

Alan R. Moon

# WSIAŚĆ DO POCIĄGU KRAJE PÓŁNOCY

**W**siąść do Pociągu: Kraje Północy zabierze Was w bajeczną podróż przez Danię, Finlandię, Norwegię i Szwecję. Zwiedzicie wspaniałe miasta północy – Kopenhagę, Oslo, Helsinki i Sztokholm. Linią Rauma dotrzecie nad piękne norweskie fiordy i w okolice zachwycających gór. Zachłyśnięcie się słonym powietrzem w zatłoczonych szwedzkich portach nad Bałtykiem. Przejedziecie się przez duńską wieś, gdzie niegdyś żyli wikingowie. Zaś fińska kolej powiezie Was aż za koło podbiegunowe do krainy dnia polarnego.

## OPRACOWANIE

Projekt gry: Alan R. Moon

Ilustracje: Julien Delval

Opracowanie graficzne: Cyrille Daujean

Tłumaczenie: Marcin Wełnicki

Redakcja: Zespół Rebel

TICKET  
TO RIDE

Boardgame

DAYS OF  
WONDER



## ZAWARTOŚĆ

- ◆ plansza Krajów Północy,
- ◆ 120 kolorowych wagonów (po 40 fioletowych, czarnych i białych),
- ◆ 157 ilustrowanych kart:

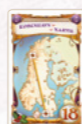


110 kart Wagonów, w tym po 12 kart w kolorze białym, niebieskim, żółtym, czarnym, pomarańczowym, czerwonym, zielonym i fioletowym ora 14 kart Lokomotyw

- ◆ 3 znaczniki punktacji (po 1 w każdym kolorze gracza),
- ◆ instrukcja.



1 karta Globtrotera za najwięcej zrealizowanych Biletów



46 kart Biletów

## PRZYGOTOWANIE GRY

Położcie planszę pośrodku stołu. Każdy z graczy otrzymuje plastikowe elementy w wybranym przez siebie kolorze: 40 wagonów i znacznik punktacji. Nadmiarowe elementy należy odłożyć do pudełka. Znacznik punktacji należy umieścić obok pola „100” 1 znajdującego się na bieżącym 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 cztery z nich. Stanowią początkową rękę gracza 2. Następnie odkryjcie 5 kart z powstałego stosu i połóżcie obok planszy 3.

Położcie kartę Globtrotera obok planszy 4. Potasujcie karty Biletów i rozdajcie po 5 kart 5, każdemu z graczy. Oglądają oni treść swoich Biletów i decydują, które z nich chcą zachować. Gracz musi zachować co najmniej 2 Bilety, ale może także zachować dowolną większą liczbę. Odrzucone karty należy usunąć z gry i umieścić w pudełku. Gracze trzymają swoje karty Biletów w sekrecie do końca gry. Pozostałe karty Biletów połóżcie zakryte obok planszy 6. Teraz możecie rozpocząć grę.

## CEL GRY

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

- ◆ tworzenie połączeń między 2 sąsiednimi miastami na planszy;
- ◆ realizowanie Biletów;
- ◆ zrealizowanie największej liczby Biletów – zdobycie karty Globtrotera.

Gracz może także stracić punkty, jeśli nie zrealizuje Biletów, które zdecydował się zachować.

## PRZEBIEG TURU 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:

**Dobrać karty Wagonów** – gracz może dobrać 2 karty Wagonów. Każda z nich może być wzięta spośród 5 kart odwróconych awerssem do góry albo z wierzchu stosu leżącego rewerssem do góry (w ciemno). Jeśli gracz dobierze kartę zwróconą awerssem do góry, natychmiast uzupełnia puste miejsce nową kartą ze stosu. Następnie gracz dobiera drugą kartę – znów albo z odkrytych kart, albo z wierzchu talii.

*Uwaga! W przeciwieństwie do większości gier z serii „Wsiąść do Pociągu” w „Krajach Północy” nie obowiązuje ograniczenie dobierania kart Lokomotyw. Podczas swojej tury obie dobrane przez gracza karty mogą być kartami Lokomotyw.*

**Utworzyć połączenie** – gracz ustanawia połączenie na planszy poprzez zagranie kart Wagonów z ręki, które odpowiadają liczbą i kolorem polom tworzącym połączenie. Gracz kładzie 1 wagon swojego koloru na każdym polu i zdobywa punkty zwycięstwa 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.

