.

Na początku gry każdy z uczestników otrzymuje losowo 1 Bilet z długą trasą i 3 zwykłe Bilety, z których musi zatrzymać co najmniej 2. Wszystkie Bilety z długimi trasami, które nie zostały rozdzielone pomiędzy graczy, oraz wszystkie Bilety, które gracze odrzucili na początku rozgrywki, trafiają z powrotem do pudełka. W trakcie rozgrywki, jeśli gracz chce dobrać nowe karty Biletów, dobiera 3 Bilety ze stosu i musi zatrzymać co najmniej jeden z nich. Bilety, których gracze nie chcą zatrzymać, trafiają na spód stosu kart Biletów, tak jak w grze podstawowej.



**Dodatek, który trzymasz w ręku, nie jest samodzielną grą i wymaga elementów z jednej z poprzednich części serii:**

- Po 45 wagoników dla każdego gracza w wybranym przez niego kolorze wraz z odpowiadającym im znacznikiem punktacji z *Wsiąść do Pociągu: USA* albo *Wsiąść do Pociągu: Europa*.
- 110 kart Wagonów z *Wsiąść do Pociągu: USA*, *Wsiąść do Pociągu: Europa* albo dodatku *Wsiąść do Pociągu: USA 1910*.

### PROMY

Promy to specjalne trasy łączące 2 sąsiednie miasta przez wodę. Łatwo je rozpoznać dzięki ikonie Lokomotywy występującej na przynajmniej 1 polu tworzącym taką trasę. Aby utworzyć połączenie promowe, gracz musi zagrać kartę Lokomotywy za każdy symbol Lokomotywy występujący na trasie i zestaw kart odpowiedniego koloru za pozostałe pola trasy.

### PODWÓJNE POŁĄCZENIA

Mapa Legendarnej Azji umożliwia grę 2–5 graczom. W rozgrywkach 4- i 5-osobowych gracze mogą zajmować obie nitki podwójnych połączeń, jednak 1 gracz nie może zająć obu nitek tej samej trasy. W rozgrywkach 2- i 3-osobowych po zajęciu jednej z nitek podwójnego połączenia druga nitka jest niedostępna dla graczy już do końca gry.

Na tej mapie niektóre podwójne połączenia składają się z szarych nitek umiejscowionych obok kolorowych. Gracz może zająć szarą nitkę, zagrywając karty Wagonów w jednym dowolnym kolorze, nawet jeśli kolor ten jest taki sam jak równoległej kolorowej nitki.

### GÓRSKIE POŁĄCZENIA

Górskie połączenia wpływają na zużywanie się wagoników, które po nich jeżdżą. Połączenia te oznaczone są przez symbol X na przynajmniej jednym z tworzących je pól. Aby zająć górskie połączenie, gracz musi standardowo zagrać zestaw kart w odpowiednim kolorze i liczbie oraz umieścić wymaganą liczbę wagoników na trasie. Wagoniki umieszczone na trasie liczą się zgodnie z tabelą punktowania tras, tak samo jak zwykle.

Dodatkowo gracz musi odrzucić swój 1 wagonik za każdy symbol X widniejący na właśnie utworzonym przez siebie połączeniu. Te dodatkowe wagoniki zabierane są z zasobów gracza i umieszczane na obszarze górskiego przejścia widocznym na planszy. Każdy odrzucony wagonik natychmiast dodaje 2 punkty do wyniku gracza.

Jeśli gracz nie ma w swoich zasobach wystarczająco dużo wagoników, by umieścić je na trasie i odrzucić po wagoniku za każdy symbol X na tej trasie, nie może utworzyć tego górskiego połączenia.

Niektóre podwójne połączenia składają się z kolorowej trasy górskiej i równoległej zwykłej szarej trasy. Szara trasa nie przechodzi przez góry i w przeciwieństwie do górskiej trasy nie wymaga odrzucania wagoników.

### DODATKOWE PUNKTY NA KONIEC GRY

Gracz (albo gracze), który połączy najwięcej miast w nieprzerwanej sieci połączeń wagonikami w swoim kolorze, otrzymuje bonus Odkrywcy Azji w wysokości 10 punktów. Taka sieć może składać się z różnych połączonych ze sobą rozgałęzień i pętli, ale każde miasto w sieci liczone jest tylko raz.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

Jeśli 2 lub więcej graczy ma tyle samo punktów, gracz, który zrealizował najwięcej Biletów, jest zwycięzcą. W przypadku dalszego remisu wygrywa gracz, który zajął najwięcej górskich połączeń.

#### TESTERZY

MARK BELL, MARIA CALANDRINO, JIM COOKE, MIKE EVANS, SLY FETS, NAOMI FERNANDEZ, ROSS FLEMING, MICAH FULLER, DAVID GARCIA, GIBB GOODFELLOW, MATTHEW HANSEN, MAX HANSEN, DAVID HERTZMAN, ED JAMER, DEREK JANKOWSKI, AARON LAHEY, GEORGIA McDONALD, BRUCE MILLS, ABBY PATERSON, GLEN PEARCE, LARRY PETRYKANYN, TIM SHERIDAN, WINTER SHEWHARAIN, ANDREW STANLEY, RANT VALE, VINCE TUCCI, VANESSA, JASMINE, PIETRO AND PATTI VALENTYNE I MATT WEEKES – NALEŻĄ SIĘ WAM WIELKIE PODZIĘKOWANIA!

Copyright © 2004–2017 Days of Wonder

"Days of Wonder", "Ticket to Ride", "Ticket to Ride Europe" and "Ticket to Ride Legendary Asia" are trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



**WSIĄŚĆ DO POCIĄGU™  
LEGENDARNA AZJA**

Projekt mapy:  
**François Valentyne**

Ilustracje: Julien Delval  
Opracowanie graficzne:  
Cyrille Daujean  
Redakcja: Zespół Rebel