OPIS I CEL GRY

Gracze wspólnie kontrolują ruch pociągów w Europie Środkowej lub Ameryce Północnej (w zależności od tego, na której stronie planszy toczy się rozgrywka). Celem jest odebranie towarów z różnych miast i przetransportowanie ich do portu docelowego. Aby to zrobić, gracze rzucają kośćmi ruchu i poruszają pociągi w stronę celu oraz zagrywają karty akcji pozwalające na przestawianie zwrotnic i zmianę sygnału na semaforach. Dodatkowo mogą liczyć na wsparcie pomocników i ich akcji specjalnych, przedstawionych na obu stronach planszy.

Na początku każdej tury odkryta zostaje karta rozkładu jazdy, która określa, czy w grze pojawią się nowe pociągi oraz które z już obecnych się poruszą. Im więcej pojawia się pociągów, tym baczniej trzeba obserwować, co dzieje się na planszy. Kiedy zostanie odkryta ostatnia karta rozkładu jazdy, na osiągnięcie celu gracze mają już tylko bieżącą turę.

Gracze zwyciężają razem, jeśli udało im się dostarczyć wszystkie towary do portu docelowego.

ELEMENTY GRY

1 dwustronna plansza

Europa Środkowa

Ameryka Północna

9 pociągów (po 3 w każdym kolorze)

2 kości rozstawienia

3 kości ruchu

12 znaczników towarów

po 3 w każdym kolorze

10 znaczników semaforów

30 znaczników zwrotnic

100 kart, w tym:
81 kart akcji (po 27 każdego typu)

Zmiana sygnału na semaforze

Przestawienie zwrotnicy

Ruch pociągu

Rewers

18 kart rozkładów jazdy

Rewers

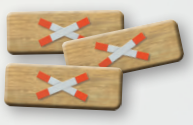
1 karta startowa

Rewers

10 żetonów czasu

11 żetonów miejsc

3 żetony zużycia



PRZYGOTOWANIE GRY

Podczas pierwszej rozgrywki należy wykorzystać stronę planszy pokazującą Europę Środkową. W późniejszych rozgrywkach gracze mogą wybrać dowolną stronę planszy. W przypadku planszy Ameryki Północnej większość zasad jest taka sama, jak dla Europy Środkowej. Zmiany w zasadach można znaleźć na stronie 7 instrukcji.

Przed pierwszą grą należy ostrożnie wypchnąć wszystkie żetony z ramek. Ośmiokątne żetony miejsc są używane tylko w dodatkowym wariancie.

1. Podczas pierwszej gry należy umieścić **26 znaczników zwrotnic** i **8 znaczników semaforów** tak, jak pokazano na ilustracji obok: 1 **znacznik zwrotnicy** na każdym skrzyżowaniu 3 torów, a 2 znaczniki zwrotnicy na każdym skrzyżowaniu 4 torów.

2. **8 zielonych znaczników semaforów** należy umieścić na czerwonych polach semaforów: po 1 na każdym mieście oraz 3 na torach.

3. **8 znaczników towarów**, po 2 w każdym kolorze, należy umieścić na polach odpowiednich miast.

4. **7 żetonów czasu** należy umieścić na polu zegara.

WSKAZÓWKA: Nadmiarowe znaczniki zwrotnic, semaforów i towarów oraz nadmiarowe żetony czasu należy odłożyć do pudełka.

5. **9 pociągów** należy umieścić w zajezdni, na odpowiednich polach.

6. **2 kości rozstawienia** i **3 kości ruchu** należy położyć obok planszy.

7. **3 żetony zużycia** należy położyć obok trzech pomocników.

8. Należy potasować **18 kart rozkładu jazdy**, po czym dobrać 2 z nich i bez podglądania odłożyć do pudełka. Pozostałe **16 kart rozkładu jazdy** należy umieścić zakryte na odpowiednim polu planszy. Na górze tej talii należy umieścić **kartę startową**, również zakrytą.

