

# Pociąg

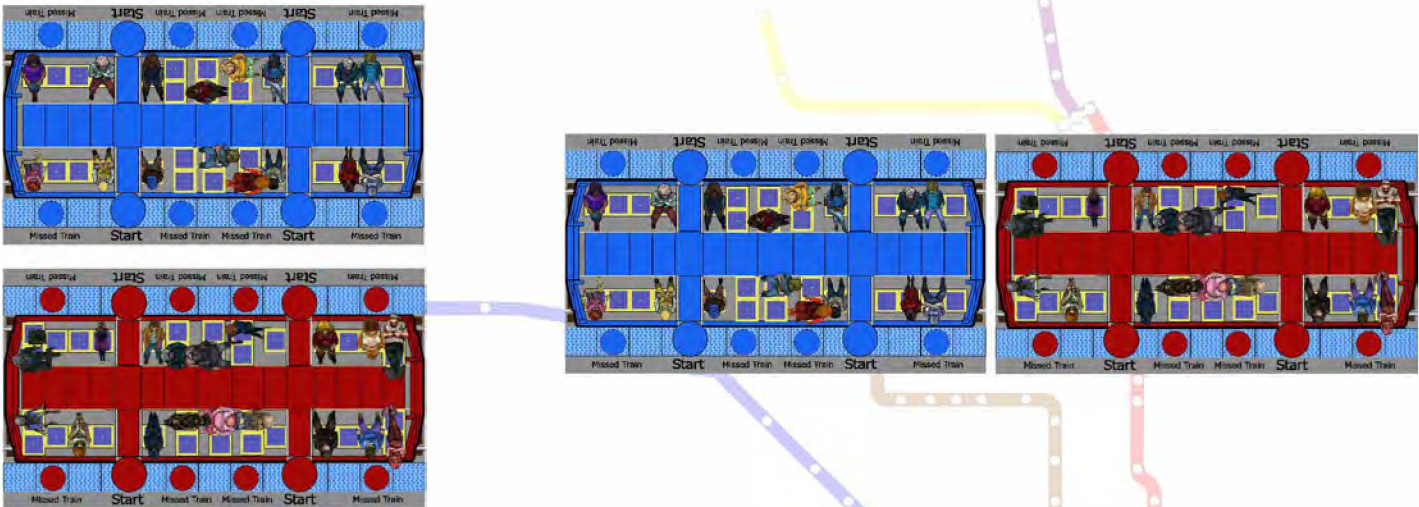
## Edycja Chicago



**Cel:** Umieść pierwszy wszystkie swoje pionki na wyznaczonych kafelkach na torach!

## Ułożenie:

1. Wybierz dwa elementy pociągu i połóż je obok siebie na stole, aby pasowały do siebie długimi lub krótkimi bokami.



2. Przetasuj i umieść talię kart numerycznych i talię kart akcji obok kafelków pociągu tak, aby każdy gracz miał do nich dostęp.

3. Każdy gracz wybiera kolor i bierze wymaganą ilość pionków w zależności od ilości graczy.

**2 graczy = 12**

**3 graczy = 10**

**4 graczy = 8**

4. Każdy gracz losuje 3 karty akcji, 2 karty numeryczne i 3 żetony usuwające.

5. Gracz z najbardziej szpiczastymi uszami rozpoczyna grę, następnie kolejka idzie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, do momentu aż któryś z graczy wygra grę!

## Gra:

**Wstęp:** Na początku twojego ruchu, połóż pionek na którymś z miejsc startowych na Diagramie 1. Rzuć startową kostką, aby zobaczyć, czy twoje pionki wejdą do pociągu (otwarte drzwi). Jeżeli nie (zamknięte drzwi), przesuń swój pionek w miejsce opuszczonego pociągu na diagramie 2 lub 3. W następnym ruchu nie będziesz musiał rzucać kostką startową, automatycznie wejdiesz pionkiem, który opuścił pociąg. Gracze nie mogą zmieniać miejsca startowego w pociągu. Gracze muszą wrócić na miejsce startowe pociągu, na którym wcześniej ułożyli swój pionek, przed opuszczeniem pociągu. Kiedy umieścisz już swój pionek, możesz zrobić kolejny ruch i ułożyć kolejny pionek na miejscu startowym, a w następnej kolejce rzucić kostką startową.

