

# POCIĄGI EUROPA



**INSTRUKCJA**

Gra dla 2-6 graczy w wieku 8-108 lat



Poniższa instrukcja zawiera reguły podstawowej wersji gry „Pociągi” oraz dodatku „Objazd”.  
Reguły dodatku znajdują się na końcu instrukcji.

## ELEMENTY GRY

- Plansza
- 83 czarne tory
- 35 kart miast w pięciu kolorach
- 1 karta gracza startowego
- 6 znaczników Stacji Głównych w sześciu kolorach
- 6 lokomotyw w sześciu kolorach
- 18 torów w sześciu kolorach (tory te wykorzystywane są tylko w dodatku „Pociągi: Objazd”)

## CEL GRY

Gracze rozbudowują sieć kolejową, łącząc ze sobą kolejne miasta Europy. Za każde miasto **nieprzyłączone** do sieci kolejowej gracz otrzymują **punkty niezadowolenia pasażerów**. Wygra gracz posiadający na koniec gry **najmniej** punktów niezadowolenia pasażerów.

## PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Planszę należy położyć na środku stołu.
- B** Każdy gracz otrzymuje **znacznik Stacji Głównej** w wybranym kolorze i umieszcza go przed sobą na stole.
- C** Każdy gracz otrzymuje **lokomotywę** w wybranym kolorze i umieszcza ją na torze punktów – na polu 0.
- D** W zależności od liczby graczy używana będzie różna liczba **kart miast**:



- w grze 2- i 3-osobowej: 25 kart – po 5 kart w każdym kolorze (karty z biało-czarnymi ramkami należy odłożyć do pudełka),
- w grze 4-, 5- i 6-osobowej: 35 kart – po 7 kart w każdym kolorze.

Karty należy podzielić **według kolorów** na 5 grup i każdą z nich dokładnie potasować.

Potasowane karty należy położyć z boku planszy, rewersami do góry.

- E** Każdy gracz bierze **po jednej karcie z każdego stosu kart** (każdy gracz ma więc po 5 kart, każdą w innym kolorze). Karty przedstawiają 5 miast, które gracz będzie starał się połączyć torami.

Pozostałe karty miast pozostają w stosach obok planszy. Będą wykorzystane w następnych rundach gry.

- F** Wszystkie **czarne tory** należy położyć obok planszy.

Przygotowanie gry dla 3 graczy





W dalszej części instrukcji wykorzystywane będą poniższe określenia.

### Tura gracza

Moment w grze, w której gracz buduje tory w celu połączenia siecią kolejową swoich miast.

### Runda

Runda składa się z wielu tur graczy. Runda kończy się, gdy któryś z graczy połączy siecią kolejową swoje 5 miast. Następnie rozpoczyna się kolejna runda.

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio jechał pociągiem (lub najmłodszy gracz). Otrzymuje on *kartę gracza rozpoczynającego*. Rozgrywka przebiega w następujący sposób:

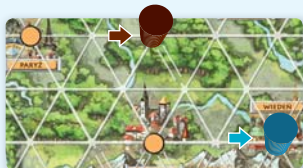


### 1. Ustawienie Stacji Głównej (początek rundy)

Zaczynając od gracza posiadającego *kartę gracza rozpoczynającego*, każdy gracz (w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) ustawia swoją **Stację Główną** na planszy. Stacja musi zostać ustawiona albo **na polu miasta**, albo **na niezajętym skrzyżowaniu**. Na jednym polu nie może znajdować się więcej niż jedna Stacja Główna.

#### Przykład: *Krysia*

umieściła swoją Stację Główną na skrzyżowaniu, natomiast *Przemek* w Wiedniu.



**Uwaga!** Początkującym graczom nie polecamy ustawiania Stacji Głównych blisko siebie, może to utrudnić rozgrywkę.

Po ustawieniu wszystkich Stacji Głównych gracze przystępują do budowy torów.

### 2. Budowa torów

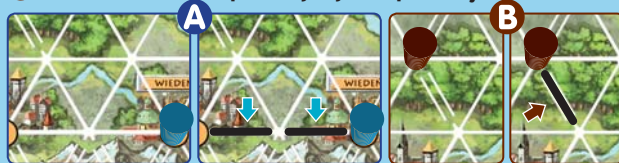
Jako pierwszy tory buduje gracz posiadający *kartę gracza rozpoczynającego*, a następnie kolejni gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

**Uwaga!** Pierwszy wybudowany tor każdego gracza musi przylegać do jego Stacji Głównej.

W swojej turze gracz **musi** umieścić tory na planszy. Wykonuje **jedno** z poniższych działań:

**A** umieszcza tory na jednej lub dwóch pojedynczych liniach planszy  
albo

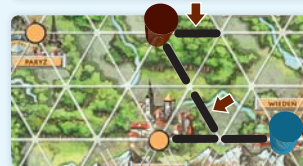
**B** umieszcza tor na podwójnej linii planszy.