9. Należy potasować **81 zakrytych kart akcji** i rozdać każdemu graczowi po **5 kart akcji**, które bierze do ręki. Pozostałe karty należy umieścić jako zakrytą talię na odpowiednim polu na planszy.

10. Rozgrywkę rozpoczyna ten z graczy, który jako ostatni musiał czekać na przejeździe przez pociąg towarowy. Jeśli żaden z graczy nie musiał czekać, najstarszy gracz rozpoczyna grę i staje się **aktywnym graczem**.

WSKAZÓWKA: Gracze mogą w dowolnym momencie rozmawiać o kartach na swoich rękach i wspólnie dyskutować na temat podejmowanych działań. Jeśli nie są w stanie podjąć wspólnej decyzji, ostateczny głos ma zawsze aktywny gracz.

WAŻNE: **Podczas kolejnych rozgrywek** gracze mogą **dowolnie rozmieścić znaczniki zwrotnic i semaforów.** Na każdym skrzyżowaniu 3 torów należy umieścić 1 znacznik zwrotnicy, a na każdym skrzyżowaniu 4 torów – 2 znaczniki zwrotnicy. Na każdym mieście (zarówno handlowym, jak i portowym) należy umieścić po 1 znaczniku semafora, a 3 pozostałe znaczniki semaforów można umieścić na dowolnych czerwonych polach semaforów na torach.

WSKAZÓWKA: Z przyczyn technicznych miasta na planszach nie odzwierciedlają dokładnie ich rzeczywistego położenia. Rozmieszczenie torów na planszy również nie zawsze reprezentuje prawdziwe połączenia kolejowe.

PRZEBIEG GRY

Przebieg tury

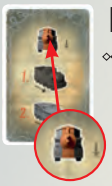
Aktywny gracz wykonuje zawsze 3 następujące kroki w podanej kolejności:

1. **Odkrycie karty rozkładu jazdy**
2. **Zagranie kart akcji**
3. **Dobranie nowych kart akcji**

1. Odkrycie karty rozkładu jazdy

Gracz odkrywa **wierzchnią kartę rozkładu jazdy** i kładzie ją przed sobą. Następnie rozpatruje pokazane na niej symbole od góry do dołu. Karta rozkładu jazdy wskazuje, którego koloru pociągi należy poruszyć.

Należy zawsze poruszyć **wszystkie** pociągi danego koloru, które znajdują się na trasach kolejowych na planszy. Dotyczy to także pociągów w miastach i miejscach startowych. Nie należy poruszać pociągów, które nadal znajdują się w zajezdni. Na wielu kartach rozkładu jazdy pojawia się także informacja, aby **najpierw** rozstawić na planszy nowy pociąg z zajezdni.



Rozstawienie pociągu

Jeśli na górze karty znajduje się pociąg pokazany od przodu, gracz **musi** rozstawić nowy pociąg.

Gracze wspólnie decydują, jakiego koloru pociąg rozstawią. Następnie aktywny gracz rzuca obiema **kośćmi rozstawienia** i sumuje wyniki. Wynik wskazuje **miejsce początkowe** dla tego pociągu.

Gracz ustawia pociąg w kierunku jazdy na danym miejscu początkowym.

Jeśli znajduje się tam już jakiś pociąg, **nie należy** rozstawiać nowego pociągu. Zamiast tego należy usunąć z pola zegara **2 żetony czasu**.

Jeśli gracze muszą rozstawić pociąg, ale nie ma już żadnego w zajezdni, za każdym razem muszą usunąć z pola zegara 2 żetony czasu. Im więcej żetonów czasu stracą gracze, tym trudniej będzie im wygrać grę. Więcej informacji na stronie 6 w sekcji „Żetony czasu".

