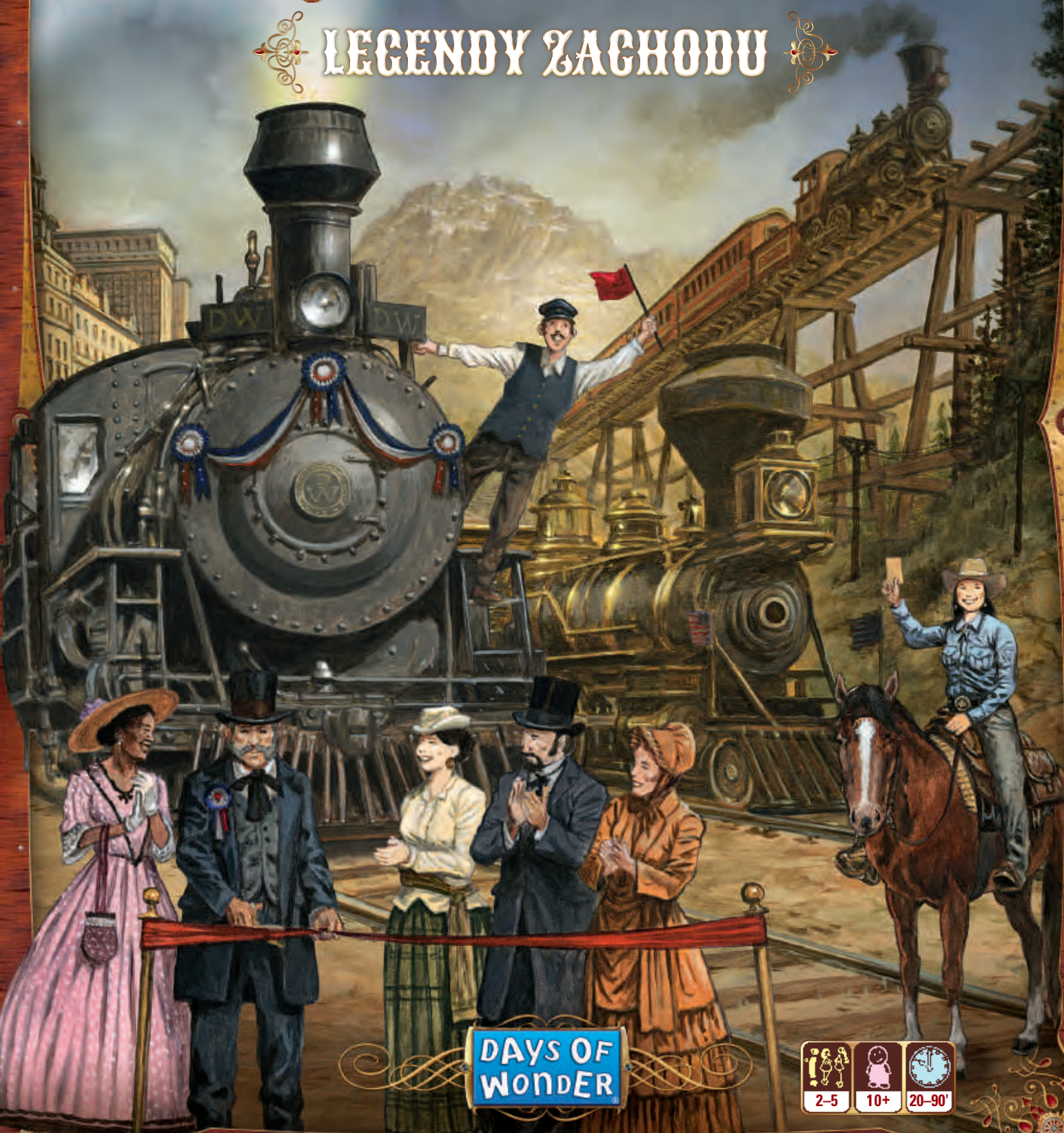


Rob Daviau • Matt Leacock • Alan R. Moon

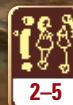
LEGACY

WSIAŚĆ DO POCIĄGU

LEGENDY ZACHODU



DAYS OF
WONDER



2-5

10+

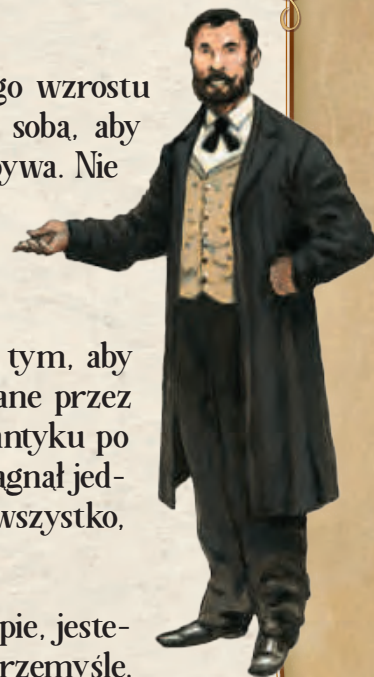
20-90'

Koniec XIX wieku to w Ameryce Północnej okres prawdziwego wzrostu gospodarczego. Nowe przedsiębiorstwa kolejowe konkurują ze sobą, aby zaspokoić potrzeby mieszkańców, których z dnia na dzień przybywa. Nie tylko handlarze czy urzędnicy, lecz także dobra i towary muszą przemieszczać się z jednego końca kraju na drugi. Niezbędna jest do tego rozległa sieć kolejowa.

