

Alan R. Moon



WŚIAŚĆ DO POCIĄGU DZIKI ZACHÓD



Witajcie na Dzikim Zachodzie! W rozszerzeniu *Wsiąść do Pociągu: Dzikie Zachód* będziecie budować sieć połączeń ze swojego rodzinnego miasteczka i rozszerzać swoje wpływy poprzez kontrolowanie miast wzdłuż linii kolejowej. Kto wie – może nawet rozwiążecie słynną tajemnicę Roswell?

Niniejsza instrukcja opisuje zmiany w regułach charakteryzujące grę na mapie Dzikiego Zachodu, przy czym do rozgrywki niezbędna jest znajomość zasad gry podstawowej *Wsiąść do Pociągu*. Dodatek umożliwia grę 2–6 graczom.

W rozgrywkach 4-, 5- i 6-osobowych gracze mogą używać wszystkich nitek podwójnych i potrójnych połączeń (jednak 1 gracz może zająć tylko 1 nitkę takiego połączenia). W rozgrywkach 2- i 3-osobowych po zajęciu jednej z nitek podwójnego albo potrójnego połączenia pozostałe nitki już do końca gry stają się niedostępne dla graczy.

Uwaga! Ten dodatek nie jest kompatybilny z dodatkiem *Alvin i Dexter*. Nie martwcie się, nasz kochany kosmita Alvin odezwie się szybciej, niż myślicie...

Do rozgrywki potrzebne są: **40** (a nie 45) wagoniki w wybranym kolorze na gracza, znaczniki punktacji w tym samym kolorze i karty Wagonów (z *Wsiąść do Pociągu: USA* albo *Wsiąść do Pociągu: Europa*). Ponadto do gry niezbędne są nowe elementy opisane poniżej.

Nowe komponenty

- ◆ 50 kart Biletów,
- ◆ 2 karty premii,
- ◆ 40 białych wagoników (w pudełku powinno się znajdować kilka zapasowych wagoników – upewnijcie się, że oddzielicie je od właściwego zestawu),
- ◆ 18 figurek miast (po 3 na gracza),
- ◆ znacznik Alvina (możecie użyć figurki Alvina, jeśli posiadacie dodatek *Alvin i Dexter*).

Przygotowanie

- ◆ Każdy gracz otrzymuje 5 kart Biletów, z których musi zatrzymać co najmniej 3. Odrzucone przez graczy Bilety należy potasować i odłożyć na spód stosu.
- ◆ Każdy gracz otrzymuje 3 figurki miast w swoim kolorze.
- ◆ Po wyborze biletów, począwszy od ostatniego gracza, a potem przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera swoje miasto startowe, umieszczając na planszy swoją figurkę miasta. Miasto startowe należy wybierać uważnie, gdyż to z tego miejsca gracz będzie rozwijał swoją sieć połączeń kolejowych.

Zasady specjalne

W swojej turze gracz musi wykonać 1 (wyłącznie!) z 3 poniższych akcji:

1. Dobrać karty Wagonów

Dobieranie kart odbywa się na tych samych zasadach co w grze podstawowej.

DAYS OF
WONDER

2. Utworzyć połączenie

Swoje pierwsze połączenie gracz musi utworzyć ze swojego miasta startowego. Każde kolejne połączenie musi łączyć się z miastem startowym lub miastem, do którego prowadzi połączenie tego gracza. Gracz nie może utworzyć połączenia, które nie łączy się z żadnym innym jego połączeniem.

Przykład. Gracz wybrał na swoje miasto startowe Salt Lake City. Swoje pierwsze połączenie tworzy z Salt Lake City do Green River. Kolejne połączenie musi zatem prowadzić albo do Salt Lake City, albo do Green River. Gracz decyduje się utworzyć połączenie z Green River do Cheyenne. Zatem następne połączenie musi prowadzić do Salt Lake City, Green River albo Cheyenne itd.

Po utworzeniu połączenia gracz może umieścić figurkę miasta w jednym z miast tego połączenia, zagrywając parę kart tego samego koloru (Lokomotywy mogą zastąpić 1 albo obie karty). W 1 mieście może leżeć tylko 1 figurka miasta, dlatego 2 graczy nie może kontrolować tego samego miasta.

Gracz może kontrolować maksymalnie 3 miasta, gdyż posiada tylko 3 figurki.

Po umieszczeniu figurki miasta na planszy nie można jej już przesuwać ani usuwać.

Jak zawsze tworzenie połączeń przynosi graczowi punkty, chyba że co najmniej jedno z miast tworzonego połączenia jest kontrolowane przez innego gracza. W takim przypadku punkty otrzymuje gracz kontrolujący miasto, a nie gracz, który ustanowił połączenie. Oczywiście, jeśli gracz utworzy połączenie do miasta kontrolowanego przez siebie, to sam otrzyma punkty.

Przykład. Gracz kontroluje Salt Lake City. Przeciwnik tworzy połączenie z St. George do Salt Lake City. Gracz otrzymuje 7 punktów, a przeciwnik nie otrzymuje żadnych punktów.

Jeśli oba miasta połączenia są kontrolowane przez różnych graczy, to obaj gracze otrzymują punkty za to połączenie. Jeśli 1 gracz kontroluje oba miasta, otrzymuje punkty podwójnie.

Przykład. Gracz posiada figurki w St. George i Salt Lake City. Przeciwnik tworzy połączenie pomiędzy tymi 2 miastami. Gracz otrzymuje 14 punktów, a przeciwnik nie otrzymuje żadnych punktów.

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.

3. Dobrać Bilety

Gracz dobiera 4 Bilety z wierzchu stosu, z których musi zachować co najmniej 1 Bilet, ale może również zatrzymać 2, 3 albo nawet wszystkie 4. Bilety, których gracz nie chce zachować, odkłada na spód stosu.

Premia na koniec gry

Gracz, który zrealizował najwięcej Biletów, otrzymuje kartę Globtrotera i dodaje 15 punktów do swojego wyniku. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują premię w pełnej wysokości.

Wariant: Alvin

Alvin rozpoczyna grę w Roswell.

Żaden z graczy nie może rozpocząć gry w Roswell ani w trakcie całej rozgrywki umieścić swojej figurki miasta w Roswell.

Gracz, który jako pierwszy utworzy połączenie do Roswell, przechwytuje Alvina i natychmiast otrzymuje 10 punktów. Następnie musi przenieść Alvina do dowolnego kontrolowanego przez siebie miasta (włączając w to miasto startowe).

Gdy inny gracz utworzy połączenie do miasta, w którym przebywa Alvin, przechwytuje kosmitę. Otrzymuje 10 punktów i następnie musi przenieść Alvina do dowolnego kontrolowanego przez siebie miasta. W ten sposób Alvin przez całą rozgrywkę podróżuje po Dzikim Zachodzie.

Gracz, który będzie kontrolował Alvina na końcu gry, otrzymuje kartę Alvina i dodaje 10 punktów do swojego wyniku.

