

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE[®]

POLAND



MAP COLLECTION
6 1/2
DAYS OF WONDER[®]

2-4 8+ 30-60'

2 4 6 8 10 12 14

Welcome to *Ticket to Ride® Poland!* From the Baltic Sea to the Tatra Mountains, Poland offers wide open vistas just waiting to be discovered. Take in the fresh sea breeze on the Gulf of Gdansk, or maybe you prefer the charming mountain trails around Zakopane! *Ticket to Ride: Poland* takes you on a unique journey into a rich past as you play the role of a railway magnate from the 1950s. Contribute to the development of the railroad network not only in Poland, but also with its neighboring countries.

This rules leaflet describes the game play changes specific to the Poland Map and assumes that you are familiar with the rules first introduced in the original *Ticket to Ride*. This expansion is designed for 2-4 players.

To play with this expansion, you need **35 Trains** (instead of the usual 45) per player, the matching Scoring Markers and the Train Car cards taken from *Ticket to Ride* or *Ticket to Ride Europe*, along with the **20 Country cards** and the **35 Destination Ticket cards** that are new to this map.

SET UP

- ◆ Sort the Country cards by country and stack them face up close to the board, next to the location of the matching country. Make sure these cards are arranged in order, with the highest value card on top.
- ◆ Deal 4 Destination Ticket cards to each player. Each player must keep at least 2. Shuffle the discarded Ticket cards together and put them under the deck.

SPECIAL RULES

On your turn, you must perform one (and only one) of the following three actions:

1. Draw Train Car Cards

The card draw action follows the exact same rules as the base game.

2. Claim a Route

The Double Routes follow the usual rules: in two- and three-player games, only one track of these Routes can be used. Once a player has claimed one of these, the other track of that Route is locked and unavailable to other players. In four-player games, both tracks are available but the same player cannot claim both.

On this map there are new Special Routes that connect Poland to surrounding countries. All the tracks of those Routes are available for players to claim regardless of the player count. However, the same player cannot claim more than one track per Route.

After you claim a Route, you record the points as usual. If you reached a neighboring country, you must check if you qualify for a bonus. At that moment, check to see if the rail network you expanded includes the country you just reached and at least one other country. If so, take the top card of each country (if available) **for this newly formed country network**. Place the cards face up in front of you. You may eventually end up with more than one card for the same country. If a stack for a given country runs out, you get nothing for that country.



3. Draw Destination Tickets

Draw 3 Destination Tickets from the top of the deck. You must keep at least one of them, but may keep two or all three if you choose. Any returned cards are placed on the bottom of the deck.

Example 1



If you are the first player to connect Russia to Germany, you get to pick the 7-point cards of both countries.



Later, another player connects Germany to Czech Republic and picks the 4-point card from Germany and the 10-point card from Czech Republic.



Finally, you get to expand your network to Belarus, thus connecting this country to Russia and Germany. You pick the 3-point card from Germany, the 4-point card from Russia and the 6-point card from Belarus.

4 If a third player finally reaches Germany, they get no bonus card for that country as the stack is depleted.

Example 2

At some point in the game, you connected Russia to Belarus and Ukraine to Slovakia with two separate networks, thus getting a card for each of those 4 countries. When you claim Routes which connect those two networks together, you don't get any Country card (no new country in the expanded network). But, if at a later point you also expand this network to Czech Republic and there are still available cards in the stacks, you get to pick the top card of all 5 countries! Nice move!



We recommend that you announce aloud which Country cards you are taking so that the other players can check that you actually qualify for them and so that they realize that the stacks are getting smaller.

END OF GAME BONUS

Players tally up all the Country cards they earned and add the total to their score at the end of the game. There is no Globetrotter or Longest Route bonus in this version.

The player with the most points wins the game. In case of a tie, the tied player who completed the most Destination Ticket cards wins. If players are still tied, the player among them who scored the most points in completed Destination Ticket cards wins. Players who are tied after all of that will happily share the victory.

A true trainmaster will notice that the design of *Ticket to Ride: Poland* refers to the 1950s, but the board shows contemporary borders of Poland and neighboring countries. We decided on this combination to place players in the climate of the railways of the last century and at the same time keep the map current. Thanks to this, the game does not lose educational value, and can be an extremely interesting geography lesson!

Bienvenue dans *les Aventuriers du Rail™ Pologne* ! Depuis la mer Baltique jusqu'aux montagnes des Tatras, la Pologne possède des paysages majestueux qui ne demandent qu'à être découverts. Venez respirer l'air pur du golfe de Gdansk ou explorer les sentiers de randonnée autour de Zakopane ! Avec *Les Aventuriers du Rail : Pologne*, incarnez un magnat du transport des années 50 dans ces lieux chargés d'histoire. Contribuez au développement du réseau ferroviaire, non seulement à l'intérieur de la Pologne, mais également avec ses pays frontaliers.

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de la Pologne, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Ce plateau se joue de 2 à 4 joueurs.

Pour jouer avec cette extension, vous aurez besoin de **35 wagons** (au lieu des 45 habituels) par joueur, des marqueurs de score correspondants, ainsi que des cartes Wagon du jeu de base *Les Aventuriers du Rail* ou *Les Aventuriers du Rail Europe*, ainsi que les **20 cartes Pays** et les **35 cartes Destination** fournis dans cette extension.

MISE EN PLACE

- ◆ Triez les cartes Pays de sorte à créer une pile pour chacun des différents pays, placée face visible à côté du plateau, près du pays correspondant. Au sein de chaque pile, les cartes Pays doivent être classées par ordre décroissant, avec la carte de la plus grande valeur sur le dessus.
- ◆ Distribuez 4 cartes Destination à chaque joueur. Chaque joueur doit en conserver au moins 2. Mélangez les cartes rejetées ensemble et placez-les sous le paquet de cartes Destination.