Thaddeus Reeves jest młodym przedsiębiorcą, który marzył o tym, aby kolej była dostępna dla każdego. Nie spodziewał się, że kierowane przez niego Reeves Rails tak sprawnie rozbuduje sieć połączeń od Atlantyku po Missisipi. Szybko rozwijający się biznes Thaddeusa Reevesa przyciągnął jednak uwagę chciwych baronów kolejowych, którzy zrobią wszystko, aby pozbyć się konkurencji.

Choć Reeves Rails wciąż rozwija się w zawrotnym tempie, jesteście gotowi stanąć do wyścigu w tym nowoczesnym przemyśle. Zapach sukcesu i pieniędzy unoszący się w nowo kupionych lokomotywach napawa was optymizmem. Jesteście przekonani, że dzięki sieci pociągów ekspresowych zostawicie konkurencję daleko w tyle.

Pewnego dnia zadowoleni ze swoich planów otwieracie gazetę i czytacie wieści z zachodu...



SPIS TREŚCI

Elementy startowe	3	Koniec rozgrywki	12
Materiały kampanijne	3	Komentarz twórców	14
Kampania	4	Opracowanie	15
Przygotowanie każdej rozgrywki	6	Skrót zasad	16
Cel gry	8		
Przebieg tury	8		
• Dobieranie kart wagonów	8		
• Utworzenie połączenia	8		
• Dobieranie kart biletów	11		

ELEMENTY STARTOWE

🚂 plansza (5 części do połączenia na początku rozgrywki)



🚂 280 plastikowych wagoników (po 56 niebieskich, czerwonych, zielonych, żółtych i czarnych)



🚂 żetony dolarów o różnej wartości

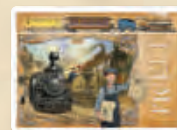


🚂 136 kolorowych kart:

stos kart wagonów (90 kart: po 12 kart wagonów w każdym kolorze, 12 lokomotyw, 6 gazet)



stos kart biletów (33 karty)



stos kart wydarzeń
(7 kart)



5 kart przedsiębiorstw



karta brankardu

🚂 5 pudełek przedsiębiorstw (po 1 w kolorze każdego gracza)



🚂 bloczek dowodów wpłaty

🚂 instrukcja

MATERIAŁY KAMPANIJNE

Nie należy otwierać, czytać ani oglądać tych elementów, dopóki nie pojawi się takie polecenie.



🚂 8 pudełek obszarów i skrzynka konduktora



🚂 8 plansz obszarów



🚂 stos kart historii



🚂 77 kart pocztówek

KAMPANIA

WPROWADZENIE DO GRY

Wsiąść do *Pociągu Legacy: Legendy Zachodu* to gra typu legacy, co oznacza, że postęp, który osiągnęliście, przechodzi do kolejnej rozgrywki. Jeśli gracie w gry tego typu, większość informacji w tej sekcji będzie Wam znana. Jeśli jednak jest to Wasza pierwsza rozgrywka, koniecznie przeczytajcie tę sekcję, ponieważ gry typu legacy znacznie różnią się od innych gier planszowych.

Podczas 12 rozgrywek dokonacie stałych i nieodwracalnych zmian w grze. Wprowadzicie nowe zasady, dodacie nowe elementy, powiększycie planszę i tak dalej. Na początku kampanii wiele elementów gry jest ukrytych, dlatego niczego nie otwierajcie i nie oglądajcie (z wyjątkiem elementów startowych), dopóki nie otrzymacie takiego polecenia.

Każda rozgrywka ma swój początek, środek i koniec. Po podliczeniu wyników zmodyfikujecie grę na podstawie tego, co się wydarzyło w ostatniej rozgrywce. Następnie odłóżcie elementy gry i karty do pudełka, tak jak w przypadku innych gier.

Kolejną rozgrywkę zaczniecie ze zmianami z poprzedniej rozgrywki, uwzględniając nowe zasady i elementy. Z rozwojem kampanii plansza będzie się składała z większej liczby części.

Bez obaw, przeprowadzimy Was przez ten proces.

Możliwe, a wręcz prawdopodobne, że podczas rozgrywki zapomnicie o nowej zasadzie albo coś pomylicie. Nic nie szkodzi! Jeśli łatwo możecie to skorygować, zróbcie to. Jeśli nie, pamiętajcie, że to tylko gra, i kontynuujcie zabawę.