Diagram 1

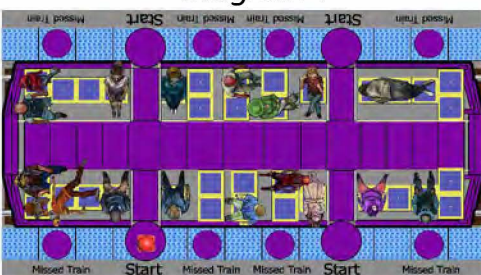


Diagram 2

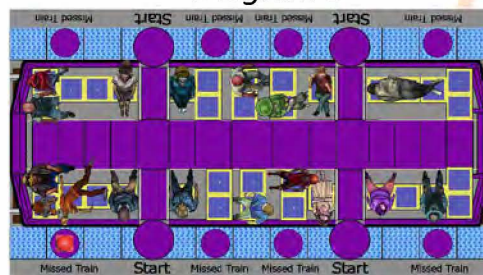
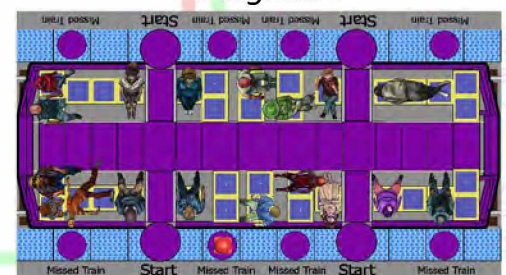


Diagram 3



### Strona kostki startowej



Otwarte Drzwi  
(Zachowana Kolejka)



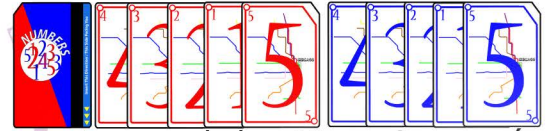
Zamknięte Drzwi  
(Stracona Kolejka)

**Pionki** – To elementy, którymi poruszasz się podczas grania w tę grę; umieszczenie wymaganej ilości na planszy da ci zwycięstwo.



## Karty numeryczne

Karty numeryczne mają wartość od 1 do 5 i są w dwóch kolorach: niebieskim i czerwonym. Możesz grać jedną kartą lub dwiema, o ile mają one ten sam kolor. Nie możesz grać obiema kartami, jeśli nie mają takiego samego koloru, chyba że masz zaawansowaną kartę akcji.



**Dobieranie kart** - Pod koniec swojego ruchu losuj karty, aż będziesz mieć 2 karty numeryczne i 3 karty akcji.

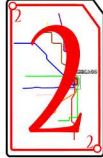
**Blokowanie** - Możesz postawić swój pionek tak, aby zablokować ruch przeciwnika; jeśli pionek przeciwnika nie może się poruszyć od dwóch kolejek, gracz, który go blokuje, będzie musiał usunąć jeden pionek z pociągu za każdym dodatkowym ruchem.

**Używaj żetonów usuwających aby zmieniać karty:** Cały czas możesz używać żetonów usuwających, aby usunąć jakąś niechcianą kartę i wylosować ponownie kartę z talii. Możesz usunąć jedną kartę i wylosować jedną na jeden żeton. Możesz grać więcej niż jednym żetonem naraz. Karta usuwająca +1 pozwala ci zdobyć więcej żetonów.



### Karty Numeryczne

Gracze mogą grać jedną kartą numeryczną jeśli to jest czerwona lub niebieska karta.



### Karty Numeryczne

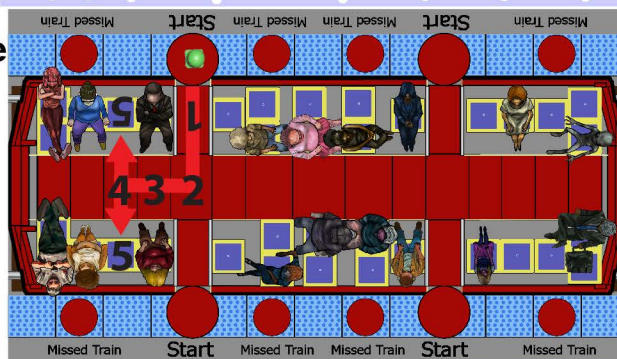
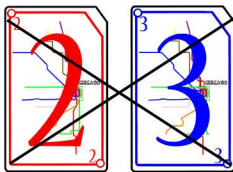
Gracze mogą grać jedną kartą numeryczną jeśli to jest czerwona lub niebieska karta.