**Przykład:** *Przemek* wybudował dwa tory pojedyncze, a *Krysia* jeden podwójny tor.

### Zasady budowy torów

- Gracz może kłaść tory wyłącznie w taki sposób, aby tworzyły one sieć połączoną z jego Stacją Główną.
- W trakcie gry sieci torów różnych graczy **mogą się ze sobą łączyć**. W ten sposób gracze będą mogli korzystać z torów ułożonych przez innych graczy.



**Przykład:** *Krysia* wybudowała 2 pojedyncze tory. Jeden z nich połączył sieci kolejowe *Krysi* i *Przemka*.

- W wypadku umieszczania na planszy dwóch pojedynczych torów, nie muszą być one położone obok siebie. (patrz rys. powyżej)

### Zakończenie rundy

Runda kończy się, gdy:

- jeden z graczy połączy swoje **5 miast** torami,  
albo
- skończą się tory.

### Liczenie punktów niezadowolenia pasażerów

Na koniec rundy gracze sprawdzają, ilu torów **zabrakło** im do połączenia swoich 5 miast:

- za każdy **pojedynczy tor**, którego zabrakło do połączenia miast, gracze otrzymują **1 punkt niezadowolenia pasażerów**,

- za każdy **podwójny tor**, którego zabrakło do połączenia miast, gracze otrzymują **2 punkty niezadowolenia pasażerów**.

Licząc brakujące tory, każdy gracz stara się wybrać taką trasę, która da mu jak najmniej punktów niezadowolenia pasażerów!



**Przykład:** Graczowi nie udało się wybudować torów do Barcelony. Licząc **punkty niezadowolenia pasażerów** wybiera taką trasę, która da mu jak najmniej tych punktów.

Każdy gracz przesuwa swoją lokomotywę na torze niezadowolenia pasażerów o tyle pól, ile otrzymał punktów.

### Przygotowanie nowej rundy

Po podliczeniu punktów niezadowolenia pasażerów planszą należy przygotować do rozegrania kolejnej rundy:

- Zdejmuje się z planszy wszystkie Stacje Główne i tory.
- Gracze odkładają swoje karty miast na odpowiednie stosy (według kolorów). Każdy stos jest dokładnie tasowany.
- Każdy gracz bierze po jednej karcie z każdego stosu.
- *Karta gracza rozpoczynającego* przekazywana jest osobie siedzącej po lewej stronie od poprzedniego gracza rozpoczynającego.
- Kolejna runda rozpoczyna się podobnie jak poprzednia: gracze umieszczają na planszy swoje Stacje Główne, a następnie kolejno budują tory.

## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy uzbiera **12 lub więcej punktów niezadowolenia pasażerów**. Gracz, który posiada ich **najmniej**, zostaje zwycięzcą. W wypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

## DODATEK DO GRY POCIĄGI: OBJAZD

Autor: Manfred Keller

### PRZYGOTOWANIE GRY

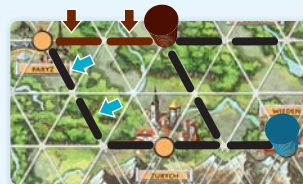
Grę należy przygotować zgodnie z zasadami wersji podstawowej, z tą różnicą, że każdy gracz dodatkowo otrzymuje **po 3 tory w wybranym przez siebie kolorze**. Niewykorzystane elementy należy odłożyć do pudełka.

### PRZEBIEG ROZGRYWKI

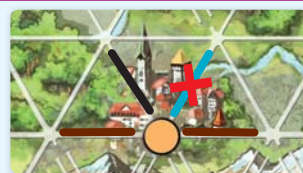
Wariant gry wzbogacony jest o możliwość blokowania przeciwników i zmuszania ich do budowania objazdów. W swojej turze gracz może wybudować czarne tory (zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry) albo **1 lub 2 tory w swoim kolorze**.

Kolorowe tory należą wyłącznie do sieci kolejowej ich właściciela! Pozostali gracze nie mogą wykorzystywać ich dołączenia swoich miast.

**Przykład:** *Krysia* zbudowała 2 **brązowe** tory łączące jej sieć z Paryżem. **Przemek** również chce połączyć swoją sieć z Paryżem, nie może jednak wykorzystać do tego **brązowych** torów *Krysi*. Musi więc wybudować 2 dodatkowe tory.



**Uwaga!** Na jednym skrzyżowaniu torów mogą znajdować się **maksymalnie 2 tory w kolorze innym niż czarny!**



Na koniec rundy gracze zabierają tory w swoich kolorach, aby móc ich ponownie użyć w kolejnej rundzie.

Dalsza część rozgrywki przebiega podobnie jak w wersji podstawowej.