RÈGLES SPÉCIALES

À son tour, un joueur doit faire une (et une seule) des 3 actions suivantes :

1. Prendre des cartes Wagon

La prise de cartes suit les règles du jeu de base.

2. Prendre possession d'une route

Les routes doubles suivent les règles du jeu de base : dans les parties à 2 et 3 joueurs, seule l'une des routes constituant la double connexion peut être capturée. Une fois l'une des deux routes occupée par un joueur, la route restante devient inaccessible jusqu'à la fin de la partie. Dans une partie à 4 joueurs, les deux routes d'une double route sont utilisables, mais un même joueur ne peut capturer les deux.

Sur ce plateau, il existe un nouveau type de connexion spéciale reliant la Pologne à ses pays voisins. Sur ces connexions spéciales, toutes les routes peuvent être capturées et ce, quel que soit le nombre de joueurs participants. Toutefois, un même joueur ne peut en capturer plus d'une par connexion.

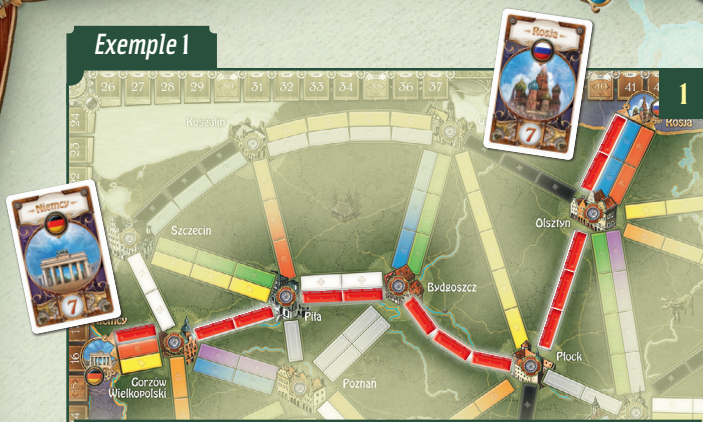
Après avoir capturé une route, vous marquez des points comme d'habitude. Si cette route connecte un pays voisin, vérifiez si cela vous permet de remporter un bonus : si, à cet instant, le réseau de routes que vous venez d'étendre **relie le pays que vous venez de connecter à au moins un autre pays**, c'est le cas. Prenez alors la carte Pays située au sommet de la pile (s'il en reste) de **chacun des pays composant ce nouveau réseau international** que vous venez de créer et placez-les face visible devant vous. Vous pouvez, de la sorte, posséder plusieurs cartes d'un même pays au cours de la partie. Si la pile d'un pays est épuisée, connecter ce pays ne rapporte plus rien.

3. Prendre des cartes Destination

Un joueur qui reprend des cartes Destination pioche les 3 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une, mais peut en conserver deux, ou toutes les trois s'il le désire. Toute carte Destination rejetée est replacée en dessous de la pile des cartes Destination.



Exemple 1



Si vous êtes le premier joueur à connecter la Russie à l'Allemagne, vous remportez les cartes Pays à 7 points de ces deux pays.

2



Peu après, un autre joueur connecte l'Allemagne à la République Tchèque, et remporte ainsi la carte à 4 points de l'Allemagne et la carte à 10 points de la République Tchèque.

3



Plus tard, vous parvenez à étendre votre réseau existant à la Biélorussie, connectant ainsi ce pays à la fois à la Russie et à l'Allemagne. Vous remportez donc la carte Pays à 3 points de l'Allemagne, celle à 4 points de la Russie et celle à 6 points de la Biélorussie.

4

Si un autre joueur venait à connecter l'Allemagne à ce stade, il ne gagnerait aucune carte, puisque la pile de ce pays est maintenant épuisée.

Exemple 2

À un moment de la partie, vous avez connecté, via deux réseaux distincts, la Russie à la Biélorussie d'un côté et l'Ukraine à la Slovaquie de l'autre, et ainsi remporté une carte de chacun de ces quatre pays.

En capturant une route permettant de relier ces deux réseaux et les fusionner en un seul, vous ne remportez aucune carte Pays (car aucun nouveau pays ne se trouve dans ce réseau étendu).

Mais si, un peu plus tard, vous étendez ce réseau à la République Tchèque, et sous réserve que des piles n'ont pas été épuisées, vous remportez la carte de chacun de ces cinq pays ! Joli coup !

Nous vous conseillons d'annoncer à haute voix les noms des pays dont vous prenez la carte, afin que les autres joueurs puissent non seulement vérifier que votre réseau les connecte bel et bien, mais également prendre conscience que leurs piles de bonus s'amenuisent.

FIN DE PARTIE ET BONUS

À la fin de la partie, les joueurs font la somme des points figurant sur les cartes Pays qu'ils ont remportées et ajoutent ce total à leur score habituel. Il n'y a pas de bonus *Globetrotter / Route la plus longue* dans cette version.

Le joueur avec le plus grand total de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a complété le plus de cartes Destination remporte la victoire. En cas d'égalité répétée, celui qui a inscrit le plus de points grâce à ses cartes Destination l'emporte. Si l'égalité subsiste, les joueurs concernés partagent la victoire.

Un œil avisé notera que cette extension représente graphiquement la Pologne des années 1950, mais que sur le plateau, ses frontières et ses pays frontaliers sont contemporains. Il s'agit d'un choix délibéré, afin de permettre aux joueurs de se mettre dans l'ambiance de l'industrie ferroviaire du milieu du siècle dernier, mais sur une carte moderne.

