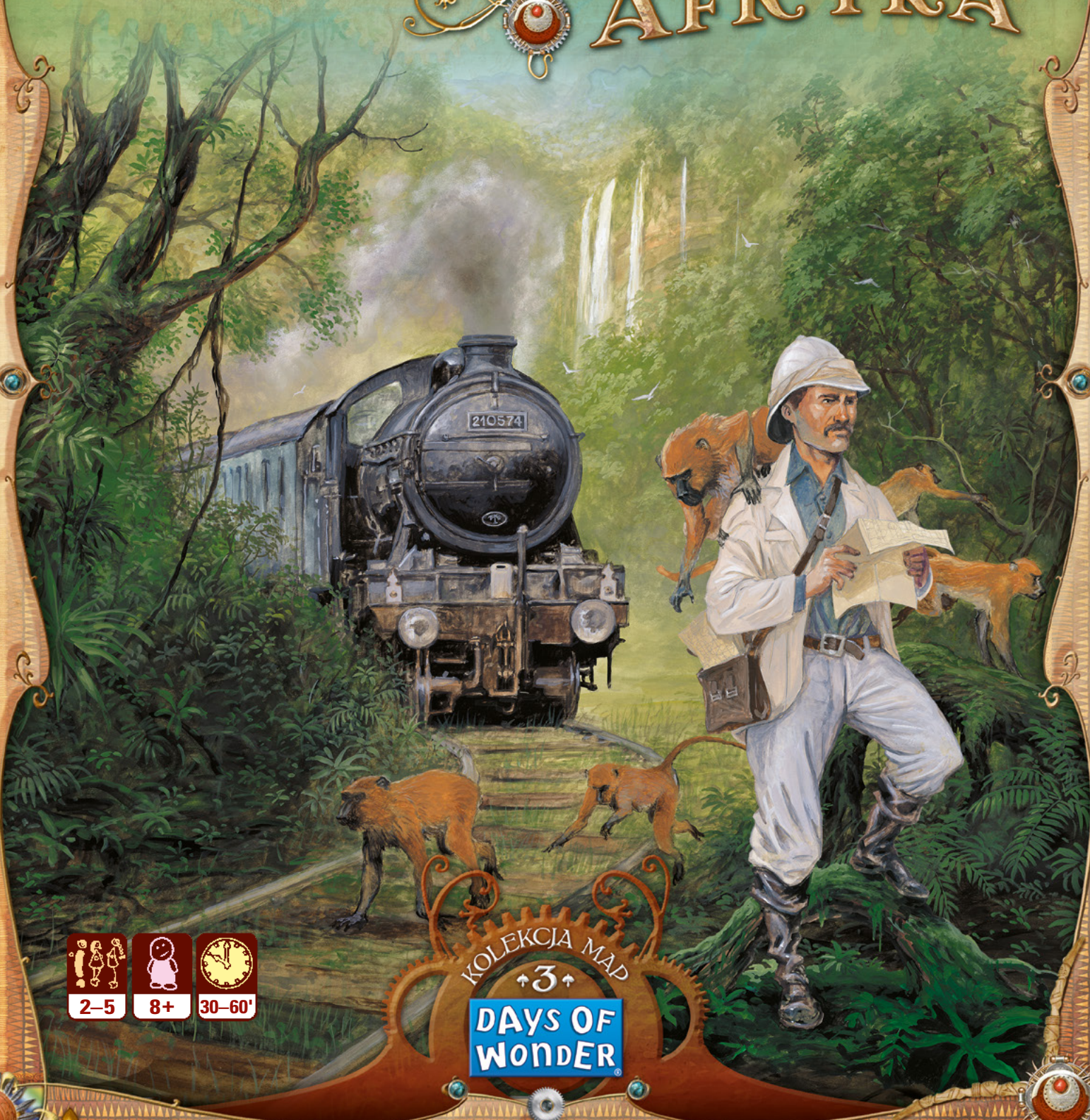


Alan R. Moon

WSIAŚĆ DO POCLĄGU

AFRYKA



2-5



8+



30-60'

KOLEKCJA MAP
3

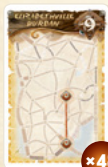
DAYS OF
WONDER

Witamy w kolejnej odsłonie popularnej serii kolejowej! **Wsiąść do Pociągu: Afryka** to dodatek, który przeniesie Cię na Czarny Ląd w czasach jego szczytowej eksploracji przez nieustraszonych badaczy, misjonarzy i podróżników.