**Dobrać karty Biletów** – gracz dobiera 3 karty Biletów z wierzchu stosu, z których musi zachować co najmniej 1. Jeśli chce, może zatrzymać 2 albo nawet wszystkie 3 Bilety. Odrzucone karty należy usunąć z gry i umieścić w pudełku (nie wracają do gry).

## DOBIERANIE KART

W talii Wagonów znajduje się po 12 kart Wagonów w każdym z 8 kolorów i 14 kart Lokomotyw. Kolory każdego rodzaju kart odpowiadają różnym połączeniom pomiędzy miastami na planszy – fioletowym, niebieskim, pomarańczowym, żółtym, białym, zielonym, czarnym i czerwonym.

Karty Lokomotyw są wielokolorowe i mogą zastąpić dowolną kartę wymaganą do utworzenia połączeń promowych albo z tunelem (zob. *Promy i Tunele* poniżej). Nie mogą być jednak wykorzystane podczas tworzenia zwykłych tras.

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 gracze odrzucają zestawy kart tych samych kolorów. W niezwykle rzadkim przypadku, gdy kart brakuje zarówno w stosie Wagonów, jak i w stosie kart odrzuconych (gdy gracze 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.

## UTWORZENIE POŁĄCZENIA

Aby utworzyć połączenie, gracz musi zagrać zestaw kart Wagonów w liczbie równej liczbie pól między danymi miastami. Zestaw muszą stanowić karty tego samego koloru. Do utworzenia większości połączeń wymagany jest konkretny zestaw kart. Na przykład fioletowe połączenie kolejowe można utworzyć jedynie za pomocą fioletowych kart Wagonów. Niektóre połączenia na mapie są jednak koloru szarego i mogą zostać ustanowione za pomocą zestawu kart dowolnego, ale jednego koloru.

Wyjątkiem jest trasa Murmańsk-Lieksa. Na tej trasie gracz może zagrać 4 dowolne karty (w tym Lokomotywę) w miejsce 1 karty dowolnego koloru. Na przykład gracz mógłby zająć tę trasę, zagrywając 7 zielonych kart i 8 dowolnych kart innych kolorów.

Gdy gracz tworzy połączenie, umieszcza po 1 plastikowym wagonie swojego koloru na każdym polu tego połączenia. Następnie odrzuca wszystkie zagrane karty.

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. Między niektórymi miastami biegną podwójne połączenia. Jeden gracz nie może zająć obu nitek takiego połączenia.

*Uwaga! W rozgrywce 2-osobowej 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 drugiego gracza.*

## 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 symbole znajdują się na polach, i uzupełnić je zestawem kart Wagonów w odpowiednim kolorze, tak aby liczba zagrzanych kart zgadzała się z liczbą pól utworzonego połączenia.

Dodatkowo:

- ◆ Gracz może zagrać dodatkowe karty Lokomotyw, aby zastępować karty Wagonów dowolnego koloru.
- ◆ Dowolne 3 karty Wagonów mogą zastąpić kartę Lokomotywy.

## TUNELE

Tunele to szczególne połączenia wyróżnione specjalnym obramowaniem pól. Gracz, który zamierza utworzyć tunel, nigdy nie może być pewien, jak długi się okaże!

Aby utworzyć tunel, gracz zagrywa najpierw normalny wymagany przez połączenie zestaw kart Wagonów. Następnie odkrywa 3 górne karty ze stosu Wagonów. Za



Przykład 1  
Aby utworzyć żółte połączenie, gracz musi zagrać zestaw 2 żółtych kart Wagonów.



Przykład 2  
Aby utworzyć szare połączenie, gracz musi zagrać zestaw 3 identycznych kart Wagonów dowolnego koloru.



Przykład 3  
Aby utworzyć połączenie promowe ze Stavanger do Kristiansandu, wraz z zestawem pomarańczowych kart Wagonów gracz musi zagrać przynajmniej 1 kartę Lokomotywy.