Ce faisant, le jeu ne perd pas sa valeur éducative et peut constituer une très intéressante leçon de géographie !

Willkommen bei „Zug um Zug™ – Polen“! Von der Ostsee bis zum Tatra-Gebirge bietet Polen weite Landschaften, die nur darauf warten, entdeckt zu werden. Atmen Sie die frische Seeluft an der Danziger Bucht ein oder wandern Sie auf den reizenden Bergpfaden bei Zakopane. Zug um Zug – Polen nimmt Sie mit auf eine einzigartige Reise in die Vergangenheit, in der Sie die Rolle von Eisenbahnmagнатаn der 1950er Jahre übernehmen. Tragen Sie nicht nur zur Entwicklung des Eisenbahnnetzes in Polen bei, sondern verbinden Sie auch die Nachbarländer!

Dieses Regelheft beschreibt die Änderungen im Spielablauf mit dem Polen-Spielplan und setzt voraus, dass die Spieler mit den Spielregeln des Grundspiels „Zug um Zug“ vertraut sind. Diese Erweiterung ist für 2 bis 4 Spieler geeignet.

Für diese Erweiterung werden die Wagenkarten sowie **35 Waggon**s (statt der üblichen 45) und ein farblich passender Zählstein pro Spieler aus „Zug um Zug“ oder „Zug um Zug Europa“ benötigt. Außerdem wird das neue Spielmaterial benötigt, das aus **20 Länderkarten** und **35 Zielkarten** besteht.

SPIELVORBEREITUNG

- Die Länderkarten werden nach Ländern sortiert und neben dem Spielplan in der Nähe des entsprechenden Lands als offene Stapel bereitgelegt. Achten Sie darauf, dass die Karten in der richtigen Reihenfolge im Stapel liegen. Die Karte mit dem niedrigsten Wert liegt ganz unten im Stapel und die Karte mit dem höchsten Wert ganz oben.
- Jeder Spieler erhält 4 Zielkarten vom Stapel, von denen er mindestens 2 behalten muss. Zurückgegebene Karten werden zusammengemischt und unter den Stapel der Zielkarten zurückgelegt.

NEUE REGELN

Wer an der Reihe ist, muss genau eine der folgenden drei Aktionsmöglichkeiten ausführen:

1. Wagenkarten nehmen

Die Regeln für das Nehmen von Wagenkarten gelten unverändert wie in den Grundspielen.

2. Eine Strecke nutzen

Die Doppelstrecken folgen den Regeln des Grundspiels. Beim Spiel zu zweit oder zu dritt kann nur eine der beiden Doppelstrecken genutzt werden. Wenn ein Spieler eine der Doppelstrecken in Anspruch genommen hat, ist die andere in dieser Partie nicht mehr verfügbar. Beim Spiel zu viert sind beide Strecken verfügbar, aber es ist nicht möglich, dass ein einzelner Spieler beide Strecken für sich beansprucht.

Auf diesem Spielplan gibt es Spezialstrecken, die Polen mit den Nachbarländern verbinden. Diese Strecken sind bei jeder Spieleranzahl für alle Spieler verfügbar. Aber auch hier ist es nicht möglich, dass ein einzelner Spieler mehrere Strecken einer Spezialstrecke für sich beansprucht.

Nachdem ein Spieler eine Strecke genutzt hat, zieht er wie gewohnt seinen Zählstein entsprechend der Anzahl der Punkte vorwärts. Falls er ein Nachbarland erreicht hat, muss überprüft werden, ob er einen Bonus erhält. Verbindet sein Eisenbahnnetz nun mindestens zwei Nachbarländer von Polen miteinander, nimmt er sich die oberste Länderkarte jedes Lands (falls verfügbar), das jetzt Teil seines Eisenbahnnetzes ist, und legt sie offen vor sich ab. Man kann im Laufe der Partie mehr als eine Länderkarte desselben Lands sammeln. Falls der Stapel eines Lands bereits leer ist, erhält man keine Länderkarte für dieses Land.

Am besten sagt der Spieler laut an, welche Länderkarten er sich nimmt. So können die anderen Spieler überprüfen, ob alles seine Richtigkeit hat. Außerdem bekommen dann alle mit, dass die Stapel kleiner werden.

3. Zielkarten ziehen

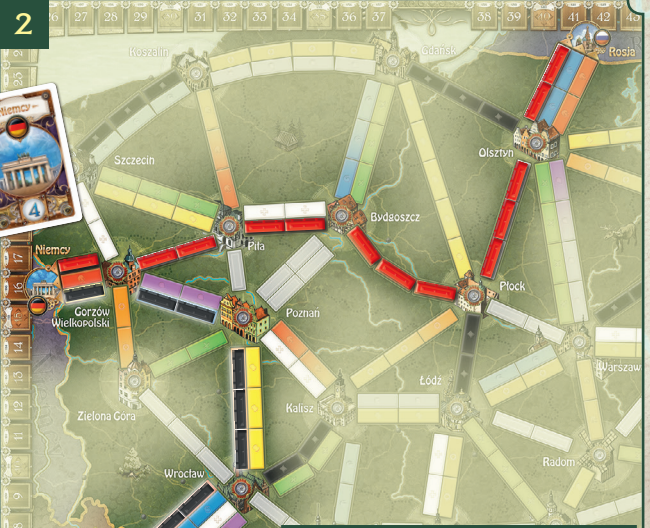
Der Spieler zieht 3 Zielkarten vom Stapel. Er muss mindestens 1 davon behalten, darf aber auch 2 oder alle 3 behalten. Zurückgegebene Karten werden ggf. gemischt und unter den Stapel der Zielkarten zurückgelegt.



Beispiel 1



Rot ist der erste Spieler, der Russland und Deutschland verbindet, und erhält die 7-Punkte-Karte beider Länder.