WSKAZÓWKA: Na jednej karcie pokazane są 2 pociągi, które należy rozstawić. W tym przypadku gracze muszą rozstawić pociągi w 2 różnych kolorach.

WAŻNE: Pierwszy aktywny gracz odkrywa **kartę startową**, na której pokazano po jednym pociągu w każdym kolorze. Należy je rozstawić w następującej kolejności: najpierw czarny pociąg, następnie brązowy, a na końcu szary. Podczas tej pierwszej tury obowiązuje dodatkowa zasada: jeśli wyrzucone na kościach miejsce startowe jest zajęte przez inny pociąg, aktywny gracz rzuca ponownie do momentu, aż kości wskażą wolne miejsce startowe. W tym przypadku gracze nie tracą żetonów czasu.

Ruch pociągów

Należy poruszyć **wszystkie pociągi wskazanego koloru** zgodnie z wynikiem rzutu kością odpowiedniego koloru. Jeśli na planszy znajduje się więcej niż 1 pociąg w danym kolorze, aktywny gracz decyduje, w jakiej kolejności się poruszają. Należy rzucić kością **osobno** dla każdego pociągu. Jeśli wszystkie pociągi danego koloru znajdują się w zajezdni, żaden się nie porusza.

Jeśli na karcie przedstawiony jest **wielokolorowy pociąg**, gracze mogą **zdecydować**, którego koloru pociągi chcą poruszyć. Jeśli na karcie przedstawione są **dwa wielokolorowe pociągi**, gracze muszą wybrać **dwa różne kolory pociągów**, które poruszą. Może być to również kolor, którego wszystkie pociągi znajdują się w zajezdni. Gracze sami decydują, którego koloru pociągami poruszą się najpierw.

WSKAZÓWKA: Na jednej karcie pokazane są 3 wielokolorowe pociągi. W tym przypadku gracze muszą poruszyć wszystkie pociągi znajdujące się na torach, miejscach startowych i w miastach handlowych. Aktywny gracz decyduje o kolejności rozpatrywania kolorów pociągów.

WAŻNE: Każdemu kolorowi pociągów odpowiada kość o określonych wartościach, które odzwierciedlają prędkość poruszania się pociągu:

Czarne poruszają się z najwyższą prędkością (2, 3, 3, 4, 4, 5)

Brązowe poruszają się ze średnią prędkością (1, 2, 2, 3, 3, 4)

Szare poruszają się z najmniejszą prędkością (1, 1, 1, 2, 2, 3)

Kiedy wszystkie pociągi wskazanego koloru zostaną poruszone, aktywny gracz odkłada kartę rozkładu jazdy na stos kart odrzuconych i może zagrać karty akcji.

2. Zagranie kart akcji

Aktywny gracz zagrywa **dowolną liczbę** swoich kart akcji. Może nawet zagrać wszystkie swoje karty (co zdarza się często) albo nie zagrać żadnej (co zdarza się rzadko). Na kartach dostępne są następujące akcje:

Zmiana sygnału na semaforze

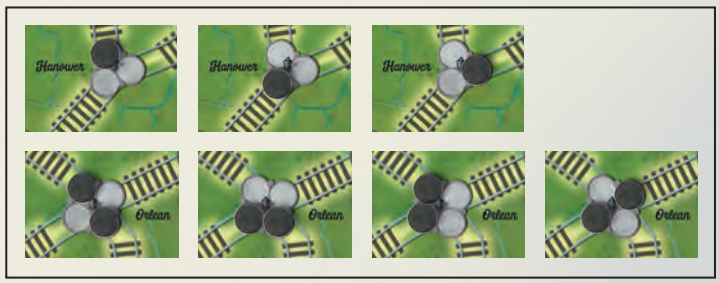
Gracz zmienia czerwony sygnał na semaforze na zielony. W tym celu przesuwa znajdujący się na planszy zielony znacznik semafora na czerwone pole semafora, umożliwiając tym samym przejazd daną trasą.

