

Gracz może utworzyć dowolne niezajęte połączenie na planszy, nie musi się ono łączyć z innymi połączeniami zajętymi do tej pory. **Gracz może w 1 turze utworzyć tylko 1 połączenie.**

Gracz nie może utworzyć połączenia tramwajowego, jeśli ma za mało plastikowych tramwajów, aby postawić po 1 na każdym polu połączenia.

Po utworzeniu połączenia należy natychmiast dodać otrzymane za nie punkty do swojego wyniku, przesuwając znacznik punktacji o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji. Wartości punktowe połączeń znajdują się w tabelach punktacji. **Uwaga!** Połączenia tramwajowe i połączenia metrem nie zapewniają takiej samej liczby punktów.

Przykład. Możesz utworzyć czarne połączenie tramwajowe o długości 2 pól za pomocą dowolnego z poniższych zestawów kart.



Te same karty mogą zostać wykorzystane do utworzenia połączenia metrem.



Podwójne połączenia

Między niektórymi miejscami będą podwójne połączenia (2 połączenia tej samej długości łączące te same miejsca). Ten sam gracz nie może zająć obu nitek takiego połączenia.

Uwaga! W rozgrywce 2-osobowej gracze mogą korzystać tylko z 1 nitki podwójnego połączenia. Pierwszy gracz realizujący takie połączenie może zająć dowolną nitkę, po czym druga nitka staje się niedostępna.

DOBIERANIE KART BILETÓW

Na każdej karcie Biletu pokazane są 2 miejsca i wartość punktowa. Na koniec gry gracz otrzyma punkty za każdy zrealizowany Bilet. Jeśli gracz nie zrealizuje Biletu, będzie musiał odjąć jego wartość od zdobytych przez siebie punktów. Aby zrealizować Bilet, gracz musi utworzyć nieprzerwany ciąg połączeń w swoim kolorze między wskazanymi na Bilecie miejscami. Gracz może w trakcie gry posiadać dowolną liczbę Biletów.



Ta akcja pozwala dobrać dodatkowe karty Biletów. Gracz dobiera 2 karty z talii Biletów i musi zatrzymać co najmniej 1 Bilet z dobranych, ale jeśli chce, może zatrzymać oba. Bilet, którego

gracz nie chce zachować, umieszcza zakryty na spodzie stosu. Bilety, których gracz nie odrzucił w momencie dobierania, musi zachować już do końca gry.

Jeśli na stosie pozostała tylko 1 karta Biletu, gracz nadal może wykonać tę akcję, ale będzie musiał zachować dobraną kartę.

Gracze nie zdradzają treści ani stopnia realizacji swoich Biletów aż do momentu końcowego punktowania.

KONIEC GRY I PODLICZANIE PUNKTÓW

Gdy jednemu z graczy zostanie 1 lub mniej elementów (bez względu na ich rodzaj), każdy (łącznie z tym graczem) może rozegrać jeszcze 1 turę. Potem gra się kończy i gracze podliczają punkty.

➔ Punkty zdobyte za utworzone połączenia powinny być już podliczone, jako że gracze na bieżąco przesuwali znaczniki na torze punktacji. Aby upewnić się, że nie doszło do żadnego błędu, można je raz jeszcze policzyć.

➔ Następnie wszyscy gracze pokazują swoje Bilety, po czym dodają punkty za zrealizowane Bilety i odejmują punkty za Bilety, których nie udało im się zrealizować.

Gracz, który zdobył największą liczbę punktów, zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który zrealizował największą liczbę Biletów. Jeśli nie rozstrzyga to remisu, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

Twórcy

Autor gry: Alan R. Moon

Ilustracje: Julien Delval

Opracowanie graficzne: Cyrille Daujean

Redakcja: zespół Rebel – Tłumaczenie: Magda Gamrot

Alan i DoW pragną szczególnie podziękować wszystkim, którzy testowali tę grę, a byli to: Janet Moon, Stuart Hatch, Lee Hatch, Emilee Lawson-Hatch, Ryan Hatch, Amanda i Keith Ward, Bobby West.

© 2004–2023 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, logo Days of Wonder, Ticket to Ride i Wsiąść do Pociągu są znakami towarowymi albo zarejestrowanymi znakami towarowymi Days of Wonder, Inc.



