

Violetta Kijowska Marcin Ropka

# Twoja kolej

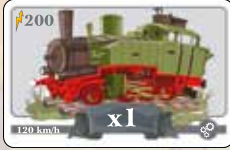
Liczba graczy: 2-6  
Wiek: 8+  
Czas: 30-60 min.



# Elementy gry

105 kart:

18 kart lokomotyw



7 parowych



6 spalinych



5 elektrycznych



rewers

87 kart wagonów



25 przewożących żywność



19 przewożących bydło



15 przewożących węgiel



rewers



11 przewożących olej opałowy



7 przewożących dobra luksusowe



5 przewożących pasażerów



5 kart specjalnych

155 żetonów:



6 żetonów licytacji



6 żetonów kolejności



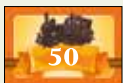
18 żetonów celów

6 zasłonek gracza



awers

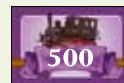
125 żetonów pieniędzy:



20 o wartości 50 \$



25 o wartości 100 \$



35 o wartości 500 \$



35 o wartości 1000 \$



10 o wartości 5000 \$



rewers

Instrukcja



## Cel gry

W grze *Twoja kolej* gracze wcielają się w inwestorów, którzy próbują powiększyć swój majątek poprzez inwestycje w tabor kolejowy. W pierwszej fazie licytują lokomotywy, tak aby zdobyć te dające największe zyski. W drugiej fazie doczepiają do swoich lokomotyw wagony przewożące jak najcenniejszy ładunek. Kiedy dowolny gracz dołączy do jednej ze swoich lokomotyw piąty wagon, następuje koniec rundy i podliczenie zysków. Gracz, któremu po trzech rundach uda się zgromadzić najwięcej funduszy, zostaje zwycięzcą.

## Przygotowanie

1. Karty dzieli się na dwie talie: karty wagonów i karty lokomotyw. Obie talie tasuje się, formuje dwa osobne, zakryte stosy i odkłada na środek stołu. Z talii lokomotyw trzeba wziąć odpowiednią w zależności od liczby graczy, liczbę kart:

- 2 graczy – 6 losowych kart lokomotyw,
- 3 graczy – 9 losowych kart lokomotyw,
- 4 graczy – 12 losowych kart lokomotyw,
- 5 graczy – 15 losowych kart lokomotyw,
- 6 graczy – wszystkie karty lokomotyw.

Niewykorzystane karty odkłada się do pudełka; nie będą one potrzebne aż do kolejnej rundy.

2. Żetony celów i licytacji układa się oddzielnie rewersem do góry, a żetony kolejności awersem do góry. Z żetonów pieniędzy tworzy się Bank.
3. Każdy gracz otrzymuje zasłonkę gracza i 5000 \$ z Banku. Pieniądze układa za zasłonką, tak aby nie były one widoczne dla przeciwników, ponieważ przez całą grę fundusze gromadzone przez graczy nie są jawne.
4. Każdy gracz losuje 3 żetony celów. Można je spełnić w dowolnym momencie gry. Kiedy gracz spełni wymagania ze swojego żetonu, nie otrzymuje nowego, dostaje tylko bonusy wynikające z danego żetonu. Żetony celów również są ukryte przed innymi graczami.
5. Grę rozpoczyna ten, kto jako ostatni miał okazję jeździć koleją. Zostaje on Rozpoczynającym licytację. Kolejną rundę rozpocznie osoba siedząca po jego lewej stronie.

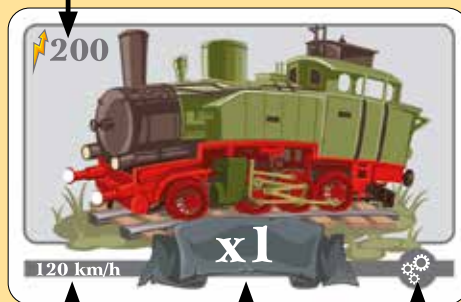


## Opis kart

W grze *Twoja kolej* występują karty lokomotyw, karty wagonów w tym karty specjalne.