**Metalowe kratki** - Te kratki chronią graczy przed wejściem do miejsc dla pasażerów i zajmowania miejsc poziomo. Karta Przepraszam i karta Buntowniczy Pasażer nie pozwalają na przekroczenie metalowych krat, które blokują twoją drogę do miejsca siedzącego.

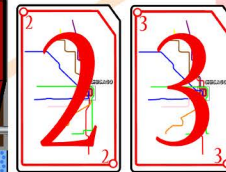
### Karty Numeryczne

Gracze nie mogą grać dwoma różnymi kolorami kart. Gracze muszą mieć Zaawansowaną kartę.



### Karty Numeryczne

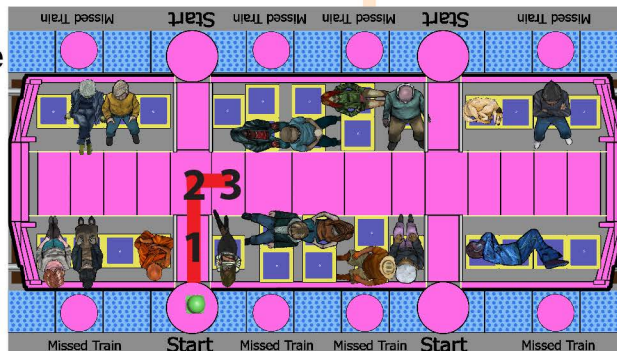
Gracze mogą dodać ten sam kolor kart numerycznych razem i razem walczyć.



Możesz grać jedną kartą numeryczną lub obiema, jeżeli mają ten sam kolor; nie możesz grać kartami numerycznymi w różnych kolorach o ile nie masz Zaawansowanej karty.

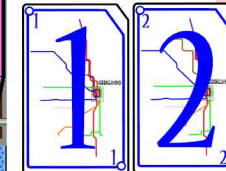
### Karty Numeryczne

Gracze mogą grać jedną kartą numeryczną jeśli to jest czerwona lub niebieska karta.



### Karty Numeryczne

Gracze mogą dodać ten sam kolor kart numerycznych razem i razem walczyć.



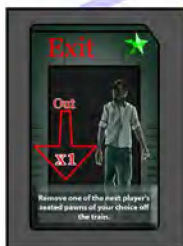
Możesz grać jedną kartą numeryczną lub obiema, jeżeli mają ten sam kolor; nie możesz grać kartami numerycznymi w różnych kolorach o ile nie masz Zaawansowanej karty.

Znajdź mądrą strategię ruchów i kombinacji kart.

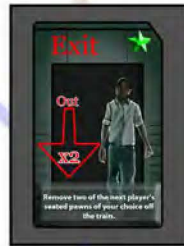
**Karty Akcji** są kartami specjalnymi, które pomogą ci zdobywać korzyści w drodze do wygranej. W ciągu ruchu można grać więcej niż jedną Kartą Akcji (nie licząc U-Pass). Jest 14 typów Kart Akcji podzielonych na dwie kategorie: Utrzymujące Ruch i Kończące Ruch.



**Utrzymujące/Kończące Ruch** – Utrzymujące Ruch to karty z zieloną gwiazdką, które pozwalają ci kontynuować obecny ruch po zagraniu którejkolwiek z Kart Akcji. Kończące Ruch mają czerwoną gwiazdkę i kończą twój ruch po zagraniu Kartami Akcji. Znajdź mądrą strategię dla swoich ruchów, twój ruch kończy się, kiedy położysz pionek lub rzucisz Kostką Startową.



**Wyjście 1 X (Czerwone)** -Ta karta pozwala ci usunąć następnego w kolejności zgodnej lub przeciwnej z ruchem wskazówek zegara pionek z pociągu.