WAŻNE: W każdym mieście musi zawsze znajdować się **przynajmniej 1 znacznik semafora**.

Przestawienie zwrotnicy

Gracz przestawia 1 zwrotnicę. W tym celu może dowolnie przestawić znacznik zwrotnicy na skrzyżowaniu 3 torów lub **oba** znaczniki zwrotnicy na skrzyżowaniu 4 torów. Gracz przestawia znaczniki tak, aby umożliwić przejazd wybraną trasą.

Przykład: *Po zagraniu karty akcji znaczniki zwrotnicy mogą zostać przestawione na pokazane poniżej sposoby.*



Ruch pociągu

Gracz wybiera **1 dowolny pociąg** (ale nie pociąg w zajezdni), który chce poruszyć. W tym celu rzuca odpowiednią kością ruchu i porusza się wybranym wcześniej pociągiem naprzód, zgodnie z zasadami ruchu (patrz strona 5, sekcja „Zasady ruchu").

Dowolna akcja

Gracz może odrzucić **2 dowolne karty akcji**, aby wykonać dowolną z 3 wymienionych wcześniej akcji.

Załadowanie towaru

Jeśli pociąg **bez załadowanego towaru** znajduje się w mieście ze znacznikami towarów, aktywny gracz może odrzucić **1 dowolną kartę akcji**, aby załadować towar na ten pociąg.

WAŻNE: Towar można załadować tylko na pociąg bez załadowanego towaru. Nie można wyładować towaru w mieście handlowym i załadować tam na pociąg nowy towar.

Zagrane karty akcji należy odkładać odkryte na stos kart odrzuconych, obok talii kart akcji.

3. Dobranie nowych kart akcji

Na końcu swojej tury aktywny gracz dobiera **5 kart akcji** z talii. Jeśli zachował jakieś karty, rozpocznie kolejną turę z odpowiednio większą liczbą kart na ręce.

Gracz może posiadać na ręce **maksymalnie 10 kart**. Jeżeli dobierając karty gracz miałby przekroczyć ten limit, może dobrać mniej kart lub nie dobierać ich wcale. Jeśli talia kart akcji się wyczerpie, należy potasować jej stos kart odrzuconych i stworzyć z niego nową talię.

Następnie swoją turę rozpoczyna **kolejny gracz**, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, odkrywając wierzchnią kartę z talii rozkładów jazdy.

ZASADY RUCHU

1. Pociąg może poruszyć się w dwóch przypadkach: w wyniku odkrycia karty rozkładu jazdy lub zagrania karty akcji „Ruch pociągu".

2. W obu przypadkach aktywny gracz rzuca kością ruchu w odpowiednim kolorze. Wynik na kości to **punkty ruchu**, które dany pociąg **musi** wykorzystać. Każdy odcinek torów i każde miasto liczą się jako 1 punkt ruchu. Nie należy liczyć pól semaforów i skrzyżowań.

3. Jeśli nie da się wykorzystać wszystkich punktów ruchu, należy odrzuć z pola zegara **1 żeton czasu za każdy niewykorzystany punkt ruchu**.

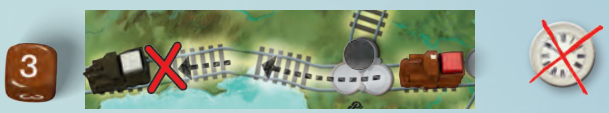
4. Pociąg jedzie zawsze w **kierunku jazdy**. Kiedy pociąg stoi w mieście, gracze mogą ustawić go w dowolnym kierunku dalszej jazdy – o ile sygnał na semaforze w danym kierunku jest zielony.

5. Na każdym odcinku torów, mieście i miejscu startowym może znajdować się **tylko 1 pociąg**.

6. Pociąg może przejechać skrzyżowanie jedynie w **dozwolonym kierunku**, określonym przez ustawienie **zwrotnicy**.

7. Pociąg może przejechać **tylko przez zielone znaczniki semaforów** i musi zatrzymać się **przed każdym czerwonym polem semafora**.