### KARTY LOKOMOTYW

Moc i cena wywoławcza



Prędkość maksymalna

Mnożnik

Rodzaj napędu

Lokomotywy, ze względu na **napęd**, dzielą się na trzy typy: parowe, spalinowe i elektryczne. Oznaczenie to jest potrzebne do spełnienia niektórych żetonów celów.

**Moc** lokomotywy stanowi jednocześnie **cenę wywoławczą** przy licytacji; od mocy zgromadzonych przez graczy lokomotyw zależy kolejność podczas fazy drugiej – doczepiania wagonów.

**Prędkość maksymalna** pozwala rozstrzygnąć remisy, kiedy kilku graczy zgromadzi lokomotywy o takiej samej mocy. W przypadku remisu wygrywa osoba, która ma szybszą lokomotywę. Ten czynnik jest również ważny przy spełnianiu niektórych żetonów celów.

**Mnożnik** zwielokrotnia wartość inwestycji. Na koniec każdej rundy gracze sumują wartość doczepionych do danej lokomotywy wagonów i mnożą ją przez mnożnik tej lokomotywy. Otrzymana kwota jest ich zyskiem, który pobierają z Banku.


### KARTY WAGONÓW





Rodzaj wagonu


Wartość


Wagony dzielą się na sześć rodzajów:


 25 kart wagonów przewożących **żywność**,

 19 kart wagonów przewożących **bydło**,

 15 kart wagonów przewożących **węgiel**,

 11 kart wagonów przewożących **olej opałowy**,

 7 kart wagonów przewożących **dobry luksusowe**,

 5 kart wagonów przewożących **pasażerów**.

Wartość na kartach wagonów może wynosić od 50 \$ do 500 \$, im rzadziej występująca karta tym wyższa jej wartość. Ponadto w talii znajduje się **pięć kart specjalnych**:

#### Kosz



Kiedy zostanie odkryta ta karta, wszystkie odkryte karty wagonów, z których gracze dobierają do lokomotyw odkłada się na stos kart odrzuconych i doбира się nowe. Po jej wykorzystaniu kartę **Kosz** odkłada się **do pudełka**; nie bierze ona udziału w dalszej rozgrywce.

#### Dłuższy tabor



W rundzie, w której zostanie odkryta ta karta, rozgrywka się wydłuża do momentu, aż któryś z graczy nie dołączy 6 wagonów (zamiast 5) do jednej ze swoich lokomotyw. Po zakończeniu tej rundy kartę odkłada się **do pudełka**; nie bierze ona udziału w dalszej rozgrywce.

#### Mnożnik +1



Gracz może dołożyć tę kartę po lewej stronie jednej ze swoich lokomotyw. Dzięki niej mnożnik tej lokomotywy zwiększa się o 1. Karta nie jest wliczana do limitu wagonów.

#### Premia +600 \$



Kiedy gracz zdecyduje się wziąć tę kartę otrzymuje z Banku premię w wysokości 600 \$. Kartę odkłada się na stos kart odrzuconych.

#### Bliźniaczy wagon



Gracz może wybrać tę kartę i dołączyć ją do lokomotywy, która posiada minimum jeden doczepiony wagon. Karta ta liczy się jako kopia wagonu znajdującego się przed nią (bliżej lokomotywy). Nie można jej doczepić do lokomotywy, która nie ma żadnych wagonów.

## Przebieg gry

Gra toczy się przez **trzy rundy**, a każda z nich składa się z **dwóch faz**.


W **fazie pierwszej** gracze licytują karty lokomotyw. Rozpoczynając licytację losuje jeden z sześciu zakrytych żetonów licytacji, by określić sposób jej przebiegu (pass, w ciemno, podwójna w ciemno, prawo pierwokupu, otwarta, twist – dokładny opis poszczególnych typów licytacji znajduje się na końcu instrukcji).

**Uwaga:** Każdy typ licytacji przebiega nieco inaczej, poniższe reguły są wspólne dla każdego z nich.

Gracze licytują lokomotywy do momentu, aż każdy będzie miał **trzy**. Nie można mieć ani więcej, ani mniej.

Gracze nie mogą się zadłużyć, aby wylicytować lokomotywy, nie mogą również oferować w licytacji kwoty większej, niż posiadają. Jeżeli gracz nie ma wystarczającej ilości gotówki, aby uczestniczyć w licytacji, nie bierze w niej udziału.

