

Alan R. Moon

# WSIAŚĆ DO POCIĄGU POLSKA



Od morza aż do Tatr, jak Polska długa i szeroka rozciągają się przepiękne tereny, które tylko czekają na odkrycie. Chcesz pooddychać świeżą bryzą morską nad Zatoką Gdańską? A może wolisz urokliwe górskie szlaki wokół Zakopanego? *Wsiąść do Pociągu: Polska* zabierze Cię w wyjątkową podróż do przeszłości, podczas której wcielisz się w kolejowego magnata z poprzedniego stulecia i przyczynisz się do rozwoju sieci połączeń kolejowych nie tylko w kraju, lecz także w sąsiednich państwach.

Niniejsza instrukcja jest skierowana do osób zaznajomionych z podstawowymi zasadami gry *Wsiąść do Pociągu* i opisuje tylko zasady specyficzne dla planszy z mapą Polski. Dodatek został zaprojektowany pod kątem rozgrywki dla 2–4 graczy.

Aby zagrać w dodatek, potrzebujecie **wszystkich kart Wagonów** z gry *Wsiąść do Pociągu: USA* albo *Wsiąść do Pociągu: Europa*, po **35 wagoników** (a nie 45 jak w grze podstawowej) dla każdego z graczy, po **1 znaczniku punktacji** w odpowiednim kolorze i **20 kart Państw** i **35 kart Biletów** z tego dodatku.

## Przygotowanie do gry

- ◆ Posegregujcie karty Państw według krajów, a następnie umieśćcie je awersami do góry blisko planszy obok odpowiednich krajów. Upewnijcie się, że karty zostały ułożone rosnąco (najwyżej punktowana karta powinna się znaleźć na wierzchu).
- ◆ Rozdajcie każdemu z graczy po 4 karty Biletów. Każdy musi zatrzymać co najmniej 2 z nich. Potasujcie odrzucone karty Biletów i umieśćcie je na spodzie talii.

## Zasady specjalne

Podczas swojej tury gracz musi wykonać 1 (wyłącznie!) z 3 akcji:

### Dobieranie kart Wagonów

Zasady dobierania kart są identyczne jak w podstawowej wersji gry.

### Utworzenie połączenia

Zasady podwójnych połączeń są identyczne jak w podstawowej wersji gry. W rozgrywce 2- i 3-osobowej można zająć

tylko 1 nitkę podwójnego połączenia. Gdy gracz zajmie dowolną nitkę, druga staje się niedostępna dla pozostałych graczy do końca gry. W grze 4-osobowej obie nitki mogą zostać zajęte przez graczy, ale jedna osoba nie może zająć obydwu.

Na mapie znajdują się również nowe Trasy Specjalne, które łączą Polskę z krajami sąsiadującymi. Te trasy są dostępne dla wszystkich niezależnie od liczby graczy, ale 1 osoba nie może zająć 2 nitek takiej trasy.

Po zajęciu Trasy Specjalnej należy normalnie podliczyć punkty. Gdy dotrzesz do kraju sąsiadującego, sprawdź, czy należy Ci się bonus. Od tego momentu, jeśli w rozbudowanej przez Ciebie sieci znajduje się kraj, do którego dotarłeś, i co najmniej 1 inne państwo, możesz wziąć po 1 wierzchniej karcie ze stosów obu państw z **nowo powstałej sieci** – o ile są tam jeszcze dostępne karty – i umieścić je przed sobą awersami do góry. Z czasem możesz mieć więcej niż 1 kartę danego państwa. Jeśli dany stos kart Państwa się wyczerpie, po prostu nie otrzymasz bonusu za ten kraj.

W dobrym guście jest powiadomić innych graczy, które karty Państw zabierasz, by mogli sprawdzić, czy rzeczywiście Ci się należą, a także, by mieli świadomość, które stosy się kończą.

### Dobranie Biletów

Zasady dobierania kart Biletów są identyczne jak w podstawowej wersji gry.



### Przykład 1



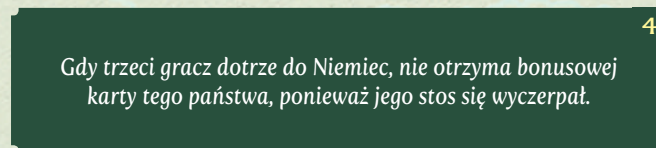
Jeśli jesteś pierwszym graczem, który połączył Rosję z Niemcami, weź wartość 7 punktów karty ze stosów obu państw.



Później inny gracz łączy Niemcy z Republiką Czeską i bierze wartość 4 punkty kartę Niemiec i wartość 10 punktów kartę Republiki Czeskiej.



Na koniec dołączasz do swojej sieci połączeń Białoruś, łącząc ją z Rosją i Niemcami. Bierzesz wartość 3 punkty kartę Niemiec, wartość 4 punkty kartę Rosji i wartość 6 punktów kartę Białorusi.



Gdy trzeci gracz dotrze do Niemiec, nie otrzyma bonusowej karty tego państwa, ponieważ jego stos się wyczerpał.

Na pewnym etapie gry połączyłeś Rosję z Białorusią i Ukrainą ze Słowacją 2 osobnymi sieciami. Tym samym otrzymujesz po 1 karcie z każdego z 4 państw.

Gdy zajmujesz trasy, które łączą te 2 sieci, nie otrzymujesz żadnej karty Państwa (nie przyłączyłeś do sieci nowego państwa).

Jeśli jednak później przyłączyś do sieci Republikę Czeską, a na odpowiednich stosach nadal będą dostępne karty, otrzymasz wierzchnie karty wszystkich 5 państw! Nieźle!

## Bonus na koniec gry

Każdy z graczy podlicza wartość zdobytych kart Państw i dodaje ją do swojego wyniku na koniec gry.

Gracz, który zdobył największą liczbę punktów, wygrywa. W przypadku remisu wygrywa ten z graczy, który zrealizował największą liczbę kart Biletów. Jeśli i to nie rozstrzyga remisu, wygrywa ten z remisujących graczy, który zdobył najwięcej punktów poprzez realizację kart Biletów. Jeśli remis dalej się utrzymuje, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.



### Przykład 2

Wprawne oko z pewnością zauważy, że stylizyka dodatku *Wsiąść do Pociągu: Polska* nawiązuje do lat 50., chociaż plansza przedstawia współczesne granice Polski i krajów sąsiadujących. Zdecydowaliśmy się na to rozwiązanie, aby wprowadzić graczy w klimat kolejnictwa minionego stulecia i jednocześnie zachować czytelność mapy.

Dzięki temu gra nie traci walorów edukacyjnych, a rozgrywka może być niezwykle ciekawą lekcją geografii!

OPRACOWANIE

Autor gry: Alan R. Moon

Ilustracje: Julien Delval

Oprawa graficzna: Cyrille Daujean

Tłumaczenie: Magda Kożyczkowska

Redakcja: zespół Rebel

### Testerzy

Dziękujemy wszystkim, którzy testowali ten dodatek. A byli to: Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo i Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch i Ryan Hatch, Alicia Zaret i Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal.

Days of Wonder, logo Days of Wonder, *Ticket to Ride*, *Wsiąść do Pociągu*, *Wsiąść do Pociągu: Europa*, *Ticket to Ride Europe*, *Wsiąść do Pociągu: Polska* i *Ticket to Ride Poland* są znakami towarowymi albo zarejestrowanymi znakami towarowymi Days of Wonder, Inc. i są chronione prawami autorskimi.  
©2004–2019 Days of Wonder, Inc.  
Wszystkie prawa zastrzeżone.