Uwaga!

W pudełku znajduje się stos kart historii. Nie należy ich tasować ani czytać, dopóki nie pojawi się takie polecenie. Jeśli stos kart historii się rozsypie, należy poprosić kogoś, kto nie uczestniczy w rozgrywce, aby ułożył karty według numerów w kolejności rosnącej stroną A do góry (najpierw 1865 - 01 A, potem 1865 - 02 A itd.).

PRZECHOWYWANIE I ARCHIWIZOWANIE KART

W pudełku kampanii znajduje się 6 przekładek, dzięki którym można osobno przechowywać elementy gry.

- ◆ **Karty wagonów** – tu przechowuje się stos kart wagonów między rozgrywkami.
- ◆ **Karty biletów** – tu przechowuje się stos kart biletów między rozgrywkami.
- ◆ **Karty wydarzeń** – tu przechowuje się stos kart wydarzeń między rozgrywkami.
- ◆ **Magazyn** – tu przechowuje się pozostałe karty i elementy używane w każdej rozgrywce.
- ◆ **Poczta** – tu przechowuje się niedobre karty pocztówek. Nie należy ich oglądać, dopóki nie pojawi się takie polecenie.
- ◆ **Archiwum** – tu umieszcza się zarchiwizowane karty.

ARCHIWIZOWANIE

Podczas rozgrywki gracze będą archiwizować elementy, które nie będą już potrzebne. Zarchiwizowane karty umieszcza się w archiwum. Pozostałe zarchiwizowane elementy odkłada się do pudełka. Przez większość rozgrywki gracze nie będą z nich korzystać, ale może się zdarzyć, że niektóre zarchiwizowane elementy wrócą do gry.

POCZTÓWKI

Na niektórych kartach biletów znajduje się liczba wskazująca kartę pocztówki, którą należy przeczytać. Więcej szczegółów znajduje się na kolejnych stronach instrukcji.



PRZEDSIĘBIORSTWA

Każdy z graczy wciela się w prezesa innego przedsiębiorstwa kolejowego. Z każdą rozgrywką gracze rozwijają swoje firmy, dążąc do tego, aby zostać liderem przemysłu kolejowego w Ameryce Północnej. Każdemu przedsiębiorstwu przypisane jest pudełko z 2 przegródkami: **biurem** i **skrytką**. W biurze przechowuje się elementy, które będą wykorzystywane w czasie kolejnych rozgrywek. Na początku każdej rozgrywki gracze wyciągają z biura wszystkie elementy i uwzględniają je podczas przygotowania gry. Druga przegródka – skrytka – jest na stałe zamknięta, ale ma szczelinę, dzięki której można umieszczać w niej elementy. Elementy umieszczone w skrytce pozostają tam do końca kampanii (przez 12 rozgrywek). To na ich podstawie gracze ustalą, które przedsiębiorstwo odniosło największy sukces. Im więcej elementów znajduje się w skrytce przedsiębiorstwa gracza, tym wyższy będzie jego wynik końcowy.



STOS KART HISTORII

Stos kart historii przeprowadzi graczy przez kolejne rozgrywki. Na początku każdej rozgrywki, w 7. kroku przygotowania do gry należy odkryć wierzchnią kartę ze stosu kart historii i odczytać jej treść na głos. Gracze tak długo odkrywają i czytają kolejne karty, aż dojdą do karty **PAUZY** albo **STOPU**, która poinformuje ich, że mają przerwać czytanie. **Należy przeczytać obie strony każdej karty.** Następnie kartę się archiwizuje, czyli odkłada do archiwum. Może się zdarzyć, że kartę ze stosu kart historii trzeba wprowadzić do gry (dzieje się tak np. w przypadku nowych kart wydarzeń – zob. poniżej).



WYDARZENIA

Na początku gry stos kart wydarzeń składa się z 7 kart. Gdy któryś z graczy dobierze kartę gazety ze stosu kart wagonów, należy odkryć wierzchnią kartę wydarzenia ze stosu. Podczas kampanii gracze będą dokładać nowe karty wydarzeń do stosu i archiwizować stare karty. Przed dolożeniem nowej karty wydarzenia gracz odczytuje na głos jej treść.



DOLARY

Zadaniem graczy jako przedsiębiorców jest zdobycie jak największej liczby dolarów – zarówno w trakcie pojedynczej rozgrywki, jak i całej kampanii. Na koniec każdej rozgrywki wygrywa gracz, który zdobył najwięcej dolarów. Gracze muszą trzymać zdobyte żetony dolarów w taki sposób, aby były widoczne dla wszystkich graczy.