Später verbindet Schwarz Deutschland mit Tschechien und erhält die 4-Punkte-Karte von Deutschland und die 10-Punkte-Karte von Tschechien.



Rot schafft es schließlich, sein Netz nach Belarus auszuweiten, und verbindet dieses Land mit Russland und Deutschland. Er nimmt sich die 3-Punkte-Karte von Deutschland, die 4-Punkte-Karte von Russland und die 6-Punkte-Karte von Belarus.



4 Der nächste, der ein Land mit Deutschland verbindet, erhält keine Länderkarte von Deutschland, da der Stapel leer ist.

Beispiel 2

Blau hat irgendwann in der Partie Russland mit Belarus und die Ukraine mit der Slowakei in zwei getrennten Netzen verbunden, und hat daher für jedes der vier Länder eine Länderkarte erhalten.

Wenn sie Strecken beansprucht, die diese beiden Netze miteinander verbinden, erhält sie keine Länderkarten, da kein neues Land mit dem Netz verbunden wurde.

Aber falls sie zu einem späteren Zeitpunkt dieses Netz nach Tschechien ausweitet und immer noch Länderkarten übrig sind, erhält sie die oberste Karte von allen fünf Ländern! Gut gemacht!



LÄNDERBONUSSE AM SPIELENDE

Am Ende der Partie rechnet jeder die Punkte seiner Länder- und Zielkarten zusammen und addiert sie zu seinen restlichen Punkten. Für die längste durchgehende Strecke und die meisten erfüllten Zielkarten gibt es in dieser Spielplan-Erweiterung keinen Bonus.

Wer insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt. Wenn zwei oder mehr Spieler die meisten Punkte haben, gewinnt derjenige von ihnen, der mehr Zielkarten erfüllen konnte. Sollte dann immer noch ein Gleichstand herrschen, gewinnt derjenige von ihnen, der mehr Punkte mit erfüllten Zielkarten erzielen konnte. Herrscht dann immer noch ein Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.

Wahre Zugmeister werden bemerken, dass sich die Gestaltung von „Zug um Zug – Polen“ auf die 1950er Jahre bezieht, aber die dargestellten Ländergrenzen von Polen und den Nachbarländern den heutigen entsprechen. Wir entschieden uns für diese Kombination, um die Spieler in die Eisenbahnlandschaft des letzten Jahrhunderts zu versetzen und gleichzeitig die Karte aktuell zu halten.

Dadurch verliert das Spiel nicht an Bildungswert und man kann sogar noch etwas über die Geografie Polens lernen!

¡Bienvenido a ¡Aventureros al Tren!™ Polonia! Desde el mar Báltico hasta los montes Tatras, Polonia esconde unas estupendas vistas que están esperando a que las descubras. Disfruta de la fresca brisa del mar en el golfo de Gdansk o de los encantadores senderos montañosos que rodean Zakopane. ¡Aventureros al tren! Polonia te llevará a un único y rico pasado en el que asumirás el papel de un magnate de los ferrocarriles de los años 50. Contribuye al desarrollo de la red ferroviaria no solo de Polonia, sino también de los países vecinos.

Este reglamento describe los cambios de las reglas específicos para el tablero de Polonia; se presupone que ya estáis familiarizados con las reglas de la versión original de ¡Aventureros al Tren! Esta expansión está diseñada para 2-4 jugadores.

Para jugar con esta expansión, necesitas **35 Vagones** (en lugar de los 45 habituales) por jugador, los marcadores de Puntuación y las cartas de Vagón de ¡Aventureros al Tren! o de ¡Aventureros al Tren! Europa correspondientes, junto con las **20 cartas de País** y las **35 cartas de Billetes de Destino** nuevas para este tablero.

PREPARACIÓN

- ◆ Separa las cartas de País por países y apílalas boca arriba cerca del tablero, junto a la ubicación del país correspondiente. Asegúrate de que estas cartas están en orden de mayor a menor, con las cartas de mayor valor en la parte superior de la pila.
- ◆ Reparte 4 cartas de Billetes de Destino a cada jugador. Cada uno debe conservar al menos 2 cartas. Baraja las cartas de Billetes de Destino descartadas y ponlas en la parte inferior del mazo.

REGLAS ESPECIALES

En tu turno, puedes realizar solo una de las tres acciones siguientes:

1. Robar cartas de Vagón

La acción de robar cartas sigue exactamente las mismas reglas del juego base.

2. Cubrir un Recorrido

Los Recorridos Dobles siguen las reglas habituales: en partidas de 2 y 3 jugadores solo se puede usar uno de los Recorridos Dobles. Cuando se cubre un Recorrido Doble, el que queda no puede ser cubierto por el otro jugador o jugadores. En partidas de 4 jugadores, ambos Recorridos están disponibles, pero no pueden ser cubiertos por el mismo jugador.

En este tablero hay nuevos Recorridos Especiales que conectan Polonia con los países de alrededor. Cualquier jugador puede cubrir cualquiera de las vías de estos Recorridos independientemente de la cantidad de jugadores. Sin embargo, el mismo jugador no puede cubrir más de una vía por Recorrido.

Una vez que cubras un Recorrido, indica los puntos de forma habitual. Si has llegado a un país vecino, debes comprobar si obtienes una bonificación. En ese momento, si la red de ferrocarriles que has ampliado incluye el país al que acabas de llegar y, al menos, 1 país más, toma la carta de la parte superior de cada país (si quedan) que forme parte de la **red recién creada** y colócalas boca arriba frente a ti. Puedes tener más de 1 carta del mismo país. Si la pila de algún país en concreto se agota, no obtienes nada por ese país.