**Wyjście 2X (Czerwone)** -Ta karta pozwala Ci pozbyć się dwóch pionków następnego gracza w kolejności zgodnej lub przeciwnej z ruchem wskazówek zegara z pociągu.

**Ekspres** -Ta karta pomija ruch następnego gracza w kolejności zgodnej lub przeciwnej ze wskazówkami zegara.



**Ruchy Bonusowe:** karty ekspres na wszystkich przeciwników w jednej rundzie możesz wziąć bonusową rundę z nowymi kartami akcji i numerycznymi.

- Ta karta nie może być zablokowana przez Buntowniczego Pasażera.
- Wszystkie kolejno grane Karty Akcji będą mieć wpływ na gracza następnego w kolejności zgodnej lub przeciwnej do wskazówek zegara od gracza, który został ominięty.



**Odwróć** -Ta karta odwraca kolejność ruchów zgodnie lub przeciwnie z ruchem wskazówek zegara dla wszystkich graczy w czasie gry.

- Ta karta nie może być zablokowana przez kartę Buntowniczy Pasażer.
- Ta karta odwraca również kierunek zgodny z ruchem wskazówek zegara, jeśli na przeciwników działa karta akcji. **Wskazówka:** Kombinacja Ekspres i Odwróć może umożliwić ci obranie sobie za cel dowolnego przeciwnika.



**Ekscentryczny Pasażer** -Ta karta pozwoli ci przesunąć pionek przeciwnika na korytarz.

- Twoim celem może być każdy gracz.
- Wskazówka:** Jeśli chcesz grać więcej niż jedną kartą podczas ruchu, powinieneś obrać za cel dwóch różnych graczy.



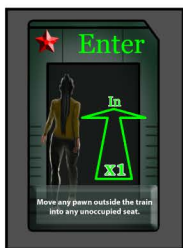
**Pasażer Żebrak** -Ta karta pozwala ci wziąć Kartę Akcji lub Kartę Numeryczną od dowolnego przeciwnika.

- Gracz, który stracił kartę może ją zastąpić podczas ruchu przeciwnika lub czekać na swoją kolej.
- This card can be blocked by a Rebel
- Ta karta może być zablokowana przez Buntowniczego Pasażera.
- Możesz obrać za cel dowolnego gracza.
- Jeśli grasz kilkoma kartami Pasażer Żebrak, możesz wziąć karty od tego samego lub różnych graczy, o ile nie zostałeś zablokowany przez Buntowniczego Pasażera.



**+1 Odrzucanie** -Ta karta pozwala dodawać dodatkowe żetony odrzucające.

**Wskazówka:** Jeśli po tej karcie nie ma już żetonów odrzucających, możesz zamienić go na monety lub guziki.



**Wejście 1X (Zielone)** -Ta karta pozwala ci wziąć jakikolwiek pionek, który nie jest w pociągu (włącznie z tymi z miejsca startowego) i zająć nim miejsce w pociągu.

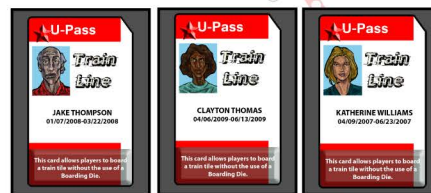


**Wejście 2X (Zielone)** -Ta karta pozwala ci wziąć dwa pionki, które nie są w pociągu (włącznie z tymi z miejsca startowego) i zająć nimi miejsca w pociągu.



**Przepraszam** - Ta karta pozwala ci przejść przez usadzonego pasażera i pionki przeciwnika do przejścia, aby zdobyć miejsce w pociągu.

- Możesz użyć także karty Przepraszam, aby przenieść pionki przeciwnika na sąsiednie miejsce pod warunkiem że: Przeciwnik nie jest obok miejsca siedzącego a ty masz numer, który pozwoli ci zająć miejsce, na którym pionek przeciwnika siedział początkowo
- Nigdy nie liczysz miejsca, które przeszedłeś poruszając się.



**U-Pass** - Ta karta pozwala graczom wejść do pociągu bez użycia kostki.

- Musisz wsiąść do pociągu jak zagrasz tą kartą, nawet jeśli zostałeś ukarany.