UKRYTE ELEMENTY

W grze występują elementy, które na początku kampanii są ukryte. Z czasem gracze będą je wprowadzać do rozgrywki, łącząc je z elementami, które już znajdują się w grze. Ukryte elementy to:

Plansze obszarów

Na początku kampanii gra toczy się tylko we wschodniej części Ameryki Północnej. W miarę rozwoju przedsiębiorstw i linii kolejowych gracze będą dokładać do planszy startowej kolejne plansze obszarów. Dolożone obszary będą częścią planszy do końca kampanii.



Pudełka obszarów

W 8 pudełkach obszarów i skrzynce konduktora znajduje się wiele tajnych elementów. Gracze zostaną poinstruowani, kiedy je otworzyć. Gdy gracze otwierają pudełko obszaru, wszyscy mogą obejrzeć wszystkie elementy znajdujące się w środku i przeczytać wszystkie opisy. W chwili otwarcia pudełka jego zawartość przestaje być tajna.



Pocztówki

W różnych momentach rozgrywki gracze zostaną poinstruowani, aby dobrać pocztówki. Gdy gracz dobierze kartę pocztówki, odczytuje na głos treść z jednej strony (jest ona odpowiednio oznaczona), a treść na drugiej stronie zachowuje w tajemnicy, dopóki nie spełni jej warunków.



Gdy gracz spełni warunki dowolnej ze swoich pocztówek, pokazuje ją pozostałym graczom i otrzymuje opisaną na niej nagrodę.

Pocztówki dobrane na koniec danej rozgrywki można ukończyć dopiero w kolejnej rozgrywce. Pocztówek dobranych na koniec 12. rozgrywki nie można ukończyć.

NOWE ZASADY

W instrukcji znajduje się wiele pustych ramek. Podczas kampanii gracze odkrywają nowe zasady modyfikujące rozgrywki. Naklejki z zasadami należy przyklejać w instrukcji w ramach o takich samych oznaczeniach. Niektóre zasady będą obowiązywały do końca kampanii, inne – tylko przez kilka rozgrywek.

CO PRZYNIESIE PRZYSZŁOŚĆ?

Na niektórych kartach wagonów znajduje się symbol kilofa albo czaszki. Na każdej karcie biletu znajdują się kolorowe pola, a na niektórych również tekst narracyjny. Na razie należy je zignorować.

Podczas kampanii gracze będą trafiać na karty pocztówek, które odnoszą się do nieznanych jeszcze zasad, kart wydarzeń czy miejsc. Nie oznacza to, że coś przegapili. Po prostu nie odkryli jeszcze tej części mapy.

PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

Przed przygotowaniem pierwszej rozgrywki należy przeczytać całą instrukcję. Nawet jeśli gracze dobrze znają serię *Wsiąść do Pociągu*, niektóre zasady gry *Wsiąść do Pociągu Legacy: Legendy Zachodu* różnią się od zasad pozostałych gier.

Karty gazet należy oddzielić od pozostałych kart wagonów.

Każdy z graczy wybiera przedsiębiorstwo, które będzie prowadzić przez całą kampanię. Następnie bierze pudełko przedsiębiorstwa w odpowiednim kolorze i podpisuje swoim imieniem.

Z magazynu należy wyjąć po 1 karcie przedsiębiorstwa dla każdego z graczy. Gracze umieszczają je w biurach swoich przedsiębiorstw (przedniej przegródce pudełka). Następnie z magazynu wyjmują się kartę brankardu i w losowy sposób przydziela 1 z graczy.

Gdy gracze skończą czytać zasady, przechodzą do przygotowania rozgrywki. W 7. kroku odkrywają wierzchnią kartę ze stosu kart historii.

ZASADA A

ZASADA B

ZASADA C

ZASADA D

14. Gracz z kartą brankardu **L** rozgrywa swoją turę jako pierwszy. Jeśli ten gracz nie bierze udziału w danej rozgrywce, należy wyjąć kartę brankardu z jego biura i przekazać losowemu graczowi.

ZASADA E

Teraz można rozpocząć rozgrywkę.



A

F



B



G



L

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby dolarów.

Dolary zdobywa się za:

- realizowanie biletów;
- tworzenie połączeń w kolorze swojego przedsiębiorstwa;
- rozpatrywanie niektórych akcji z kart wydarzeń;
- użycie jak największej liczby plastikowych wagoników.

Na koniec gry gracze tracą dolary za każdy niezrealizowany bilet.

Z postępowaniem kampanii gracze poznają nowe sposoby na zdobywanie i tracenie pieniędzy.

PRZEBIEG TURZY

Rozgrywkę rozpoczyna gracz z kartą brankardu. Po nim swoją turę rozgrywa osoba siedząca po jego lewej stronie i tak dalej aż do końca rozgrywki. W swojej turze gracz musi przeprowadzić 1 z 3 dostępnych akcji:

- dobrać karty wagonów ALBO;
- utworzyć połączenie ALBO;

Uwaga! W przeciwieństwie do innych gier z serii Wsiąść do Pociągu gracze nie otrzymują punktów w chwili utworzenia połączenia.

- dobrać karty biletów.