Te sugerimos que digas en voz alta qué cartas de País tomas de las pilas para que el resto de jugadores pueda comprobar que te corresponde obtenerlas y para que se percaten de que las pilas se van agotando.

3. Robar cartas de Billetes de Destino

El jugador roba 3 cartas de Billetes de Destino de la parte superior del mazo. Debe conservar al menos una de ellas, pero puede quedarse con 2 o incluso con las 3. Las cartas que se devuelvan se colocan en la parte inferior del mazo.



Ejemplo 1



Si eres el primer jugador que conecta Rusia con Alemania, obtienes la carta de 7 puntos de ambos países.

2



Después, otro jugador conecta Alemania con la República Checa y toma la carta de 4 puntos de Alemania y la carta de 10 puntos de la República Checa.

3



Por último, logras ampliar tu red hasta Bielorrusia, conectando así este país con Rusia y con Alemania; tomas la carta de 3 puntos de Alemania, la carta de 4 puntos de Rusia y la carta de 6 puntos de Bielorrusia.

4

Si, finalmente, un tercer jugador llegara a Alemania, no obtendría carta de bonificación por ese país, ya que la pila se habría agotado.

Ejemplo 2

En algún momento de la partida conectaste Rusia con Bielorrusia y Ucrania con Eslovaquia con 2 redes distintas, obteniendo así una carta por cada uno de estos 4 países. Si cubres Recorridos que conecten estas dos redes, no obtienes ninguna carta de País, ya que no hay ningún país nuevo en la red ampliada.

Pero, si en algún momento posterior también amplías esta red a la República Checa y aún quedan cartas en las pilas, ¡obtienes la carta superior de las pilas de los 5 países!

¡Buena jugada!

BONIFICACIÓN DE FINAL DE PARTIDA

Los jugadores calculan los puntos de las cartas de País que han obtenido y suman el resultado total a su puntuación al final de la partida. En esta versión, no hay bonificación por la Ruta Continua Más Larga ni por el Mayor Número de Billetes Completados.

El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, el jugador de entre los jugadores empatados que haya completado más cartas de Billetes de Destino gana la partida. Si el empate persiste, gana el jugador empatado que haya conseguido más puntos con cartas de Billetes de Destino completadas. Si el empate continúa, los jugadores empatados comparten la victoria.

Un verdadero experto en trenes se percatará de que el diseño de ¡Aventureros al Tren! Polonia representa los años 50, pero que el tablero muestra las fronteras actuales de Polonia y de los países vecinos. Hemos decidido combinarlo así para sumergir a los jugadores en el ambiente ferroviario del siglo pasado y, al mismo tiempo, mantener el mapa actual.

Gracias a esto, el juego no pierde valor educativo y puede ser una lección geográfica de gran interés.

Benvenuti a *Ticket to Ride® Polonia!* Dal Mar Baltico ai monti Tatra, la Polonia offre vasti panorami che aspettano solo di essere scoperti. Inspirate a fondo la brezza marina della baia di Danzica, oppure incamminatevi lungo gli affascinanti percorsi di montagna attorno a Zakopane! *Ticket to Ride: Polonia* vi porta in un viaggio unico, in un ricco passato mentre interpretate il ruolo di un magnate ferroviario degli anni '50. Contribuite allo sviluppo della rete ferroviaria, non solo in Polonia, ma anche nelle nazioni confinanti.

Questo regolamento descrive i cambiamenti specifici al sistema di gioco per la Mappa della Polonia e presume che conosciate già le regole presentate per la prima volta nella versione originale di *Ticket to Ride*. Questa espansione è concepita per 2-4 giocatori.

Per giocare sono necessari **35 Vagoni** (invece dei consueti 45), i Segnapunti corrispondenti e le carte Treno di *Ticket to Ride* o *Ticket to Ride Europa*, assieme alle **20 carte Nazione** e ai nuovi **35 Biglietti Destinazione** specifici per questa Mappa.

PREPARAZIONE

- ◆ Dividete le carte Nazione per nazione e posizionatele a faccia in su vicino al tabellone, accanto alla nazione corrispondente. Assicuratevi che le carte siano messe in ordine, con la carta di valore maggiore in cima.
- ◆ Distribuite 4 Biglietti Destinazione a ogni giocatore. Ogni giocatore deve tenerne almeno 2. Mescolate assieme i Biglietti Destinazione scartati e rimetteteli in fondo al mazzo.

REGOLE SPECIALI

Nel proprio turno, un giocatore deve eseguire una (e soltanto una) delle tre azioni seguenti:

1. Pescare Carte Treno

La pesca delle carte funziona esattamente come descritto dalle regole del gioco base.

2. Controllare una Linea

Le Doppie Linee seguono le normali regole: nelle partite a 2 o 3 giocatori è possibile prendere il controllo di una sola linea di ogni Doppia Linea. Una volta che un giocatore ha preso il controllo di una di queste linee, l'altra sarà considerata chiusa e inaccessibile agli altri giocatori. Nelle partite a 4 giocatori è possibile usare entrambe le linee della Doppia Linea, tuttavia nessun giocatore può controllarle entrambe.

In questa Mappa ci sono delle nuove Linee Speciali che collegano la Polonia alle nazioni confinanti. Tutte queste linee possono essere controllate a prescindere dal numero di giocatori. Tuttavia, lo stesso giocatore può prendere il controllo soltanto di una di quelle linee.

Dopo aver preso il controllo di una linea, ottenete punti come di consueto. Se avete raggiunto una nazione confinante, dovete controllare se potete ottenere un bonus. In quel momento, se la rete ferroviaria che avete costruito include la nazione che avete appena raggiunto e almeno un'altra nazione, prendete la carta in cima alla pila di ogni nazione (se disponibile) che fa parte **della rete ferroviaria appena formata** e collocatela a faccia in su davanti a voi. Potreste trovarvi ad avere più di una carta della stessa nazione. Se la pila di una data nazione si esaurisce, per quella nazione non ottenete nulla.