8. Pociąg **nie może wyminąć innego pociągu**, dlatego musi zatrzymać się **na odcinku torów bezpośrednio przed drugim pociągiem**.



9. Pociąg musi się **zatrzymać**, kiedy wjedzie do **miasta handlowego** lub **portowego**. W tym wypadku nie należy usuwać **żadnych** żetonów czasu za niewykorzystane punkty ruchu.

10. **Kiedy pociąg dojedzie do miasta portowego**, należy natychmiast odłożyć go do zajezdni. Jeśli był na nim załadowany towar, należy go najpierw **wyładować** i umieścić na polu magazynu odpowiedniego koloru, znajdującego się w tym mieście portowym.

11. Jeśli dwa pociągi **miałyby wjechać na siebie (zderzyć się czołowo)**, **za każdy niewykorzystany punkt ruchu należy usunąć 2 żetony czasu** z pola zegara. Ponadto należy umieścić w zajezdni pociąg, który właśnie się poruszał, a załadowany na niego towar należy zwrócić do odpowiedniego miasta.

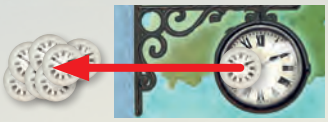
12. Jeśli **pociąg dojedzie do miejsca startowego**, należy usunąć **2 żetony czasu** niezależnie od tego, ile punktów ruchu przepadnie. Następnie pociąg należy umieścić w zajezdni, a załadowany na niego towar należy zwrócić do odpowiedniego miasta

WSKAZÓWKA: Na stronie 8 znajduje się szczegółowy przykład przebiegu tury.

Żetony czasu

Gracze muszą usunąć żetony czasu z zegara:
– za każdy niewykorzystany punkt ruchu: 1
– kiedy nie można rozstawić pociągu: 2
– kiedy pociąg dojedzie do miejsca startowego: 2

Kiedy z pola zegara zostanie usunięty **ostatni** żeton czasu, gra zostaje na moment przerwana. Należy wtedy wziąć **wierzchnią kartę rozkładu jazdy** z talii i bez podglądania odłożyć ją **do pudełka**. Oznacza to, że gracze mają do rozpatrzenia jedną kartę rozkładu jazdy mniej. Następnie należy umieścić wszystkie żetony czasu z powrotem na polu zegara.



WAŻNE: Jeśli na polu zegara znajduje się mniej żetonów czasu, niż należy usunąć, umieszcza się na nim z powrotem odpowiednio mniej żetonów czasu. ***Przykład:*** *Gracze mają usunąć 3 żetony, ale na zegarze znajdują się tylko 2 żetony czasu. Gracze usuwają więc 2 żetony, a następnie kładą na zegarze z powrotem 6 żetonów czasu (zamiast 7).*

Pomocnicy

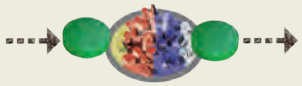
W górnym rogu każdej strony planszy przedstawiono 3 pomocników. Każdy posiada specjalną zdolność, której można użyć **tylko raz** na całą grę. W swojej turze aktywny gracz może zdecydować, że użyje zdolności jednego lub więcej pomocników. Gracze powinni wspólnie zadecydować o użyciu zdolności pomocników.
Po skorzystaniu ze zdolności pomocnika należy położyć na nim żeton zużycia – ten pomocnik nie będzie już dostępny podczas tej rozgrywki.

Pomocnicy w Europie Środkowej

Logistyk

Należy zignorować **wynik właśnie wyrzucony na kości ruchu**. Zamiast tego aktywny gracz ponownie rzuca kością. Trzeba zastosować nowy wynik.