**Advanced Motion** -Ta karta pozwala ci grać nie pasującymi do siebie kolorystycznie kartami numerycznymi co zwiększa ilość miejsca, po którym możesz się poruszać podczas swojego ruchu poprzez numer w kółku.

- Ten numer na karcie może być użyty jako osobna karta numeryczna, jeśli nie chcesz jej połączyć z innymi kartami numerycznymi, które masz.



**Zajmij Miejsce** - Ta karta pozwala ci przesunąć pionek przeciwnika do korytarza lub przesunąć jeden z twoich pionków, który nie jest w pociągu (włącznie z tymi, które są na miejscu startowym) na miejsce siedzące, które wcześniej zajął przeciwnik.

- Możesz obrać za cel każdego gracza.
- Możesz grać więcej niż jedną kartą podczas ruchu, ale powinieneś wtedy obrać za cel kilku różnych graczy, inaczej sam się ukarzesz.



**Buntowniczy Pasażer** - Ta karta może unieważnić każdą inną, która może cię usunąć z miejsca siedzącego przez ciebie lub innych graczy, np. karta Przepraszam.

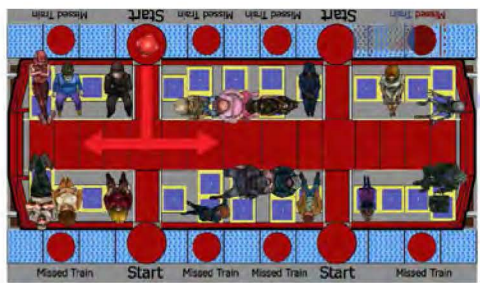
- Buntowniczy Pasażer musi być zagrany natychmiast po karcie akcji przeciwnika, aby ją unieważnić.
- Jedynymi kartami akcji, na które nie działa karta Buntowniczy Pasażer są karty Ekspres i Odwróć.

**Uwaga:** Buntowniczy Pasażer może być Kartą Końca Kolejki jeżeli jest użyta jako zamiennik Karty Przepraszam podczas twojego ruchu, ale jego najważniejsza rola jest podczas gry przeciwnika, który zaatakował cię kartami akcji takimi jak Zajmij Miejsce, Ekscentryczny Pasażer, Wyjście 1X 2X (Czerwone) i Pasażer Żebrak.

Przykład Jak użyć Karty Buntowniczy Pasażer(owie).

ruch przeciwnika		ruch przeciwnika		ruch przeciwnika		ruch przeciwnika	
1		2		1		2	
1		2		1		2	
	Jak użyć Karty Buntowniczy Pasażer		Jak użyć Karty Buntowniczy Pasażer		Jak użyć Karty Buntowniczy Pasażer		Jak użyć Karty Buntowniczy Pasażer
przeciwnik gra (atak)		Ty grasz zaraz po tym jak zagrana jest karta Wyjście X2 & X1.		przeciwnik gra (atak)		Ty grasz zaraz po tym jak zagrana jest karta Pasażer Żebrak.	
				przeciwnik gra (atak)		Ty grasz zaraz po tym jak zagrana jest karta Zajmij Miejsce.	
				przeciwnik gra (atak)		Ty grasz zaraz po tym jak zagrana jest karta Ekscentryczny Pasażer.	

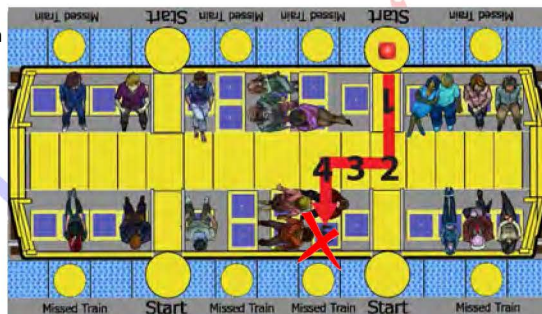
**Poruszanie się po korytarzu:** Graj kartami numerycznymi i akcji, aby wejść do pociągu wzdłuż jego korytarza do wolnego miejsca. Możesz zająć to samo miejsce na korytarzu co przeciwnik, ale nie możesz przejść przez niego bez karty Przepraszam lub Buntowniczy Pasażer. Możesz grać jedną lub dwiema kartami numerycznymi, jeśli są takiego samego koloru. Nie możesz grać kartami, które mają różne kolory bez karty Zaawansowanej. Każdy gracz może mieć maksymalnie jeden pionek naraz na korytarzu. Jeśli wprowadzisz kolejny pionek z miejsca startowego nie usadzając pierwszego stracisz oba pionki. Jeśli spowodujesz, że przeciwnik będzie mieć więcej niż jeden pionek na korytarzu Kartą Akcji (Zajmij Miejsce, Ekscentryczny Pasażer), przeciwnik będzie mógł mieć oba pionki w korytarzu, a ty stracisz wszystkie usadzone pionki.