Vi consigliamo di annunciare ad alta voce quali carte Nazione state prendendo in modo tale che gli altri giocatori possano verificare che quel bonus vi spetti realmente e si rendano conto che le pile si stanno esaurendo.

3. Pescare Biglietti Destinazione

Il giocatore pesca 3 Biglietti Destinazione dalla cima del mazzo dei Biglietti. Deve conservarne almeno 1, ma può scegliere di tenerne 2 o anche tutti e 3. Ogni Biglietto pescato che non venga tenuto in mano va collocato in fondo al mazzo.



Esempio 1



Se siete il primo giocatore a collegare la Russia alla Germania, potete prendere la carta da 7 punti di entrambe le nazioni.



Successivamente, un altro giocatore collega la Germania alla Repubblica Ceca e prende la carta da 4 punti dalla Germania e la carta da 10 punti dalla Repubblica Ceca.



Infine, potete espandere la vostra rete ferroviaria alla Bielorussia, collegando questa nazione alla Russia e alla Germania. Prendete la carta da 3 punti dalla Germania, la carta da 4 punti dalla Russia e la carta da 6 punti dalla Bielorussia.

4 Se un terzo giocatore raggiunge la Germania, non ottiene alcuna carta bonus per quella nazione visto che la pila è esaurita.

Esempio 2

A un certo punto della partita, collegate la Russia alla Bielorussia e l'Ucraina alla Slovacchia con due reti ferroviarie separate, ottenendo quindi una carta per ognuna di queste 4 nazioni.

Quando prendete il controllo di linee che collegano queste due reti ferroviarie insieme, non ottenete alcuna carta Nazione (non c'è alcuna nuova nazione nella rete ferroviaria complessiva).

Tuttavia, se successivamente espandete questa rete ferroviaria alla Repubblica Ceca e ci sono ancora delle carte disponibili nelle pile, potete prendere la carta in cima alle pile di tutte le 5 nazioni! Bella mossa!

BONUS DI FINE PARTITA

Alla fine della partita i giocatori sommano tutte le carte Nazione che hanno ottenuto e aggiungono il totale al loro punteggio.

Non sono previsti bonus Globetrotter o per il Percorso Continuo Più Lungo in questa espansione.

Il giocatore che ha accumulato il maggior numero di punti vince la partita. Se due o più giocatori hanno lo stesso punteggio massimo, vince il giocatore che ha completato più Biglietti Destinazione. Se la parità permane, vince il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti dai Biglietti Destinazione completati. Nell'improbabile eventualità che la parità permanga, i giocatori condividono la vittoria.



Un vero esperto di treni noterà che il design di *Ticket to Ride: Polonia* fa riferimento agli anni '50, ma il tabellone mostra i confini contemporanei della Polonia e delle nazioni confinanti. Abbiamo optato per questa combinazione per immergere i giocatori nel clima delle ferrovie del secolo scorso e al tempo stesso mantenere attuale la mappa. Grazie a ciò, il gioco non perde valore educativo e può diventare un'interessante lezione di geografia!

Welkom bij Ticket to Ride® Polen! Van de Baltische Zee tot het Tatra-gebergte, in Polen zijn vele weelderige gebieden om nog te ontdekken. Geniet van de frisse zeebries bij de Bocht van Gdansk of bezoek de bekende bergpaden rond Zakopane! Ticket to Ride: Poland neemt je mee op een unieke reis door het rijke verleden van Polen terwijl je de rol speelt van een spoorwegmagnaat uit de jaren vijftig van de vorige eeuw. Draag bij aan de ontwikkeling van het spoorwegnet, niet alleen in Polen zelf, maar ook naar buurlanden.

In deze spelregels worden de spelwijzigingen beschreven die van toepassing zijn voor de kaart van Polen. Je wordt daarbij verondersteld de regels te kennen van een origineel Ticket to Ride basisspel. Deze uitbreiding is geschikt voor 2-4 spelers.

Om deze uitbreiding te spelen, heb je **35 treintjes** (in plaats van de gebruikelijke 45) nodig perspeler, overeenkomstige scorepionnen en de treinkaarten uit Ticket to Ride of Ticket to Ride Europe. Deze onderdelen gebruik je samen met de **20 landkaarten** en de **35 bestemmingskaarten** die nieuw zijn bij deze uitbreiding.

VOORBEREIDING

- ◆ Sorteer de landkaarten per land en leg ze open bij het bord naast de locatie van het overeenkomende land. Zorg ervoor dat deze kaarten op volgorde van waarde liggen, met de kaart met de hoogste waarde bovenop.
- ◆ Geef elke speler 4 bestemmingskaarten. Elke speler moet er minstens 2 houden. Schud de afgelegde bestemmingskaarten en leg deze onderaan de stapel.

SPECIALE REGELS

Tijdens zijn beurt moet elke speler één (en slechts één) van de volgende drie acties uitvoeren:

1. Trek treinkaarten

Kaarten worden getrokken volgens de regels van het basisspel.

2. Een route claimen

Voor dubbele routes gelden de gebruikelijke regels: in een spel met 2 of 3 spelers kan slechts één spoor van een dubbele route geclaimd worden. Zodra een speler één van deze sporen claimt, is het andere spoor van de dubbele route afgesloten en niet beschikbaar voor alle andere spelers. In een spel met 4 spelers kunnen alle sporen van een dubbele route geclaimd worden, maar een speler kan niet beide sporen claimen.