Dyspozytorka



W tej turze pociągi mogą **przejeżdżać przez wszystkie miasta**, o ile zielone znaczniki semaforów znajdują się w odpowiednich miejscach. Pociąg może nadal zatrzymać się w mieście, jeśli lepiej pasuje to do sytuacji, np. jeśli znacznik semafora znajduje się przy innej trasie, niż planowana przez graczy. Nie można jednak przejechać przez miasto przy użyciu **jednej** karty „Ruch pociągu" i jednocześnie załadować towaru podczas tego przejazdu. Gracz mogą użyć zdolności dyspozytorki w dowolnym momencie swojej tury.

Kierownik pociągu

Żaden pociąg w jednym z kolorów pokazanych na właśnie odkrytej karcie rozkładu jazdy **nie porusza się.**
Przykład: *Po trasach kolejowych kursują obecnie 3 czarne pociągi. Gracze mogą zdecydować, że nie chcą poruszać się czarnymi pociągami. Zdolność tę trzeba zawsze wykorzystać w pełni (nie można np. poruszyć 1 pociągiem, a 2 pozostawić na miejscu).*

KONIEC GRY

Kiedy tylko dostarczycie do miasta portowego ostatni ósmy znacznik towaru, gra natychmiast się kończy i gracze **wspólnie wygrywają**.
Jeśli została rozpatrzona ostatnia karta rozkładu jazdy, a aktywny gracz nie zdoła w swojej turze dostarczyć ostatniego towaru do miasta portowego, gracze **wspólnie przegrywają**.
Jeśli w tej ostatniej turze gracze muszą odrzucić kartę rozkładu jazdy, natychmiast przegrywają i nie rozgrywają obecnej tury do końca. Jeśli kolejna rozgrywka również zakończy się porażką, gracze mogą dostosować poziom trudności i ułatwić sobie zadanie.

Dostosowywanie poziomu trudności

Ułatwienie rozgrywki

Jeśli po kilku rozgrywkach graczom nadal nie udało się wygrać, na początku gry mogą umieścić na planszy 1 dodatkowy znacznik semafora. Ponadto mogą zdecydować, że na początku gry usuną tylko 1 kartę rozkładu jazdy (lub nie usuną żadnej).
Jeżeli nadal nie udaje im się wygrać, na początku gry mogą także zwiększyć liczbę dostępnych żetonów czasu (do 8, 9, a nawet 10!), dzięki czemu będą mieli więcej czasu, zanim będą musieli odrzucić kartę rozkładu jazdy.

Utrudnienie rozgrywki

Jeśli graczom udało się wygrać i uważają, że gra jest zbyt łatwa, mogą na początku gry odłożyć do pudełka 1 kartę rozkładu jazdy więcej. Jeśli gra nadal stanowi zbyt małe wyzwanie, mogą odłożyć 2, 3 lub więcej losowych kart rozkładu jazdy.
Przed rozpoczęciem gry gracze mogą także zdecydować, że aby zwyciężyć, muszą dostarczyć do miasta portowego **10 znaczników towarów** (zamiast 8). W tym celu umieszczają na każdym mieście handlowym po 3 towary w odpowiednim kolorze. Aby wygrać, gracze muszą dostarczyć do miasta portowego po 2 towary każdego koloru oraz dodatkowo 2 dowolne towary. W przypadku gry na planszy Ameryki Północnej każdy z 2 dowolnych towarów musi zostać dostarczony do innego miasta portowego.

Warianty z żetonami miejsc

Zmiana miejsc startowych

Gracze mogą losowo określić numery na miejscach startowych. W tym celu należy pomieszać 11 żetonów, umieścić je zakryte na miejscach startowych na planszy, a następnie odkryć. Żetony miejsc pozostają na tych miejscach do końca gry. W ten sposób zmienia się prawdopodobieństwo wyrzucenia na kościach każdego z miejsc startowych.