“Gracze mogą się poruszać w każdym kierunku”

### Karty Numeryczne

Gracze mogą grać jednym kolorem karty jeśli to karta Czerwona lub Niebieska.



Same Karty Numeryczne nie przeprowadzą twoich pionków przez zajęte miejsca.

### Karty Numeryczne

Gracze mogą grać obiema kartami tego samego koloru razem i nimi walczyć.



**Poruszanie się wokół usadzonych pasażerów:** - Niektóre z miejsc są już zajęte przez pasażerów wydrukowanych na planszy. Poruszanie się wokół nich do pustych miejsc to taki sam proces jak poruszanie się wokół pionków innych graczy. Aby przesunąć się koło zajętych miejsc, zagraj kartą Przepraszam lub Buntowniczy Pasażer, aby usiąść na miejscu obok nich.

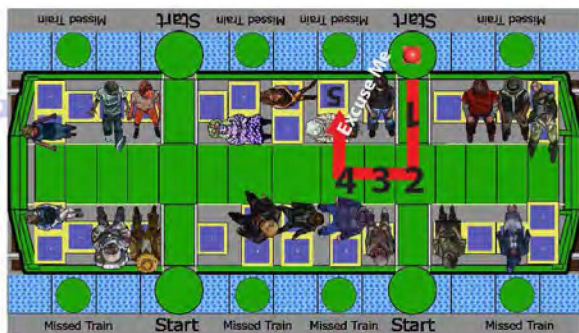
### Karta Numeryczna

Gracze mogą grać jednym kolorem karty jeśli to karta Czerwona lub Niebieska.

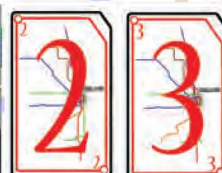


### Karta Przepraszam

Pozwala ci przejść koło siedzącego pasażera i pionków przeciwnika, aby zdobyć miejsce w pociągu.



Miejsca za miejscami dla pasażerów są osiągalne tylko używając kart Przepraszam i Buntowniczy Pasażer.

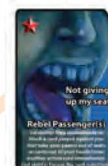


### Karty Numeryczne

Gracze mogą grać obiema kartami tego samego koloru razem i nimi walczyć.

### Karta Buntowniczy Pasażer

Pozwala ci przejść koło siedzącego pasażera i pionków przeciwnika, aby zdobyć miejsce w pociągu.



### Karty Numeryczne

mogą być zmieszane z Kartami Akcji podczas ruchu w środku pociągu.

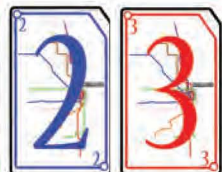


### Karta Zaawansowana

Numer w kółku na środku może być użyty jak karta numeryczna.



Na diagramie powyżej zielony pionek jest na drodze ruchu czerwonego pionka. Gracz grający czerwonym pionkiem musi użyć karty Przepraszam lub Buntowniczy Pasażer, aby przejść i zająć miejsce w korytarzu lub miejsce siedzące.



### Kombinacje Kart

Istnieje wiele sposobów, aby usadzić pionki z kombinacjami kart Numerycznych i Akcji.



### Kolejność Kart

Kolejność, w której grasz kartami jest tak samo ważna jak same karty którymi grasz. Zwróć uwagę na definicję i kolor gwiazdki na karcie.

**Losowanie kart:** Na koniec twojego ruchu powinieneś mieć 3 karty numeryczne i 2 karty akcji. Użyj żetonów usuwających aby zmienić karty. Cały czas możesz grać żetonami usuwającymi do każdej niechcianej karty i wylosować nową.