DOBIERANIE KART WAGONÓW

W stosie kart wagonów znajdują się wagony w 6 kolorach, lokomotywy działające jak dżokery (zob. poniżej) i gazety. Kolory kart wagonów odpowiadają kolorom połączeń pomiędzy miastami na planszy – czarnym, niebieskim, białym, zielonym, żółtym i czerwonym.

Gracz, który zdecyduje się dobrać karty wagonów, może dobrać 2 karty, po 1 na raz. Każda z nich może być wzięta spośród 5 odkrytych kart albo z wierzchu zakrytego stosu (w ciemno). Natychmiast po dobraniu odkrytej karty gracz musi zastąpić ją wierzchnią kartą ze stosu kart wagonów.

Jeśli w jakimkolwiek momencie 3 z 5 odkrytych kart to lokomotywy, należy odrzucić wszystkie 5 kart i zastąpić je nowymi kartami.

Podczas rozgrywki gracz może mieć na ręce dowolną liczbę kart. Gdy stos kart wagonów się wyczerpie, należy potasować odrzucone karty (w tym karty gazety) i uformować z nich nowy stos. Karty należy bardzo dokładnie przetasować, ponieważ gracze odrzucają zestawy kart tych samych kolorów.

Uwaga! W mało prawdopodobnej sytuacji, w której w stosie kart wagonów i stosie odrzuconych kart wagonów jest łącznie 8 albo mniej kart (pozostałe karty są na rękach graczy), nie można wykonać akcji dobierania kart wagonów. Gdy tak się stanie, jedyne akcje dostępne w danej turze to utworzenie połączenia albo dobranie kart biletów.

Dobieranie lokomotywy

Gdy gracz chce dobrać odkrytą lokomotywę, musi to być pierwsza karta, którą dobierze w danej turze, i nie może dobrać kolejnej.



Uwaga! Jeśli jednak ma szczęście i dobierze kartę lokomotywy w ciemno, liczy się ona jak pojedyncza karta i nadal może dobrać drugą kartę w tej turze.

Korzystanie z lokomotywy

Karty lokomotywy są wielokolorowe i działają jak dżokery – można ich użyć jako wagonów w dowolnym kolorze podczas tworzenia połączenia.

Czasami odrzucenie karty lokomotywy jest konieczne do spełnienia warunków karty pocztówki, wydarzenia albo innego efektu w grze. Jeśli gracz chce spełnić więcej niż 1 warunek, musi odrzucić po 1 lokomotywie za każdy z nich.

Na przykład jeśli na jednej karcie pocztówki widnieje treść: „**Gdy stworzysz połączenie, możesz odrzucić 1 dodatkową lokomotywę, aby wziąć 5**”, a na drugiej: „**Gdy stworzysz połączenie, możesz odrzucić 1 dodatkową lokomotywę, aby dobrać 2 karty wagonów**”, gracz musi odrzucić 2 lokomotywy, jeśli chce skorzystać z obu efektów – wziąć 5 dolarów i dobrać 2 karty wagonów.

Gazety

Za każdym razem, gdy gracz dobierze ze stosu kart wagonów kartę gazety (dobierając kartę w ciemno albo zastępując nią dobraną kartę):

- Odkrywa kartę ze stosu kart wydarzeń i umieszcza odkrytą na stosie odrzuconych kart wydarzeń – ta karta natychmiast staje się aktywnym wydarzeniem.
- Odrzuca kartę gazety i dobiera kolejną kartę wagonu.

Wiele wydarzeń ma efekt ciągły, który obowiązuje tak długo, dopóki karta leży odkryta na wierzchu stosu odrzuconych kart wydarzeń. Wydarzenia oznaczone symbolem błyskawicy mają efekt natychmiastowy, który nie utrzymuje się dalej w grze, choć karta leży na wierzchu stosu odrzuconych kart wydarzeń.

W niektórych sytuacjach karta aktywnego wydarzenia może zostać zarchiwizowana. Gdy tak się stanie, należy natychmiast odkryć kolejną kartę wydarzenia, które je zastąpi.

UTWORZENIE POŁĄCZENIA

Połączenie to ciąg pól w 1 kolorze (także w szarym kolorze), które łączą ze sobą 2 sąsiadujące miasta na planszy.

Aby utworzyć połączenie, gracz musi zagrać zestaw kart wagonów w liczbie równej liczbie pól między danymi miastami. Zestaw zagranych kart musi odpowiadać kolorowi połączenia (zob. Przykład 1). Szare połączenia można utworzyć za pomocą zestawu kart 1 dowolnego koloru (zob. Przykład 2).



Należy pamiętać, że lokomotywy działają jak karty dzokerów i mogą wejść w skład zestawu kart wagonów dowolnego koloru.

Gdy gracz tworzy połączenie, umieszcza po 1 swoim wagoniku na każdym polu połączenia, a następnie odrzuca wymagane karty.