Op deze kaart staan ook nieuwe speciale routes die Polen verbinden met omliggende landen. Alle sporen van deze routes zijn beschikbaar voor spelers om te claimen, ongeacht het aantal spelers. Een speler kan echter niet meer dan één spoor per route claimen.

Nadat je een route geclaimd hebt, scoor je punten zoals gebruikelijk. Als je een buurland hebt bereikt, moet je controleren of je in aanmerking komt voor een bonus. Bevat het spoornetwerk dat je hebt uitgebreid op dat moment zowel het nieuwe land dat je zojuist bereikt hebt als tenminste één ander land, neem dan de bovenste kaart van elk land (indien beschikbaar) dat deel uitmaakt **van het nieuw gevormde landennetwerk** en leg deze open voor je neer.

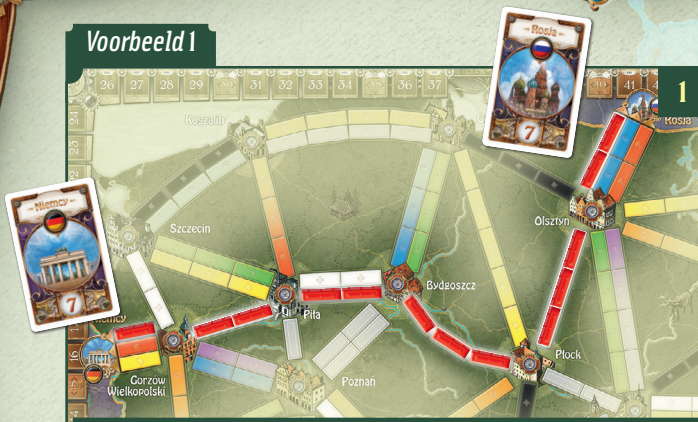
Je kunt uiteindelijk meer dan één kaart voor hetzelfde land krijgen. Als een stapel bij een bepaald land op is, krijg je niets voor dat land.

3. Trek bestemmingskaarten

Een speler trekt de bovenste 3 bestemmingskaarten van de stapel. Hij moet er minstens één houden, maar mag ook twee of alle drie de kaarten houden als hij dat wil. Alle niet-gekozen kaarten worden onderaan de stapel bestemmingskaarten gelegd.



Voorbeeld 1



Als je de eerste speler bent die Rusland aan Duitsland weet te verbinden, neem je voor beide landen een kaart met 7 punten.

2



Later in het spel verbindt een andere speler Duitsland aan Tsjechië en neemt een kaart met 4 punten voor Duitsland en een kaart met 10 punten voor Tsjechië.

3



Tot slot breid je jouw netwerk uit naar Belarus, waarbij je dit land verbindt aan Rusland en Duitsland. Je neemt een kaart met 3 punten voor Duitsland, een kaart met 4 punten voor Rusland en een kaart met 6 punten voor Belarus.

4

Als een derde speler Duitsland bereikt, neemt men geen bonus voor dat land omdat de stapel op is.

Voorbeeld 2

Eerder tijdens het spel heb je Rusland verbonden aan Belarus en Oekraïne aan Slowakije met twee verschillende netwerken, waardoor je kaarten ontvangen hebt voor elk van deze 4 landen.

Als je routes claimt die beide netwerken aan elkaar verbinden, dan ontvang je geen enkele landenkaart (geen nieuw land in het netwerk dat je uitbreidt hebt).

Maar als je op een later moment dit netwerk ook verbindt aan Tsjechië en er nog landenkaarten beschikbaar zijn in de stapels, dan neem je de bovenste kaart voor elk van de 5 landen die je verbonden hebt! Goed gespeeld!



We raden aan om hardop aan te kondigen welke landenkaarten je neemt zodat andere spelers kunnen controleren of je daarvoor in aanmerking komt en zodat iedereen beseft dat de stapels kleiner worden.

EINDE VAN HET SPEL EN DE SCORE BEREKENEN

Spelers tellen de waarde van hun landenkaarten op bij hun score aan het einde van het spel. Er zijn geen Globetrotter of Langste Route bonussen beschikbaar in deze versie.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand tussen twee of meer spelers wint de speler die van hen de meeste behaalde bestemmingskaarten heeft. Is er dan nog een gelijke stand, dan wint de speler die van hen de meeste punten scoorde met behaalde bestemmingskaarten. Indien er dan nog een gelijke stand is, dan delen deze spelers de overwinning.

Een echte treinliefhebber zal zien dat het ontwerp van *Ticket to Ride: Poland* verwijst naar de jaren 50 van de vorige eeuw, maar dat het bord hedendaagse grenzen van Polen en omliggende landen bevat. We hebben voor deze combinatie gekozen om spelers in de tijdsgeest van de spoorwegen uit de vorige eeuw te plaatsen en tegelijkertijd de kaart actueel te houden. Hierdoor blijft het spel van educatieve waarde en kan het buitengewoon interessant zijn voor je geografische kennis!

Boas-vindas a *Ticket to Ride*® Polônia! Do Mar Báltico às Montanhas Tatra, a Polônia oferece paisagens panorâmicas esperando para serem descobertas. Inspire a fresca brisa marinha da Baía de Gdansk, ou, se preferir, passeie pelas charmosas trilhas montanhosas de Zakopane! *Ticket to Ride: Polônia* te leva em uma jornada única a um passado interessante, enquanto você desempenha o papel de um magnata ferroviário dos anos 1950. Contribua para o desenvolvimento da rede ferroviária não apenas na Polônia, mas também em seus países vizinhos.

Este folheto de regras descreve as mudanças de jogo específicas para o Mapa da Polônia e presume que você esteja familiarizado com as regras introduzidas primeiramente pelo *Ticket to Ride* original. Esta expansão foi projetada para 2-4 jogadores.