Mapa Afryki umożliwia grę 2–5 graczom. W rozgrywkach 4– i 5–osobowych gracze mogą zajmować obie nitki podwójnych połączeń. W rozgrywkach 2– i 3–osobowych po zajęciu jednej z nitki podwójnego połączenia druga nitka jest niedostępna dla graczy już do końca gry.

Karty Biletów

W dodatku znajduje się 48 kart Biletów. Na początku gry każdy z uczestników otrzymuje losowo 4 Bilety, z których musi zatrzymać co najmniej 2, ale może także zachować 3 albo wszystkie 4. W czasie rozgrywki, jeśli gracz zechce dobrać nowe Bilety, dobiera 4 Bilety ze stosu i musi zatrzymać co najmniej jeden z nich. Bilety, których gracz nie chce zatrzymać – czy to na początku rozgrywki, czy w jej trakcie – umieszczają na spodzie stosu kart Biletów, tak jak w grze podstawowej.



×48

Karty Terenów

W dodatku znajduje się również 45 kart Terenów, po 15 jednakowych kart każdego z 3 rodzajów. Każdy z rodzajów Terenów odnosi się do 3 określonych kolorów tras:

- ♦ karty pustyni i sawanny – żółte, pomarańczowe i czerwone trasy,
- ♦ karty dżungli i lasów – fioletowe, niebieskie i zielone trasy,
- ♦ karty gór i klifów – białe, szare i czarne trasy.



Na początku gry każdy gracz otrzymuje 1 losową kartę Terenu oprócz 4 kart Biletów i 4 kart Wagonów. Kolejne 2 karty Terenów należy położyć odkryte obok planszy. Pozostałe karty tworzą zakryty stos kart Terenów.

Dobieranie kart

W trakcie gry, za każdym razem, gdy graczowi przysługuje prawo doboru karty Wagonu, może zdecydować się na dobranie w zamian karty Terenów. Jeśli gracz może w swojej turze dobrać 2 karty, to może wziąć 2 karty Wagonów albo 2 karty Terenów, albo 1 kartę Wagonu i 1 kartę Terenu. Dodatkowo obowiązują standardowe zasady dobierania kart Lokomotyw – jeśli gracz decyduje się wziąć odkrytą kartę Lokomotywy, nie może już dobrać drugiej karty.

Jeśli gracz dobierze odkrytą kartę Terenu, należy natychmiast dołożyć nową odkrytą kartę Terenu ze stosu, podobnie jak ma to miejsce w przypadku kart Wagonów. Gracz może również dobrać kartę Terenu w ciemno z wierzchu stosu.

W przeciwieństwie do kart Wagonów dobierane karty Terenu gracz kładzie przed sobą awersami do góry, sortując je według rodzaju Terenu, tak aby dokładna liczba kart każdego rodzaju była widoczna dla pozostałych graczy.

Tworzenie połączeń

Podczas tworzenia połączenia oprócz kart Wagonów gracz może zagrać dodatkowo karty Terenów spośród tych leżących przed nim, aby podwoić punktację za utworzone połączenie.

- ♦ Karta (bądź karty) Terenu musi odpowiadać **kolorowi tworzonego połączenia**

ORAZ

- ♦ gracz musi posiadać przed sobą co najmniej **tyle kart danego Terenu, ile jeden z pozostałych graczy.**

Liczba kart Terenów wymagana do podwojenia punktacji za dane połączenie zależy od długości tego połączenia:

- | | |
|--|---------------------------------------|
| Połączenie składające się z 1, 2 i 3 pól | 1 karta Terenu odpowiedniego rodzaju |
| Połączenie składające się z 4, 5 i 6 pól | 2 karty Terenów odpowiedniego rodzaju |

Liczba wagoników, którą należy postawić na tworzonemu połączeniu, pozostaje taka sama jak w przypadku standardowego punktowania trasy. Zagrane karty Terenów należy natomiast odrzucić na bok i jeśli stos dobierania się wyczerpie, przetasować odrzucone karty, aby utworzyć z nich nowy stos. Na koniec gry karty Terenów leżące przed graczem nie przyniosą mu żadnych korzyści.

