



Witamy w kolejnej części słynnej gry kolejowej! W Ticket to Ride® Nederland akcja toczy się poniżej poziomu morza, w kraju z niezliczonymi kanałami i rzekami i jeszcze większą liczbą mostów.

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

Rozszerzenie, które trzymasz w ręku nie jest samodzielną grą i wymaga elementów z jednej z poprzednich części serii:

◆ zasoby dla każdego gracza w postaci 40 (a nie 45) wagoników w wybranym kolorze wraz z odpowiadającym im znacznikiem punktacji z:

- Wsiąść do Pociągu
- Wsiąść do Pociągu: Europa

◆ 110 kart Wagonów pochodzących z:

- Wsiąść do Pociągu
- Wsiąść do Pociągu: Europa
- rozszerzenia Ticket to Ride: USA 1910

WPROWADZENIE

Mapa Holandii oferuje rozgrywkę, w której zwłoka może słono kosztować! Staraj się budować trasy i połączenia jak najszybciej się da! I miej baczność na bilety – aż sześć z nich ma wartość 29 – 34, a kolejnych siedemnaście przyniesie punkty w zakresie 17 – 26. W tej sytuacji, mniej niż 100 punktów może bardzo łatwo zepchnąć Cię z toru... do zwycięstwa.

BILETY I KWITY PRZEJAZDOWE

W holenderskim rozszerzeniu znajdziecie 44 Bilety.

Na początku gry każdy z graczy otrzymuje losowo 5 Biletów, z których musi zatrzymać co najmniej 3. W czasie rozgrywki, jeśli gracz zechce dobrać nowe Bilety, dobiera 4 Bilety ze stosu i musi zatrzymać co najmniej 1 z nich.

Bilety, których gracze nie chcą zatrzymać – czy to na początku rozgrywki, czy w jej trakcie - odkładają odkryte na osobny stos Biletów odrzuconych, a nie na spód stosu dobierania, tak jak w grze podstawowej. Gdy stos Biletów się wyczerpie, należy przetasować stos Biletów odrzuconych i utworzyć z nich nowy stos Biletów, z którego gracze będą mogli dobierać nowe Bilety.

Uwaga: Nazwy miast widniejące u dołu niektórych Biletów mają znaczenie jedynie w rozgrywce 2-osobowej w wariantcie z Graczem Neutralnym.

Państwa położone poniżej poziomu morza są poprzecinane wieloma rzekami i kanałami, nad którymi pietrzą się mosty. Niestety, za przejazd nimi trzeba zapłacić. Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z takim samym zestawem Kwitów przejazdowych (2 x „4”, 6 x „2” i 10 x „1”, na ogólną wartość 30).



Nieużywane Kwity przejazdowe są odkładane do Banku, który należy utworzyć w pobliżu planzsy. Gracze mogą swobodnie rozmnieniać wartości Kwitów w Banku (i u innych graczy, jeśli zajdzie taka potrzeba). Gracze nie powinni zdradzać wartości swoich Kwitów innym graczom aż do końca rozgrywki.

W celu wyrównania szans wynikających z kolejności rozgrywania, na początku gry znaczniki graczy na torze punktacji należy ułożyć tak jak pokazano na ilustracji.



Pozycje startowe graczy

POŁĄCZENIA PODWÓJNE, KWITY PRZEJAZDOWE I POŻYCZKI

Większość połączeń w niniejszym rozszerzeniu to połączenia podwójne i bez względu na liczbę graczy zawsze obie ich nitki mogą zostać zajęte (nawet w rozgrywkach 2- i 3-osobowych).

Wszystkie połączenia mają swój koszt, który gracz musi opłacić za pomocą Kwitów przejazdowych. Gdy gracz zajmuje pierwszą z nitek podwójnego połączenia, płaci odpowiedni koszt przejazdu do Banku. Gdy jednak zajęta zostanie druga nitka tego połączenia, opłata za przejazd trafia do gracza, który zajął pierwszą nitkę.



1

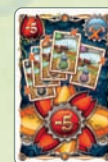
Krysia zajmuje pierwszą nitkę połączenia Breda – Rotterdam wpłacając do Banku Kwit przejazdowy o wartości 4.



2

Na szczęście, dwie rundy później, Jacek zwraca jej poniesione koszty, gdyż sam musi zapłacić Krysi Kwitami o wartości 4 za zajęcie drugiej nitki tego połączenia.

Jeśli gracz nie posiada Kwitów przejazdowych o wystarczającej wartości, bierze z Banku jedną kartę Pożyczki podczas tworzenia połączenia i kładzie ją awersem do góry przed sobą, gdzie pozostaje ona do końca gry. Gracz nie płaci żadnych Kwitów przejazdowych (nawet, jeśli stać go na częściową opłatę) i nigdy nie może spłacić zaciągniętej Pożyczki.



Jeśli w powyższej sytuacji gracz z pomocą Pożyczki zajmuje drugą nitkę podwójnego połączenia, gracz, który zajął pierwszą nitkę otrzymuje należną opłatę z Banku.



Jackowi zostały Kwity przejazdowe o wartości 2. Jest więc zmuszony wziąć Pożyczkę, ale zachowuje Kwity. Krysia, która zajęła pierwszą nitkę połączenia, otrzymuje Kwit o wartości 4 z Banku.

DODATKOWE PUNKTY NA KONIEC GRY

Na koniec gry gracze mogą otrzymać punkty bonusowe za zachowane Kwity przejazdowe.