Wagonów. Za każdą odkrytą kartę w kolorze, którego gracz użył do utworzenia tunelu (w tym kartę Lokomotywy), musi zagrać z ręki dodatkową kartę Wagonu w tym kolorze (albo kartę Lokomotywy). Jeśli gracz zdoła to zrobić, będzie mógł utworzyć tunel (zob. przykłady 1 i 2). Jeśli gracz nie ma na ręce dodatkowych kart Wagonów albo nie chce ich zagrywać, może cofnąć na rękę karty, za pomocą których próbował utworzyć tunel, i zakończyć swoją turę. Trzy karty, które zostały odkryte podczas próby stworzenia tunelu, należy odrzucić. Pamiętaj, że:

- ♦ Lokomotywy zastępują dowolny kolor, więc każda odkryta karta Lokomotywy pasuje do zagrzanych kart i zmusza gracza do zagrania jeszcze 1 karty Wagonu (albo Lokomotywy).
- ♦ Jeśli gracz decyduje się utworzyć tunel wyłącznie za pomocą kart Lokomotywy, będzie musiał zagrać dodatkowe karty tylko wtedy, gdy pośród 3 odkrytych kart znajdują się Lokomotywy. To oznacza, że nie będzie musiał martwić się o zwykłe karty Wagonów! Jednakże każda odkryta karta Lokomotywy zmusi go do zagrania z ręki dodatkowej karty Lokomotywy (zob. przykład 3).








## TABELA PUNKTACJI POŁĄCZEN

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

## DOBIERANIE KART BILETÓW

Gracz może w ramach swojej tury dobrać dodatkowe karty Biletów. Dobiera wtedy 3 karty z wierzchu stosu. Jeśli stos liczy mniej niż 3 Bilety, gracz dobiera ich tyle, ile zostało. Gracz musi zachować co najmniej 1 Bilet z dobranych, ale może także zatrzymać 2 albo wszystkie 3. Bilety, których gracz nie chce zachować, należy usunąć z gry i umieścić w pudełku. Bilety, których gracz nie odrzucił w momencie dobierania, musi zachować już do końca gry. Nie może ich odrzucić w żadnej przyszłej akcji dobierania Biletów.

Każda karta Biletu zawiera nazwy 2 miast

DŁUGOŚĆ TRASY	ZDOBYTE PUNKTY
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15
9 	27



będących celem podróży gracza. Na koniec gry Bilet może mu przynieść nagrodę albo karę. Jeśli przed końcem gry graczowi uda się utworzyć nieprzerwany ciąg połączeń swojego koloru między wskazanymi na Bilecie miastami, otrzyma punkty wynikające z wartości punktowej Biletu. Jeśli graczowi nie uda się utworzyć trasy wskazanej na Bilecie, odejmuje jego wartość od zdobytych przez siebie punktów.



**Przykład 1**  
Gracz zagrał 2 zielone karty Wagonów, odkrył 1 zieloną kartę Wagonu; gracz musi zagrać jeszcze 1 zieloną kartę Wagonu (albo Lokomotywy).



**Przykład 2**  
Gracz zagrał 2 zielone karty Wagonów, odkrył 1 kartę Lokomotywy; gracz musi zagrać jeszcze 1 zieloną kartę Wagonu (albo Lokomotywy).



**Przykład 3**  
Gracz zagrał 2 karty Lokomotywy, odkrył 1 kartę Lokomotywy; gracz musi zagrać jeszcze 1 kartę Lokomotywy.

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

## KONIEC GRY

Gdy jednemu z graczy pozostaną 2 albo mniej wagonów wszyscy gracze, łącznie z tym graczem, rozgrywają jeszcze 1 turę, po czym rozrywka dobiega końca. Gracze podliczają teraz 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 upewnić się, że nie popełniono błędów, możecie przeliczyć punkty za utworzone połączenia jeszcze raz.

Teraz gracze pokazują swoje Bilety. Każdy gracz otrzymuje dodatkowo tyle punktów, ile wynosi suma wartości zrealizowanych przez niego Biletów. Wartości Biletów, które nie zostały zrealizowane, odejmuje się od punktacji gracza.

Gracz, który zrealizował najwięcej Biletów, otrzymuje kartę Globtrotera i dodaje do swojego wyniku 10 punktów. W przypadku remisu premię otrzymują wszyscy remisujący gracze.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył największą liczbę punktów zwycięstwa. Jeśli kilku graczy posiada tę samą liczbę punktów, wygrywa ten z nich, który zrealizował większą liczbę Biletów. Jeśli i tu występuje remis, spośród remisujących zwyciężca ten, który wybudował najdłuższą trasę.

## Days of Wonder Online

Zarejestruj swój egzemplarz



[www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

Oto Twój bilet do Days of Wonder Online - internetowej społeczności graczy, gdzie spotkasz nowych przyjaciół! Zarejestruj swoją grę na [www.ticket2ridegame.com](http://www.ticket2ridegame.com), aby otrzymać zniżki i odkryć nowe warianty gry, dodatkowe mapy oraz wiele innych atrakcji. Kliknij na **New Player** i postępuj wedle dalszych wskazówek.