

Alan R. Moon

# WSIAŚĆ DO POCIĄGU

## Pierwsza podróż

Zasady



2-4



15-30'

### ZAWARTOŚĆ

- ◆ plansza – połóżcie ją na środku stołu.
- ◆ 80 plastikowych wagoników (plus kilka zapasowych, gdyby jakieś zginęły) – każdy gracz otrzymuje 20 wagoników w wybranym kolorze.
- ◆ 72 karty Wagonów – potasujcie je i rozdajcie po 4 losowe karty każdemu graczowi. Pozostałe karty połóżcie obok planszy w postaci zakrytego stosu – to talia Wagonów.
- ◆ 32 karty Biletów – potasujcie je i rozdajcie po 2 losowe karty Biletów każdemu graczowi. Pozostałe karty połóżcie obok planszy w postaci 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!

**Zwycięzcą zostanie gracz, który jako pierwszy zrealizuje 6 Biletów.**

### PRZEBIEG TURY

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Gracze rozgrywają swoje tury po kolei zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, aż gra się skończy.

### Co robisz w swojej turze?

W swojej turze możesz zrobić **tylko 1 z 2 rzeczy**:

- **dobrać karty Wagonów.** Dobierz 2 karty Wagonów z wierzchu talii.

ALBO

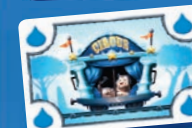
- **zająć trasę.** Zagraj karty Wagonów z ręki, aby zająć trasę i umieścić na niej swoje plastikowe wagoniki.

### Karty Wagonów

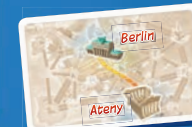
W grze występuje 6 rodzajów jednokolorowych kart Wagonów: żółte, zielone, białe, czarne, niebieskie i czerwone. Za pomocą tych kart możesz zajmować trasy na planszy. Lokomotywy są wielokolorowe i podczas zajmowania tras mogą zastąpić kartę dowolnego koloru.



Karty Wagonów



Karty Biletów



DAYS OF WONDER



## Zajmowanie tras

Aby zająć trasę, musisz zagrać z ręki tyle kart Wagonów, ile pól ma zajmowana trasa. Zagrywane karty muszą być w tym samym kolorze co zajmowana trasa. Następnie kładziesz po jednym ze swoich plastikowych wagoników na każdym polu zajmowanej trasy. Wszystkie karty, których użyłeś do zajęcia trasy, odrzucasz na odkryty stos obok talii Wagonów..

*Przykład. Jeśli chcesz zająć żółtą trasę o długości 2 pól, musisz zagrać 2 żółte karty Wagonów.*

Możesz zająć dowolną niezajętą trasę na planszy, nawet jeśli nie łączy się z Twoimi pozostałymi zajętymi trasami. Możesz zająć tylko 1 trasę na turę. Kolor zajmowanej trasy nie musi być taki jak kolor Twoich plastikowych wagoników. Pamiętaj, że lokomotywy działają jak dżokery i mogą zastąpić karty Wagonów w dowolnym kolorze.

**Trasy podwójne:** Niektóre miasta połączone są 2 równoległymi trasami. Nie wolno Ci zająć obu nitek trasy podwójnej; zostaw miejsce dla innych!

## Realizowanie Biletu

Jeśli utworzyłeś ze swoich wagoników szlak, który łączy 2 miasta widniejące na Bilecie, gratulacje – zrealizowałeś jeden ze swoich Biletów! Poinformuj o tym innych graczy i połóż przed sobą odkryty Bilet, który właśnie zrealizowałeś. Następnie dobierz 1 Bilet z wierzchu talii.

- **Odrzucanie Biletów.** Jeśli dojdiesz do wniosku, że nie jesteś w stanie zrealizować swoich Biletów (bo np. inni gracze zablokowali interesujące Cię trasy), możesz pominąć swoją turę i zrezygnować z dobierania kart Wagonów albo zajmowania trasy, a zamiast tego odrzucić **OBA** swoje niezrealizowane Bilety. Następnie dobierz w ich miejsce 2 nowe Bilety z wierzchu talii.

## Premia Wschód-Zachód

Jeśli utworzyłeś ze swoich wagoników szlak łączący Wschód z Zachodem (albo odwrotnie), powinieneś głośno powiedzieć „Od Wschodu do Zachodu!”, a następnie wziąć jeden z Biletów Specjalnych i położyć go przed sobą. Aby ukończyć połączenie Wschód-Zachód, gracz musi utworzyć ze swoich wagoników szlak łączący jedno ze wschodnich miast (Moskwę, Rostów albo Ankarę) z miastem zachodnim (Dublinem, Brestem albo Madrytem).

Bilet Specjalny wlicza się do puli zrealizowanych Biletów gracza.

## KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy jeden z graczy zrealizuje swój szósty Bilet. Gracz ten zostaje zwycięzcą i otrzymuje w nagrodę Złoty Bilet!

Gra kończy się również, jeśli jeden z graczy położył na planszy swój ostatni wagonik. W takiej sytuacji zwycięża gracz, który zrealizował najwięcej Biletów. Jeśli dojdzie do remisu, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

Opracowanie

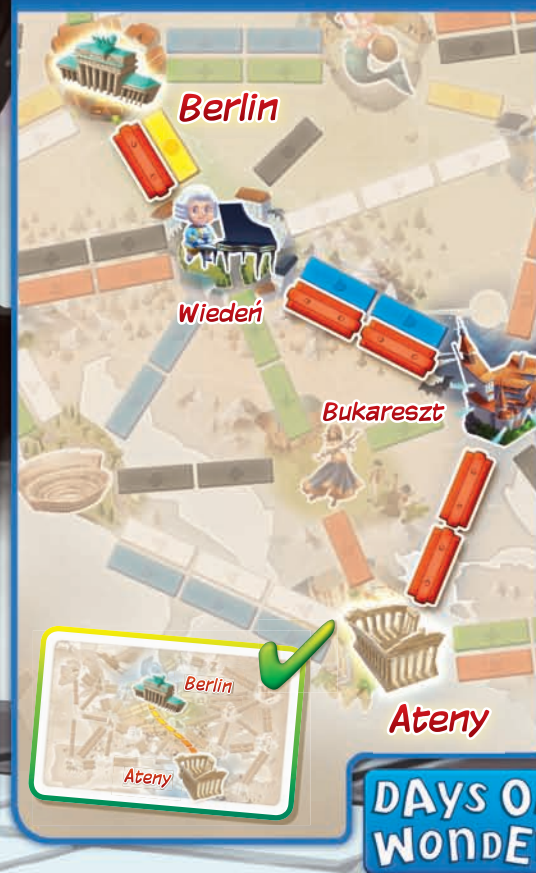
**Autor gry: Alan R. Moon**  
**Ilustracje: Djib i Régis Torres**  
**Opracowanie graficzne: Cyrille Daujean**  
**Redakcja polskich zasad: Zespół Rebel**

Testerzy: Martha Garcia-Murillo i Ian MacInnes,  
Janet Moon, Adrien Martinot és a Days of Wonder csapat.  
Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride - the boardgame and Ticket to Ride Europe are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

## Realizowanie Biletu



## Premia Wschód-Zachód



DAYS OF WONDER