

Alan R. Moon

WSIAŚĆ DO POCIĄGU INDIE

Jan Vincent



KOLEKCIJA MAD
+2+

DAYS OF
WONDER



2-4



8+



30-60'

Witamy we *Wsiąść do Pociągu: Indie™* – pełnym wyzwaniach dodatku do gry *Wsiąść do Pociągu*, którego akcja toczy się w kolonialnych Indiach w 1911 roku.

Niniejsza instrukcja opisuje zmiany w regułach charakteryzujące grę na mapie Indii. Do gry niezbędna jest znajomość zasad gry podstawowej.

WPROWADZENIE

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



KARTY BILETÓW

W dodatku znajduje się 58 kart Biletów.

Na początku gry każdy z uczestników otrzymuje losowo 4 Bilety, z których musi zatrzymać co najmniej 2. W czasie rozgrywki, jeśli gracz zechce dobrać nowe Bilety, dobiera 3 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.

PROMY

Promy to specjalne szare trasy łączące 2 sąsiednie miasta przez wodę. Łatwo je rozpoznać dzięki ikonie Lokomotywy występującej na przynajmniej 1 polu tworzącym taką trasę. Aby utworzyć połączenie promowe, gracz musi zagrać kartę Lokomotywy za każdy symbol Lokomotywy występujący na trasie i zestaw kart odpowiedniego koloru za pozostałe pola trasy.

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 znaczkiem 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*.

DODATKOWE PUNKTY NA KONIEC GRY

10 punktów za bonus Indyjskiego Ekspresu otrzymuje gracz (lub gracze) posiadający najdłuższe nieprzerwane połączenie na planszy.

Każdy gracz może otrzymać również bonus Wielkiej Podróży po Indiach. Dowolny Bilet, którego 2 cele (2 miasta) są połączone przez przynajmniej 2 odrębne nieprzerwane trasy należące do właściciela Biletu, daje szansę na bonus Wielkiej Podróży. Obie trasy mogą się przecinać, ale nie mogą składać się ze wspólnych Wagonów.

Liczba otrzymanych dodatkowych punktów zależy od liczby Biletów kwalifikujących się do otrzymania bonusu i jest pokazana w tabelce Mandala na mapie. Jeden Bilet jest wart 5 punktów, 2 bilety – 10 punktów, 3 bilety – 20 punktów itd. Bilety powyżej piątego nie przynoszą dodatkowych punktów (najwyższy możliwy bonus to 40 punktów). Punkty te otrzymuje się oprócz tych zebranych za same Bilety.

1	↻	3
2	↻ ↻	10
3	↻ ↻ ↻	20
4	↻ ↻ ↻ ↻	30
5+	↻ ↻ ↻ ↻ ↻ +	40

• MANDALA •

PORADY

Kolorowa mapa Indii oddaje klimat charakterystyczny dla gęsto zaludnionego kraju i nagradza graczy za wczesne tworzenie kluczowych połączeń (w celu uniknięcia odcięcia) i za uważne dobieranie kolorów kart.

Bonusy za wielką podróż mogą być traktowane jako szansa na zdobycie dodatkowych punktów albo jako główna strategia. Warto zapamiętać, że:

- ❖ Im więcej kwalifikujących się Biletów, tym większy bonus na koniec gry, bez względu na długość połączenia i wartość punktową danych Biletów.
- ❖ Ostatnie połączenie pozwalające załapać się na Wielką Podróż będzie najprawdopodobniej blokowane przez przeciwników. Postaraj się mieć możliwość zbudowania alternatywnego ostatniego połączenia lub takiego, które będzie trudne do przejścia przez przeciwników.



TESTERZY

Dziękujemy wszystkim, którzy przyczynili się do powstania tej gry. Davidowi Brainowi i Brettowi „Spielowi” Gilbertowi za pomoc przy wyborze tematu gry. Fransje Kaa za użyczenie mi Michała. Dziękujemy także Olafowi Roknemu, Lindzie Lait, Alanowi i Charliemu Paull i ich grupom testerskim i Michałowi Crossowi za inspirujące grafiki. Przede wszystkim dziękujemy legionowi niesamowitych testerów ze Swiggers, TheGamesClub i London On The Board i każdemu, kto kiedykolwiek powiedział nam, że kocha *Wsiąść do Pociągu* i pomógł nam powołać tę wspaniałą serię do życia!

Copyright © 2004–2017 Days of Wonder
“Days of Wonder”, “Ticket to Ride”, “Ticket to Ride Europe” and “Ticket to Ride India” are trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.