Połączenie można utworzyć tylko wtedy, gdy na obu jego końcach znajduje się miasto (nie można utworzyć połączenia, które wychodzi poza granicę planszy).

Gracz może utworzyć dowolne niezajęte połączenie na planszy. Gdy gracz tworzy połączenie, nie musi go łączyć z wcześniej utworzonym połączeniem. Gracz może utworzyć tylko 1 połączenie w danej turze. Połączenie musi zostać utworzone w całości w ciągu 1 tury. Na przykład nie można umieścić 2 wagoników na połączeniu, które składa się z 3 pól, z założeniem, że trzeci wagonik dołoży się w kolejnej turze.

Przykład 1.

Aby utworzyć połączenie z Montrealu do Buffalo, gracz musi mieć zestaw 2 czerwonych albo 2 niebieskich kart wagonów.



Przykład 2.

Aby utworzyć połączenie z Buffalo do Nowego Jorku, gracz może odrzucić zestaw dowolnych 3 kart wagonów, pod warunkiem że będą tego samego koloru.



Podwójne i potrójne połączenia

Między niektórymi miastami biegną podwójne i potrójne połączenia (2 albo 3 nitki tej samej długości łączące te same miasta).



Ten sam gracz nie może zająć więcej niż 1 nitki takiego połączenia.

Uwaga!

W rozgrywce 2- i 3-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 dla innych graczy do końca gry. Wszystkie 3 nitki potrójnego połączenia są zawsze dostępne niezależnie od liczby graczy.

Dodatkowe zasady tworzenia połączeń

Podczas tworzenia połączenia gracz musi pamiętać o dodatkowych zasadach z tej sekcji. Na początku kampanii są 2 takie zasady (zob. poniżej). Podczas kolejnych rozgrywek gracze odkryją nowe zasady tworzenia połączeń.

Gdy gracz tworzy połączenie, postępuje zgodnie z następującymi zasadami w podanej kolejności, pomijając zasady, które nie odnoszą się do jego sytuacji (albo które jeszcze nie zostały odkryte).

ZASADA
F

ZASADA
G

ZASADA
H

ZASADA
L

ZASADA
I

ZASADA
M

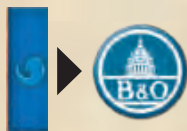
ZASADA
J

ZASADA
N

POŁĄCZENIA W KOLORACH PRZEDSIĘBIORSTW

Jeśli gracz utworzy połączenie (dowolnej długości) w kolorze swojego przedsiębiorstwa, natychmiast pobiera bonus wskazany na karcie przedsiębiorstwa.

Uwaga! Szare połączenie nie spełnia tego warunku, nawet jeśli gracz użył kart wagonów w kolorze swojego przedsiębiorstwa.



ZASADA
O

ZASADA
K

ZASADA
P

ZASADA
Q

ZASADA
R

ZASADA
S

ZASADA
T

ZASADA
U

ZASADA
V

TWORZENIE POŁĄCZENIA Z DUŻYM MIASTEM



Gdy gracz tworzy połączenie prowadzące do co najmniej 1 dużego miasta, dobiera wierzchnią kartę ze stosu kart wagonów. Jeśli gracz połączy 2 duże miasta, wciąż dobiera tylko 1 kartę. Jeśli w późniejszych turach gracz utworzy kolejne połączenie do tego samego dużego miasta, również dobiera 1 kartę wagonu.

DOBIERANIE KART BILETÓW

Gracz może poświęcić swoją turę, aby dobrać dodatkowe karty biletów. Gdy się na to zdecyduje, dobiera 3 karty z wierzchu stosu kart biletów. Jeśli w stosie zostały mniej niż 3 karty biletów, dobiera tyle, ile zostało.



Gracz musi zachować co najmniej 1 bilet z dobranych, ale jeśli chce, może zatrzymać 2 albo wszystkie 3. Te z dobranych biletów, których nie chce zachować, odkłada na spód stosu kart biletów. Gracz musi zachować do końca rozgrywki wszystkie bilety, których nie odrzucił natychmiast po dobraniu – nie może ich odrzucić podczas kolejnego dobierania biletów.

Miasta wskazane na bilecie stanowią cel podróży. Na koniec rozgrywki gracz otrzyma widoczne na karcie biletu dolary, jeśli utworzył ze swoich wagoników ciągłą trasę łączącą 2 miasta z tego biletu. Jeśli graczowi nie udało się utworzyć ciągłego połączenia między 2 miastami na bilecie, traci widoczną na nim liczbę dolarów. Na niektórych kartach biletów znajduje się także dodatkowy opis. Można go zignorować na początku 1. rozgrywki (zostanie wyjaśniony w toku gry).

Jeśli nie napisano inaczej, gracz zachowuje swoje bilety w tajemnicy przed innymi graczami do końca rozgrywki. Gracz może posiadać dowolną liczbę biletów.