Rezygnacja z kości rozstawienia

Chcecie, aby miejsca rozstawiania nowych pociągów były mniej losowe? Jeśli tak, należy zostawić obie kości rozstawienia w pudełku.
Na początku należy pomieszać 11 zakrytych żetonów miejsc i wylosować 3 z nich. Określają one miejsce startowe kolejno czarnego, brązowego i szarego pociągu. Następnie należny ponownie pomieszać 11 żetonów miejsc i utworzyć z nich zakryty stos.
Jeśli odkryta karta rozkładu jazdy każe rozstawić pociąg, należy odwrócić wierzchni żeton ze stosu i **w ten sposób** określić miejsce startowe danego pociągu. Dzieje się to już po wybraniu koloru pociągu.

Zmiany w zasadach dla planszy Ameryki Północnej

W przeciwieństwie do planszy Europy Środkowej, na stronie z Ameryką Północną znajdują się 2 miasta portowe. Gracze muszą dostarczyć po 1 znaczniku towaru każdego koloru zarówno do portu w San Francisco, jak i w Nowym Jorku.

WAŻNE: Na tej planszy pociągi mogą przejeżdżać **przez wszystkie miasta**, o ile zielone znaczniki semaforów znajdują się na odpowiednich miejscach.

Pociągi nadal mogą zatrzymać się w mieście, jeśli jest to bardziej korzystne dla graczy, np. jeśli chcą w nim załadować towar.
Nie można jednak załadować towaru, przejeżdżając przez miasto (trzeba się w nim zatrzymać). Aby to zrobić, należy zagrać dwie karty „Ruch pociągu" oraz dowolną kartę, aby załadować towar.

WAŻNE: W przeciwieństwie do planszy Europy Środkowej w miastach portowych można zatrzymywać pociągi **bez załadowanego towaru** oraz przejeżdżać przez nie, o ile zielone znaczniki semaforów znajdują się na odpowiednich miejscach.

Na początku gry należy umieścić na planszy 9 znaczników semaforów (6 przy miastach handlowych i portowych oraz 3 na torach). Podczas pierwszej rozgrywki na tej mapie należy użyć konfiguracji pokazanej poniżej.

Wszystkie inne zasady dotyczące planszy „Europa Środkowa" obowiązują również na stronie „Ameryka Północna".

Pomocnicy w Ameryce Północnej

Dróżnik

Należy zignorować właśnie odkrytą **kartę rozkładu jazdy**. Aktywny gracz odkłada ją **na spód talii** i odkrywa nową kartę rozkładu jazdy z wierzchu. Tę kartę trzeba rozpatrzyć.

Manewrowy

Zamiast rzucać kośćmi rozstawienia, gracze mogą **sami określić miejsce początkowe**, na którym rozstawią nowy pociąg.

Dyżurna ruchu

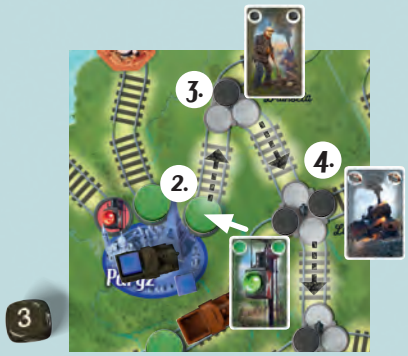
Gracz może wybrać **1 pociąg** w kolorze wskazanym na odkrytej karcie rozkładu jazdy, który w tej turze **nie poruszy się**. Przykładowo, jeśli na trasach kolejowych znajdują się 2 czarne pociągi, gracz może zdecydować, że jeden z nich **nie poruszy się.** W przypadku drugiego czarnego pociągu musi rzucić kością i poruszyć go.

PRZYKŁAD PRZEBIEGU TURY

Najpierw aktywny gracz odkrywa wierzchnią kartę rozkładu jazdy z talii. Karta wskazuje, że należy rozstawić nowy pociąg. Gracze wspólnie ustalają kolor tego pociągu i decydują się na czarny.

