

Alan R. Moon

WSIAŚĆ DO POCIĄGU

Widma

Zasady gry



2-4



15-30'

ELEMENTY I PRZYGOTOWANIE DO GRY

- ♦ **plansza** – połóżcie ją na środku stołu.
- ♦ **80 nawiedzonych wagoników (plus kilka zapasowych, gdyby jakieś się zgubiły)** – każdy z graczy otrzymuje zestaw 20 nawiedzonych wagoników w wybranym kolorze.
- ♦ **72 karty Platform** – potasujcie je i rozdajcie każdemu z graczy po 4 karty. Z pozostałych kart Platform stwórzcie talię Platform i połóżcie ją obok planszy.
- ♦ **33 karty Biletów** – potasujcie je i rozdajcie każdemu z graczy po 2 karty. Z pozostałych kart Biletów stwórzcie talię Biletów i połóżcie ją obok planszy.
Nie pokazujcie swoich kart innym graczom!
- ♦ **4 karty Biletów Specjalnych „Cukierek albo psikus”** – jeszcze ich nie potrzebujecie. Połóżcie je obok planszy.
- ♦ **Złoty Bilet** – to nagroda za wygraną.

Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zrealizuje 6 Biletów.

PRZEBIEG TURY

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Po nim swoją turę rozgrywa osoba siedząca po jego lewej stronie i tak dalej, aż do końca gry.

Co robisz w swojej turze?

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

- **dobrać karty Platform.** Dobierz 2 karty Platform z wierzchu talii.
- **utworzyć połączenie.** Zagraj zestaw kart Platform z ręki i umieść swoje nawiedzone wagoniki na każdym polu wybranej trasy.

Karty Platform

Karty Platform występują w 6 kolorach: żółtym, zielonym, pomarańczowym, czarnym, niebieskim i czerwonym. Za pomocą tych kart możesz tworzyć połączenia na planszy. Lokomotywy są wielokolorowe i podczas tworzenia połączenia mogą zastąpić kartę dowolnego koloru.



Karty Platform



Bilety



DAYS OF WONDER

Utworzenie połączenia

Aby utworzyć połączenie, musisz zagrać z ręki tyle kart Platform, ile pól ma zajmowana trasa. Zagrywane karty muszą być w tym samym kolorze co zajmowana trasa. Następnie kładziesz po 1 ze swoich nawiedzonych wagoników na każdym polu zajmowanej trasy. Wszystkie karty, których użyłeś do utworzenia połączenia, odrzucasz na odkryty stos obok talii Platform.

Przykład. Jeśli chcesz utworzyć niebieskie połączenie składające się z 2 pól, możesz zagrać 2 niebieskie karty Platform albo 1 niebieską kartę Platformy i 1 wielokolorową kartę lokomotywy. Pamiętaj, że lokomotywy działają jak dżokery i mogą zastąpić kartę Platformy dowolnego koloru.

Możesz utworzyć dowolne niezajęte połączenie na planszy, nawet jeśli nie łączy się z Twoimi pozostałymi zajętymi trasami. Możesz utworzyć tylko 1 połączenie na turę. Kolor tworzonego połączenia nie musi być taki jak kolor Twoich nawiedzonych wagoników.

Podwójne połączenia. Niektóre miejsca są połączone 2 równoległymi trasami. Nie wolno Ci zająć obu nitek takiego połączenia. Zostaw trochę miejsca dla innych!

Realizowanie Biletu

Jeśli utworzyłeś ze swoich nawiedzonych wagoników nieprzerwany ciąg połączeń, który łączy 2 miejsca widoczne na Bilecie, gratulacje – zrealizowałeś 1 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 (np. dlatego, że inni gracze zablokowali interesujące Cię trasy), możesz pominąć swoją turę i zrezygnować z dobierania kart Platform albo utworzenia połączenia, a zamiast tego odrzucić oba swoje niezrealizowane Bilety. Następnie dobierz w ich miejsce 2 nowe Bilety z wierzchu talii.

Premia „Cukierek albo psikus”

Jeśli utworzyłeś ze swoich nawiedzonych wagoników szlak łączący miejsce położone w regionie Mrocznego Lasu (lewy górny róg planszy) z miejscem położonym w regionie Wybrzeża (prawy dolny róg planszy), powinieneś głośno powiedzieć „Cukierek albo psikus!”, a następnie wziąć 1 z Biletów Specjalnych i położyć go przed sobą.

Miejsca w regionie Mrocznego Lasu to: chatka z piernika, ponura polana i spróchniałe drzewo. Miejsca w regionie Wybrzeża to: bagno, latarnia morska i przystań rybacka.

Bilet Specjalny „Cukierek albo psikus” wlicza się do puli zrealizowanych Biletów.

Premia ratusza

Jeśli utworzyłeś ze swoich nawiedzonych wagoników szlak łączący ratusz z kryptą, dobierz 2 dodatkowe karty Platform.

Jeśli utworzyłeś ze swoich nawiedzonych wagoników szlak łączący ratusz z posiadłością na wzgórzu, dobierz 2 dodatkowe karty Platform.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy 1 z graczy zrealizuje swój szósty Bilet. Ten gracz zostaje zwycięzcą i otrzymuje w nagrodę Złoty Bilet.

Gra kończy się również wtedy, gdy 1 z graczy położy na planszy swój ostatni nawiedzony 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: Régis Torres
Opracowanie graficzne: Cyrille Daujean
Redakcja polskich zasad: zespół Rebel

Testerzy: Janet Moon, Bobby West, Keith Ward, Adrien Martinot i zespół Days of Wonder.

Days of Wonder, logo Days of Wonder, Ticket to Ride, Wsiąść do Pociągu i Wsiąść do Pociągu Widmo są znakami towarowymi albo zarejestrowanymi znakami towarowymi Days of Wonder, Inc. i są chronione prawami autorskimi. © 2004–2022 Days of Wonder, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Utworzenie połączenia



Realizowanie biletu



DAYS OF WONDER