Gracze otrzymują punkty w zależności od sumarycznej wartości posiadanych na koniec gry Kwitów w odniesieniu do pozostałych graczy. Należne punkty wynikają z poniższej tabeli.



	5	4	3	2
1	55	55	55	35
2	35	35	35	0
3	20	20	0	
4	10	0		
5	0			

Ważne: nawet jedna Pożyczka wzięta przez gracza w trakcie gry eliminuje go z walki o punkty bonusowe.

Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje co do wartości zachowanych Kwitów, wszyscy oni otrzymują należny bonus za zajmowane miejsce. Kwity przejazdowe służą jedynie rozstrzygnięciu, jakie miejsca w rankingu zajmują gracze w walce o karty bonusowe. Poza tym, zachowane na koniec gry Kwity nie mają żadnej wartości punktowej.

Gracze otrzymują (tracą) punkty ze zrealizowanych (niezrealizowanych) Biletów wedle standardowych zasad, a także tracą 5 pkt. za każdą kartę Pożyczki, jaką wzięli w trakcie gry.

W grze nie występują bonusy za najdłuższą trasę, ani za najwięcej zrealizowanych Biletów.

Krysia =55

Julia X

Jacek =55

Nikodem =20

Krysia i Jacek posiadają Kwity przejazdowe o sumarycznej wartości 9, więc oboje otrzymują po 55 punktów bonusowych. Julia, pomimo swoich Kwitów o wartości 3, nie otrzymuje bonusu, gdyż w trakcie rozgrywki wzięła Pożyczkę. Z tego też względu od swego wyniku odejmuje 5 punktów. Nikodem z Kwitem o wartości 1 otrzymuje 20 punktów bonusowych za zajęte 3. miejsce.

WARIANTY ROZGRYWKI

Gra bez Kwitów przejazdowych

Rozgrywka na mapie Holandii może się odbywać bez użycia Kwitów przejazdowych. Jeśli rozgrywka toczy się w 2 lub 3 osoby, gracze mogą zająć tylko jedną nitkę podwójnego połączenia, tak jak w standardowych zasadach Wsiąść do Pociągu.

Gracz Neutralny (rozgrywka 2-osobowa)

Jeśli gracze w 2 osoby i chcecie wykorzystać zasadę opłaty za przejazd mostami, sugerujemy dodanie tzw. Gracza Neutralnego. Będzie on rozgrywał swoją turę w każdej rundzie, prowadzony na zmianę przez obydwu graczy. To sprawi, iż gra stanie się jeszcze bardziej zacięta.

Wybierzcie kolor dla Gracza Neutralnego i umieśćcie jego 40 wagoników w pobliżu planszy. Gracz, który będzie rozgrywał swoją turę jako drugi otrzymuje jeden dodatkowy wagonik w tym neutralnym kolorze, który będzie znacznikiem Gracza Neutralnego. Dzięki temu gracze zawsze będą wiedzieli, który z nich kieruje Graczem Neutralnym w danej rundzie.

Podczas pierwszych pięciu rund, Gracz Neutralny jest nieaktywny. Gracze mogą odmierzać kolejne rundy wagonikiem lub znacznikiem w neutralnym kolorze. Począwszy od szóstej rundy, w każdej rundzie rozgrywana jest tura Neutralnego Gracza. Jest ona rozgrywana po tym, jak obaj „żywi” gracze rozegrają swoje tury.

Podczas tury Gracza Neutralnego, gracz posiadający znacznik Neutralnego Gracza odkrywa Bilet z wierzchu stosu Biletów:

- ♦ jeśli u dołu Biletu nie widnieją nazwy miast, nic się nie dzieje. Gracz odrzuca Bilet i rozpoczyna się nowa runda. Gracz posiadający znacznik Neutralnego Gracza zatrzymuje go.
- ♦ jeśli u dołu Biletu widnieją nazwy dwóch miast, gracz posiadający znacznik Neutralnego Gracza zajmuje połączenie między tymi miastami wagonikami w neutralnym kolorze w imieniu Gracza Neutralnego.

Jeśli obie nitki podwójnego połączenia są wolne, gracz może wybrać, którą nitkę zająć.

Następnie odrzuca Bilet i przekazuje znacznik Neutralnego Gracza drugiemu graczowi.

Jeśli jedna nitka podwójnego połączenia została już zajęta (nawet przez gracza, który właśnie przeprowadza turę Gracza Neutralnego), wtedy Neutralny Gracz musi opłacić wymagany koszt Kwitami wziętymi z Banku. Otrzymuje je gracz, który zajął pierwszą nitkę. W takim przypadku, jako że nie dokonano żadnego wyboru, gracz zachowuje znacznik Neutralnego Gracza i odrzuca wykorzystany Bilet.

Połączenia Amsterdam-Rotterdam i Rotterdam-Antwerpen pojawiają się u dołu dwóch Biletów. Jeśli Neutralny Gracz zajął już dane połączenie, a pojawia się ono u dołu Biletu ponownie, należy traktować Bilet tak, jak gdyby nie wskazywał żadnego połączenia.

Jeśli zabraknie wagoników w neutralnym kolorze, Neutralny Gracz zaprzestaje gry. Należy odłożyć jego znacznik do pudełka i gracze nie rozgrywają już tury Neutralnego Gracza.

Podobnie, jeśli wyczerpie się stos Biletów, należy odłożyć znacznik Neutralnego Gracza i gracze nie rozgrywają jego tury. Następnie należy potasować stos Biletów odrzuconych i utworzyć z nich nowy stos dobierania.