



Zapraszamy do *Wsiąść do Pociągu: Europa 1912™* Alana R. Moona – najnowszego dodatku do bestsellerowej serii gier planszowych *Wsiąść do Pociągu*.

Podobnie jak dodatek *1910* do podstawowego *Wsiąść do Pociągu*, dodatek *1912* zaprasza Was, aby (ponownie) wskoczyć do wagonu i odbyć podróż po Europie w zupełnie nowy sposób!

### TEN DODATEK ZAWIERA:

- ♦ 5 nowych Magazynów dla graczy i 25 nowych Zajezdni (po 5 w każdym kolorze);
- ♦ 55 nowych kart Biletów – wszystkie oznaczone logo 1912 w prawym górnym rogu:
  - 6 nowych na Długie Trasy (z niebieskim tłem),
  - 19 nowych na Typowe Trasy,
  - 30 nowych na Trasy Metropolitalne (logo Metropolii).
- ♦ 46 kart Biletów (6 na Długie Trasy, 25 na Typowe i 15 na Metropolitalne) identycznych z tymi z podstawowej gry *Wsiąść do Pociągu: Europa* (zamienniki).

## MAGAZYNY I ZAJEZDNI

Dodatek *Magazyny i Zajezdnie* może być użyty z jakąkolwiek mapą *Wsiąść do Pociągu*, nie tylko *Wsiąść do Pociągu: Europa*. Wszystkie zasady pozostają takie same jak w grze podstawowej, oprócz poniższych:

- ♦ Na początku gry, gdy gracze otrzymają już karty Biletów i wybrali Bilety, które chcieliby zatrzymać, każdy z graczy otrzymuje 1 Magazyn i 5 Zajezdni w wybranym kolorze.
- ♦ Każdy z graczy stawia przed sobą Magazyn wraz z 4 Zajezdniami. Zaczynając od gracza siedzącego po prawej stronie pierwszego gracza, a następnie przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, gracze ustawiają swoją piątą Zajezdnię w dowolnym mieście na planszy. Teraz można rozpocząć rozgrywkę.
- ♦ Za każdym razem, gdy w swojej turze gracz chce dobrać karty Wagonów, zanim dobierze je na rękę, musi najpierw pociągnąć wierzchnią kartę ze stosu Wagonów i, nie spojrzawszy na jej treść, umieścić ją w Magazynie (swoim albo innego gracza).
- ♦ Za każdym razem, gdy w swojej turze gracz zajmie trasę prowadzącą do miasta z Zajezdnią, może wziąć wszystkie karty Wagonów z Magazynu w kolorze tej Zajezdni pod warunkiem, że odrzuci jedną ze znajdujących się przed nim (a nie na planszy) własnych Zajezdni.
- ♦ Dodatkowo podczas swojej tury gracz może zawsze wykonać darmową akcję, czyli wziąć 1 lub więcej Zajezdni znajdujących się obok jego Magazynu i umieścić je w dowolnym pustym mieście na planszy.
- ♦ Na koniec rozgrywki gracz albo gracze z największą liczbą niewykorzystanych Zajezdni znajdujących się obok ich Magazynu otrzymają 10 punktów. W przypadku remisu punkty otrzymują wszyscy remisujący gracze.

### Dodatkowe zasady

- ♦ W żadnym mieście nie może się znajdować więcej niż 1 Zajezdnia. Raz umieszczona na planszy Zajezdnia nie może zostać przemieszczona ani usunięta. Nie wolno jej także dokładać do miasta, w którym już znajduje się Dworzec.





Zajezdnie umieszczone na planszy nie mogą zostać odrzucone w celu dobrania kart Wagonów znajdujących się w Magazynie.

- ◆ Gracze mogą wziąć karty ze swoich Magazynów podczas zajmowania trasy do miasta, w którym znajduje się ich Zajezdnia. Gracze mogą też wziąć karty z 2 Magazynów w tej samej turze podczas zajmowania trasy łączącej 2 miasta, w których są Zajezdnie. Jednak żeby to zrobić, gracze muszą odrzucić swoje 2 Zajezdnie.
- ◆ Liczba kart Wagonów znajdujących się w danym Magazynie jest jawna (każdy może się dowiedzieć, ile ich jest).
- ◆ W mało prawdopodobnym przypadku, gdy skończą się karty Wagonów w stosie i gdy 1 lub więcej graczy skończą się Zajezdnie, wszystkie Magazyny są natychmiast opróżniane, a karty Wagonów po przetasowaniu zostają ułożone w nowy stos.



## NOWE BILETY

Mimo że sposobów na odkrywanie Europy za pomocą nowych Biletów jest bez liku, chcemy Wam przedstawić nasze 3 ulubione warianty:

### ROZSZERZONA EUROPA

- ◆ Dodajcie 19 nowych Typowych Tras (z logo 1912) do podstawowego zestawu kart Biletów (kart bez logo 1912).
- ◆ Wszystkie pozostałe zasady pozostają niezmiennione.



### MEGA-EUROPA

- ◆ Przetasujcie razem wszystkie 12 Biletów na Długie Trasy i rozdajcie po 2 każdemu z graczy. Każdy z graczy może wziąć 1 lub nie wziąć żadnej, ale nie może wziąć obu naraz. Odrzućcie wszystkie Długie Trasy, które nie zostały wybrane, i usuńcie je z gry.
- ◆ Przetasujcie razem wszystkie pozostałe karty Biletów (zarówno na Typowe Trasy, jak i Trasy Metropolitalne z dodatku i wersji podstawowej) i rozdajcie po 5 każdemu z graczy. Jeśli gracz wybrał Długą Trasę, teraz musi zostawić sobie przynajmniej 2 karty z wylosowanych Biletów. Jeśli gracz nie wziął wcześniej Długiej Trasy, teraz musi zostawić sobie przynajmniej 3 karty Biletów.
- ◆ Wszystkie pozostałe zasady pozostają niezmiennione.



### METROPOLIE EUROPY

- ◆ W tej wersji gry Bilety na Długie Trasy nie będą używane.
- ◆ Umieśćcie kartę Metropolii Europy tak, aby była widoczna dla wszystkich graczy.
- ◆ Przetasujcie wszystkie Bilety na Trasy Metropolitalne (karty z logo Metropolii) i rozdajcie po 5 każdemu z graczy. Każdy gracz musi wziąć przynajmniej 2 Bilety.
- ◆ Podczas gry, gdy gracz zdecyduje się na dobranie kart Biletów, dobiera 4 i musi zostawić sobie przynajmniej 1 Bilet spośród nich.



**Autor gry: Alan R. Moon**

**Ilustracje: Julien Delval • Oprawa graficzna: Cyrille Daujean • Redakcja: zespół Rebel**

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride - the boardgame, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride 1912 are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

**DAYS OF  
WONDER**

**EUROPA**