Może się zdarzyć, że gracz nie będzie mógł zakupić trzech lokomotyw. W takim przypadku na koniec danej fazy uzupełnia brakujące lokomotywy niewylicytowanymi kartami, lecz odwraca je rewersem do góry. Taka karta oznacza lokomotywę zastępczą. Ma moc 0, nie posiada również mnożnika, a na koniec rundy liczą się zyski tylko za jeden podłączony do niej wagon.

Moc lokomotywy  oznacza również jej cenę minimalną (wywoławczą).

Kiedy wszyscy gracze mają już zakupione trzy lokomotywy, ustala się kolejność w fazie drugiej. Należy zsumować moc swoich lokomotyw. Osoba z najwyższym wynikiem wykona akcję jako pierwsza. Im niższy wynik, tym później gracz będzie wykonywał akcję. Remis rozstrzyga się, sprawdzając, kto ma szybszą lokomotywę. Każdy pobiera odpowiedni żeton kolejności i kładzie przed sobą, tak aby był on widoczny dla wszystkich uczestników.

**Przykład:** *Witek, Krzysiek i Ludwika zakończyli fazę licytacji i sumują moc swoich lokomotyw, by określić kolejność w fazie drugiej. Lokomotywy Witka mają sumę mocy równą 1400, a Ludwika i Krzyśka po 900. Graczem pierwszym zostaje Witek, a Krzysiek i Ludwika sprawdzają, kto z nich ma szybszą lokomotywę, by rozstrzygnąć remis. Ludwika ma lokomotywę osiągnącą prędkość 194 km/h, a najszybsza lokomotywa Krzyśka osiąga tylko 150 km/h. Ludwika zostaje graczem drugim, a Krzysiek trzecim. Po kolei wszyscy biorą właściwe żetony, które określają kolejność w fazie doczepiania wagonów bieżącej rundy.*

Zgodnie z ustaloną kolejnością gracze wykonują akcje w **fazie drugiej**. Polega ona na dokładaniu do swoich lokomotyw kart wagonów. W zależności od tego, ile osób uczestniczy w grze, z zakrytego stosu kart wagonów odkrywa się różną liczbę kart:

- 2-3 graczy – 3 karty wagonów,
- 4-5 graczy – 4 karty wagonów,
- 6 graczy – 5 kart wagonów.



Gracz w swojej turze wykonuje jedną z trzech dostępnych akcji:

1. Dołożenie karty wagonu
2. Wymiana kart
3. Spasowanie

**Uwaga:** Nie można dokładać kart wagonów różnych typów do jednej lokomotywy, a każda musi transportować inny rodzaj produktów (gracz nie może posiadać dwóch lokomotyw przewożących ten sam rodzaj towaru).

#### Dołożenie karty wagonu

Gracz wybiera jedną spośród odkrytych kart wagonów i doczepia do jednej ze swoich lokomotyw. Odkrywa wierzchnią kartę ze stosu kart wagonów i tura przechodzi na następną osobę, zgodnie z kolejnością wskazaną przez żetony kolejności. Kiedy ponownie przyjdzie tura tego gracza, może on wziąć z odkrytych kart wagon tego samego typu i dołożyć go do tej samej lokomotywy co w poprzedniej turze lub wybrać inny rodzaj wagonu i dołączyć go do którejś z pozostałych lokomotyw.

#### Wymiana kart

Zanim gracz dobierze kartę, może wymienić jedną, więcej lub wszystkie odkryte karty wagonów. Wymieniane karty odrzuca się na stos kart odrzuconych. Na ich miejsce bierze się nowe ze stosu kart do dobierania. Za taką wymianę trzeba zapłacić kwotę zaznaczoną na żetonie kolejności. W przypadku gry dwuosobowej gracz drugi w kolejności płaci 300 \$, a nie 500 \$. Po wykonaniu wymiany gracz może wybrać jedną z odkrytych kart i dołożyć ją do swojej lokomotywy lub spasować, jeśli nie chce bądź nie może dołożyć żadnego z wagonów.