Madagaskar i inne kraje

Madagaskar reprezentują 2 miejsca na mapie. Bilety na Madagaskar uznaje się za zrealizowane, jeśli gracz dotarł do przynajmniej jednego z tych miejsc. Wiele tras prowadzących do wszystkich pozostałych krajów stanowi ślepe zaułki i nie łączy miast znajdujących się na tych trasach. Innymi słowy, oddzielne trasy prowadzące do tego samego kraju nie są ze sobą połączone.

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*.

Zagranie Lokomotywy jako karty Terenu

W swojej turze gracz może użyć kart Lokomotyw, aby zastąpić dowolne karty Terenów (zamiast zastępować karty Wagonów). Każda karta Lokomotywy liczy się jako 1 karta Terenu wybranego rodzaju. Wszystkie zagrane w ten sposób Lokomotywy należy odrzucić na stos odrzuconych kart Wagonów.

Przykład.
Cape Town –
Port Elizabeth



Jankowi brakuje 1 karty gór, aby mieć tyle samo kart gór co Piotrek i móc podwoić punktację za utworzenie połączenia Cape Town–Port Elizabeth. Zagrywa więc 1 kartę Lokomotywy z ręki jako drugą kartę gór, dzięki czemu ma tyle samo kart tego typu co jego przeciwnik. Janek otrzymuje $4 \times 2 = 8$ punktów za stworzenie połączenia przy użyciu 3 wagoników, po czym odrzuca zagraną kartę Lokomotywy.

Dodatkowe punkty na koniec gry

Gracz (albo gracze), który zrealizował najwięcej Biletów, otrzymuje bonus Globtrotera w wysokości 10 punktów. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują pełną wartość bonusu. Niezrealizowane Bilety nie mają znaczenia przy przyznawaniu bonusu.

Wskazówki strategiczne

- ♦ W rozgrywce 5-osobowej rejon Serca Afryki (centrum mapy) dość szybko się zapełnia. Więc jeśli nie chcesz ze sobą tak bardzo rywalizować, grajcie w gronie co najwyżej 4-osobowym.
- ♦ Niektórzy gracze wolą podliczać punkty za utworzone połączenia na koniec gry. W dodatku *Wsiąść do Pociągu™: Afryka* ta metoda się nie sprawdzi, jako że niektóre połączenia dzięki kartom Terenów mogą być liczone podwójnie. Jeśli macie tendencję do zapominania o naliczaniu punktów na bieżąco, wyznaczcie graczowi odpowiedzialnego za ich podliczanie. Powinien sam przesuwac znaczniki na torze punktacji albo przynajmniej przypominać pozostałym graczom o zaznaczeniu zdobytych punktów.

Nota geograficzna. Mapa Afryki z tego dodatku została stworzona na podstawie starej mapy Czarnego Lądu z roku 1910. Występujące na niej nazwy krajów i miast były w tamtych czasach najczęściej używane. Lokalizacja i granice tych państw i miast mogą być teraz inne – na mapie kontynentu doszło do wielu zmian, niektóre z nich zostały dokonane na potrzeby tej gry.

Wsiąść do Pociągu AFRYKA

Projekt mapy: Alan R. Moon
Ilustracje: Julien Delval
Oprawa graficzna: Cyrille Daujean
Redakcja: Zespół Rebel

Testerzy

Janet Moon, Emilee Lawson Hatch, Ryan Hatch, Casey Johnson, Bree Oborn, Sandra Rotim, Susan i Frank Wimmerowie, Celia i Tony Soltisowie, Ian MacInnes, Martha Garcia-Murillo, Christine Biancheria, Susan Frietsche i Ken Drake – należą się Wam wielkie podziękowania.

Copyright © 2004–2017 Days of Wonder

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride – Heart of Africa are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004–2017 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.

Copyright © 2004–2017 Days of Wonder