Para jogar esta expansão, você precisa de **35 Trems** (em vez dos tradicionais 45) por jogador, os Marcadores de Pontos correspondentes e as Cartas de Vagão do *Ticket to Ride* original ou do *Ticket to Ride Europa*, além das **20 Cartas de País** e dos **35 Bilhetes de Destino** que são novos para esse mapa.

PREPARAÇÃO

- ◆ Separe as Cartas de País por país e empilhe-as viradas para cima próximas ao tabuleiro, ao lado da localização dos países correspondentes no mapa. Certifique-se de que essas cartas estejam organizadas em ordem, com a carta de maior valor no topo.
- ◆ Distribua 4 Bilhetes de Destino para cada jogador. Cada jogador deve manter pelo menos 2. Embaralhe entre si os Bilhetes de Destino descartados e coloque-os no fundo da pilha.

REGRAS ESPECIAIS

No seu turno, você deve fazer uma (e apenas uma) das três ações seguintes:

1. Comprar Cartas de Vagão

A ação de compra de cartas segue exatamente as mesmas regras do jogo base.

2. Controlar uma Rota

As Rotas Duplas seguem as mesmas regras habituais: em partidas para dois ou três jogadores, apenas uma rota dessas Rotas Duplas pode ser utilizada. Assim que um jogador controlar uma dessas rotas, a outra está fechada e indisponível para os outros jogadores. Em partidas para quatro jogadores, ambas as rotas estão disponíveis, mas um mesmo jogador não pode controlar ambas.

Nesse mapa, existem novas Rotas Especiais que conectam a Polônia aos países vizinhos. Todas as rotas das Rotas Especiais estão disponíveis para serem controladas, não importando a quantidade de jogadores. No entanto, um mesmo jogador não pode controlar mais de uma rota por Rota Especial.

Após controlar uma Rota, você registra os pontos, conforme o habitual. Ao alcançar um país vizinho, você deve checar se está qualificado para receber um bônus. Nesse momento, se a rede ferroviária que você expandiu incluir o país que você acabou de alcançar e pelo menos um outro país, pegue a carta de cima de cada um desses países (se disponíveis), que agora são parte da **recém-formada ferrovia transnacional**, e posicione-as viradas para cima à sua frente. Você pode, eventualmente, terminar com mais de uma carta de um mesmo país. Se a pilha de um determinado país acabar, você não recebe nada por esse país.



3. Comprar Bilhetes de Destino

O jogador compra 3 Bilhetes de Destino do topo da pilha. Ele deve manter pelo menos um deles, mas pode manter dois ou todos os três se quiser. Todos os bilhetes devolvidos são colocados no fundo da pilha.

Exemplo 1



Se você for o primeiro jogador a conectar a Rússia à Alemanha, você pode pegar as cartas de 7 pontos de ambos os países.

2



Mais tarde, outro jogador conecta a Alemanha à República Tcheca e pega as cartas de 4 pontos da Alemanha e de 10 pontos da República Tcheca.

3



Finalmente, você consegue expandir a sua ferrovia até Belarus, conectando então esse país à Rússia e à Alemanha. Você pega a carta de 3 pontos da Alemanha, a carta de 4 pontos da Rússia e a carta de 6 pontos de Belarus.

4

Se um terceiro jogador finalmente alcançar a Alemanha, ele não recebe nenhuma carta bônus por esse país, já que a pilha de cartas acabou.

Exemplo 2

Em um determinado ponto da partida, você conectou a Rússia à Belarus e a Ucrânia à Eslováquia com duas ferrovias separadas, portanto, recebendo uma carta por cada um desses 4 países.

Quando você controlar uma Rota que conecta essas duas ferrovias, você não recebe nenhuma Carta de País (não há nenhum país novo na ferrovia expandida).

Mas, se num momento posterior você expandir essa ferrovia até a República Tcheca e ainda houver cartas disponíveis nas pilhas, você pode pegar as cartas no topo das pilhas de todos os 5 países! Bela jogada!

Nós recomendamos que você anuncie em voz alta que Cartas de País está pegando para que os outros jogadores possam checar se você realmente pode pegá-las e também para que vejam que as pilhas estão diminuindo.

BÔNUS DE FIM DE PARTIDA

Cada jogador conta as Cartas de País que conseguiu e soma o valor de cada uma à sua pontuação. Não há pontuação bônus por Maior Caminho Contínuo nem a Carta Bônus Cidadão do Mundo nesta versão.

O jogador com mais pontos vence a partida. Em caso de empate, o jogador empatado que completou mais Bilhetes de Destino vence. Se ainda houver um empate, o jogador que fez mais pontos pelos Bilhetes de Destino completados vence. Os jogadores que ainda estiverem empatados depois dessas checagens alegremente compartilham a vitória.

Um verdadeiro mestre ferroviário vai perceber que o design de *Ticket to Ride: Polônia* se refere aos anos 1950, mas que o tabuleiro mostra as fronteiras contemporâneas da Polônia e de seus países vizinhos. Nós decidimos por essa combinação para colocar os jogadores no clima das ferrovias do século passado e ao mesmo tempo manter o mapa atual. Graças a isso, o jogo não perde em valor educacional e pode ser uma lição de geografia extremamente interessante!



CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Editing by Jesse Rasmussen

Play Testing • Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • Playtester
Testspelers • Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • Speltestare

Thank you to everyone who contributed:

Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Emilee
Lawson Hatch & Ryan Hatch, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd,
Casey Johnson, Lydie Tudal.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket
to Ride Poland are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and
copyrights ©2004–2022 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

**DAYS OF
WONDER**