A Aktywny gracz wyrzuca „6" i umieszcza w Calais (miejsce startowe 6) czarny pociąg z zajezdni. Gdyby znajdował się tam już inny pociąg, nowy pociąg nie zostałby rozstawiony, a dodatkowo należałoby usunąć 2 żetony czasu z pola zegara. Następnie, zgodnie z kartą rozkładu jazdy, gracz rzuca kośćmi ruchu osobno dla każdego czarnego pociągu, a następnie dla każdego szarego.

B Dla nowo rozstawionego czarnego pociągu gracz wyrzuca „4". Ponieważ przed tym pociągiem znajduje się zielony znacznik semafora, może on wykorzystać 3 punkty ruchu, by wjechać do miasta. Za ostatni, niewykorzystany punkt ruchu gracz nie musi usuwać żetonu czasu z pola zegara: pociąg zawsze zatrzymuje się w mieście i nie wymaga to usuwania żetonów czasu.



Po poruszeniu wszystkich pociągów wskazanych na karcie rozkładu jazdy aktywny gracz wykonuje dalej akcje. W swojej poprzedniej turze nie zagrał 1 ze swoich kart, dlatego teraz ma ich do wykorzystania aż 6.

1. Najpierw gracz ładuje towar na czarny pociąg w Paryżu, zagrywając dowolną kartę akcji. W tym wypadku używa jednej ze swoich kart „Ruch pociągu".
2. Następnie przesuwa zielony znacznik semafora do Paryża. Musi się przy tym upewnić, że w każdym mieście na planszy nadal znajduje się przynajmniej 1 zielony znacznik semafora.
3. Następnie gracz przestawia zwrotnicę, aby czarny pociąg mógł poruszyć się w pożądanym kierunku.
4. Teraz gracz zagrywa kartę „Ruch pociągu", wyrzuca na czarnej kości ruchu „3" i porusza wybrany wcześniej pociąg o 3 odcinki torów.
5. Następnie gracz ponownie przestawia zwrotnicę, którą właśnie minął.
6. Gracz zagrywa kolejną kartę „Ruch pociągu" – wybiera przy tym brązowy pociąg, wyrzuca „4" na odpowiedniej kości i porusza nim. Ponieważ pociąg musi zatrzymać się przed czerwonym polem semafora, należy odrzucić 1 żeton czasu z pola zegara za 1 niewykorzystany punkt ruchu.

Na koniec gracz dobiera 5 nowych kart akcji z talii.

Następnie kolejny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara zostaje aktywnym graczem i odkrywa wierzchnią kartę rozkładu jazdy z talii.

Autor: David Thompson, urodzony w 1979, mieszka z żoną i trójką dzieci w Dayton, w stanie Ohio. Pracuje jako analityk wywiadu w Departamencie Obrony USA, co znajduje odzwierciedlenie w jego poprzednich wydanych grach, które często dotyczą konfliktów historycznych. Swoją wszechstronność udowodnił projektując grę kooperacyjną „Zwrotnice i semafory", aby móc grać wspólnie z rodzicami, którzy kochają gry o tematyce kolei.

„Dla moich rodziców, Warrena i Carol Thompson"

Redakcja: Wolfgang Lüdtke
Rozwój i opracowanie: Michael Rieneck
Korekta: Peter Neugebauer
Opracowanie techniczne: Carsten Engel
Ilustracje: Claus Stephan
Opracowanie graficzne: Antje i Claus Stephan
Tłumaczenie i skład: Aleksandra Miszta-Mars
Korekta: Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk
Wersja polska: Galakta

GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, **kosmos.de**

Autor i wydawnictwo dziękują wszystkim testerom oraz osobom zaangażowanym w pracę nad niniejszą instrukcją.

Wszystkie prawa zastrzeżone.
WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH.
Art.-Nr.: 694265