KONIEC ROZGRYWKI

Gdy 1 z graczy pozostaną 2 albo mniej wagoników, wszyscy gracze, **łącznie z tym graczem**, rozgrywają jeszcze 1 turę, po czym rozrywka dobiega końca.



1. Wyłonienie zwycięzcy

Każdy z graczy bierze po dowodzie wpłaty, zapisuje na nim rok rozgrywki i następujące informacje:

• posiadane dolary

Każdy z graczy zapisuje w odpowiednim miejscu łączną wartość swoich żetonów dolarów.

• premię za niewykorzystane wagoniki

Każdy z graczy sprawdza, ile niewykorzystanych wagoników mu zostało, a następnie zapisuje na dowodzie wpłaty odpowiednią premię w dolarach.

Niewykorzystane wagoniki	Zdobyte dolary
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

• zrealizowane bilety

Gracze odkrywają swoje karty biletów i sprawdzają, czy udało im się połączyć wymagane miasta. Następnie zapisują łączną wartość biletów (dodatnią albo ujemną) w dolarach na dowodzie wpłaty.



ŁĄCZNA KWOTA NA DOWODZIE WPŁATY

Każdy z graczy sumuje wszystkie wartości na swoim dowodzie wpłaty. Łączna kwota nie może być mniejsza niż 0.



Gracz, którego łączna kwota jest najwyższa, zostaje zwycięzcą.

Elementów gry nie odkłada się jeszcze do pudełka!

Remisy

W razie remisu wygrywa ten z graczy, który zrealizował najwięcej biletów. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa gracz, który później rozgrywał swoje tury.

BRANKARD

Gracz, który zajął ostatnie miejsce, bierze kartę brankardu i umieszcza ją w swoim biurze.



NIEOBECNOŚĆ KTÓREGOŚ Z GRACZY

Na koniec kampanii gracze, którzy nie wzięli udziału w którejś z rozgrywek, otrzymują za nią z góry ustalony wynik (jego wysokość zostanie ujawniona na koniec kampanii).

2. Archiwizowanie wydarzenia

Gracz z kartą brankardu wybiera 1 wydarzenie ze **stosu odrzuconych kart wydarzeń** i je archiwizuje. To wydarzenie nie pojawi się w kolejnych rozgrywkach. Jeśli stos odrzuconych kart wydarzeń jest pusty, nie archiwizuje się żadnego wydarzenia.

3. Sprawdzenie karty PAUZY

Należy sprawdzić w stosie kart historii, czy dodaje się do gry nowe elementy albo zasady.

ZASADA
Z

ZASADA
AA

ZASADA
BB

6. Wkładanie elementów do skrytki

Każdy z graczy umieszcza swój dowód wpłaty w skrytce.

ZASADA
CC

ZASADA
DD

8. Odłożenie gry do pudełka albo kolejna rozgrywka

Należy odłożyć wszystkie inne elementy (karty biletów, karty wagonów, żetony dolarów itd.) do pudełka albo rozpocząć kolejną rozgrywkę!



KOMENTARZ TWÓRCÓW

Historia amerykańskiej kolei przywołuje wątki, które nie tracą na aktualności: ekspansjonizm, Dziki Zachód czy rozległe, nieodkryte tereny. Zainspirowały nas one do opracowania gry, która opowiada o świecie stworzonym na wzór świata europejskiego. Pamiętajmy jednak, że rozwój Ameryki był okupiony krwią.

Plemiona natywnych Amerykanów zostały wysiedlone ze swoich ziem lub wymordowane. Pracownicy kolei byli wykorzystywani, gnębieni i brutalnie traktowani. Nie byliśmy w stanie uwzględnić tych tragicznych wydarzeń w grze, zachowując jej lekki ton.

To pominięcie nie ma na celu zatajania czy umniejszania znaczenia tych faktów. Gorąco zachęcamy graczy, aby sięgnęli do książek i dowiedzieli się więcej o prawdziwej historii amerykańskiej kolei.

LEGACY

WSIAŚĆ DO POCIĄGU™

LEGENDY ZACHODU

Projekt gry i rozwój

Rob Daviau, Matt Leacock, Alan R. Moon

Produkcja
Adrien Martinot

Ilustracje
Julien Delval

Opracowanie graficzne
Cyrille Daujean

Dodatkowy rozwój
Franck Lefebvre
Sébastien Rio
Adrien Martinot

Redakcja wersji angielskiej
Franck Lefebvre
Sébastien Rio

Korekta wersji angielskiej
Jesse Rasmussen

Projekt graficzny
Cyrille Daujean
Caroline Sebayhi

Marketing i komunikacja
Alexiane Achard

Tłumaczenie i redakcja wersji polskiej
Magda Gamrot, zespół Rebel

Szczególne podziękowania od autorów i Days of Wonder dla wszystkich, którzy testowali tę grę, a byli to:

Alan Aspinwall, Natalie Aspinwall, Billy Van Ark, Chris Biancheria, Massimo Bianchini, Josh Bluestein, Jared Boyce, Danielle Broekman, Moisés Busanya, Danny Calderon, Laura Carlin, David Carpenter, Luca Cattini, Thomas Cauët, Leslie Chan, Will Creech, Anthony Crusha, Jessica Crusha, Lindsay Daviau, Cyril Demaegd, Ken Drake, Nikki Ebright, Michal Ekrt, Ambra Farris, Josiah Fiscus, Nazarena Forti, Sue Frietsche, Magda Gamrot, Shelly Ganschow, Doug Garrett, Rachel Gay, Brad Genz, Mark Goetz, Colin Haine, Kira Haine, Phil Haine, Beth Heile, Kateřina Hejlová, José Luis Herrera, Joe Huber, Wojciech Ingielewicz, Casey Johnson, Avri Klemmer, Katarzyna Kaszorek, Sebastian Klinge, John Knoerzer, Philipp Kretzschmar, Mischa Krilov, Colleen Leacock, Donna Leacock, Ruth Leacock, Tim Leacock, Jim Leesch, Roger Leroux, Judson Lester, Michele Lusvarghi, Nico Márquez, Stefan Meeuwssen, Chris Mitsinikos, Janet Moon, Philippe Mouret, Ondřej Mysliveček, Alexis Napoliello, David Nolin, Kevin O'Hare, Erik Oliver, Tomáš Petr, Sebastian Rapp, Dan Schaeffer, Karin Schleicher, Bill Shube, Sarah Shube, Chuck Singer, Jenn Skahen, Sandra Socha, Veronika Stallmann, Rob Starobin, Basil Sylvester, Erin Sylvester, Kevin Sylvester, Rafal Szczepkowski, Michal Szewczyk, Jos Tidwell, Ken Tidwell, Mae Thornstrom, Ilaria Tosi, Marieke Versmissen, Vittoria Vincenzi, Bobby West, Franziska Wolf, Chris Wray, Kit Yona, Lola Yona, Zak Yona, Jonathan Yost i Michelle Zentis.

Autorzy dedykują tę grę Ericowi, Markowi, Yannowi, Pierre'owi, Brice'owi, Cyrille, Marilyn, Emmanuelle, Claudii, Franckowi, Sibylle, Myriam, Johnowi, Berntowi, Antoine'owi, Patrickowi, Adrienowi, Géraldowi, Ericowi, Natalie, Sandrine, Madison, Christine, Stéphane'owi, Alexisowi, Jérôme'owi, Alexiane, Caroline i Sébastienowi.

SKRÓT ZASAD

PRZEBIEG TURU

Przeprowadź 1 z 3 akcji:

Dobieranie kart wagonów

Dobierz 2 karty wagonów spośród 5 odkrytych kart lub w ciemno albo dobierz 1 odkrytą kartę lokomotywy.

Jeśli dobierzesz kartę gazety, odkryj kartę wydarzenia i umieść ją na stosie odrzuconych kart wydarzeń, a następnie dobierz kolejną kartę wagonu.

Utworzenie połączenia

(Postępuj zgodnie z instrukcjami poniżej).

Dobieranie kart biletów

Dobierz 3 karty z wierzchu stosu kart biletów. Zachowaj co najmniej 1 z nich.

Odlóż pozostałe karty na spód stosu kart biletów.

KONIEC ROZGRYWKI

Zsumuj wynik za:

- 👉 żetony dolarów,
- 👉 premię za niewykorzystane wagoniki,
- 👉 zrealizowane bilety.

Zanotuj końcowy wynik na dowodzie wpłaty.

Następnie postępuj zgodnie z zasadami końca rozrywki.

Premia za niewykorzystane wagoniki

Niewykorzystane wagoniki	Zdobyte dolary
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

UTWORZENIE POŁĄCZENIA

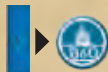
Zagraj zestaw kart wagonów w kolorze nitki, na której chcesz utworzyć połączenie, i **wykonaj następujące kroki w podanej kolejności**. Pomiń kroki, których zasady nie zostały jeszcze przyklejone.

(Nowe naklejki, a wraz z nimi nowe kroki zostaną wprowadzone podczas kampanii. Nie będą się pojawiały po kolei).

NAKLEJKA
1

NAKLEJKA
2

3. POŁĄCZENIA W KOLORACH PRZEDSIĘBIORSTW



Jeśli połączenie jest w kolorze Twojego przedsiębiorstwa, weź bonus wskazany na karcie przedsiębiorstwa.

NAKLEJKA
4

NAKLEJKA
5

NAKLEJKA
6

NAKLEJKA
7

NAKLEJKA
8

NAKLEJKA
9

NAKLEJKA
10

NAKLEJKA
11

12. DUŻE MIASTA

Jeśli połączysz co najmniej 1 duże miasto, dobierz wierzchnią kartę ze stosu kart wagonów.



16