#### Spasowanie

Jeśli wśród odkrytych kart nie ma żadnego wagonu, który gracz chciałby dołączyć do swojej lokomotywy, a nie chce dokonywać wymiany, może spasować. W kolejnej turze będzie mógł dobrać kartę, wymienić lub ponownie spasować. Jeśli jednak wszyscy po kolei spasują, runda natychmiast się kończy i gracze przechodzą do podliczania zysków.

Runda kończy się również wtedy, kiedy do jednej z lokomotyw dowolnego gracza zostanie dołożony piąty wagon, a jeśli w danej rundzie była odkryta karta *Dłuższy tabor* – po dołożeniu szóstego karty wagonu.

#### Podliczanie zysków

Każdy gracz sumuje wartości wagonów dołączonych do lokomotywy, a następnie uzyskany wynik mnoży przez mnożnik lokomotywy. Wynik to zysk za daną lokomotywę. Gracz pobiera odpowiednią kwotę z Banku. Proces ten należy powtórzyć dla każdej z lokomotyw. Zdobyte pieniądze zasilają pulę gracza.

**Uwaga:** Jeśli gracz posiadał w swoim taborze lokomotywę zastępczą, nie sumuje wartości dołączonych do niej wagonów. Wybiera tylko jeden doczepiony do tej lokomotywy wagon i pobiera z Banku kwotę równą jego wartości.

**Przykład:** Witek zakończył pierwszą rundę, dokładając do swojej lokomotywy z mnożnikiem x3 ostatni, piąty wagon z węglem. Suma wartości doczepionych wagonów wynosi 850 \$ (2 x 200 \$ oraz 3 x 150 \$). Za tę lokomotywę Witek pobiera z Banku 2550 \$ (3 x 850 \$). Zysk ten posłuży mu do zakupu lokomotyw w kolejnej rundzie. Analogicznie postępuje z pozostałymi dwiema lokomotywami i dołączonymi do nich wagonami.

#### Przygotowanie do następnej rundy

Wszystkie 18 kart lokomotyw tasuje się i losuje z nich nową talię na kolejną rundę. Następnie nowy Rozpoczynający licytację losuje żeton licytacji, aby określić jej nowy sposób przebiegu (poprzedni żeton licytacji jest odrzucany do pudełka).

Wszystkie karty wagonów i karty specjalne (oprócz kart *Kosz* i *Dłuższy tabor*, o ile zostały użyte w poprzedniej rundzie) tasuje się i tworzy zakryty stos do dobierania, który stanowi talię wagonów.

Gracze oddają do wspólnej puli żetony kolejności.

Po rozegraniu trzech rund pomija się ten etap, ponieważ gra się kończy i wyłaniany jest zwycięzca.

### Zakończenie gry

Po trzech rundach gra się kończy. Wszyscy podliczają zdobyte pieniądze. Zwycięzcą zostaje ten kto zarobił najwięcej. W przypadku remisu zwycięża gracz, który spełnił więcej żetonów celów. Jeśli to również nie przynosi rozstrzygnięcia, gracze dzielą się zwycięstwem.

### Opis rodzajów licytacji

Żeton licytacji losuje się na początku każdej rundy, by określić obowiązujący sposób rozgrywania licytacji. W dowolnym momencie gry gracze mogą rozmieniać swoje pieniądze w Banku. Jeśli w trakcie którejkolwiek z licytacji gracz zaproponuje tę samą kwotę, **Rozpoczynający licytację** wskazuje z remisujących zwycięzcę (może wskazać samego siebie).



PASS

1. Rozpoczynający licytację odkrywa z talii lokomotyw trzy wierzchnie karty i wskazuje, która z nich będzie licytowana.
2. Rozpoczynający licytację podaje cenę wywoławczą, która musi wynosić co najmniej tyle, ile wynosi wartość mocy danej lokomotywy.
3. Pozostali gracze kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dołączają do licytacji.
  - Można przebić poprzednią ofertę, oferując wyższą kwotę.
  - Można powiedzieć **pass**, co oznacza, że gracz wycofuje się z licytacji danej lokomotywy i nie będzie mógł włączyć się do niej ponownie.

4. Licytacja trwa do momentu, aż wszyscy gracze oprócz jednego spասują. Zwycięża gracz, który zaoferował najwyższą kwotę.
5. Gracz, który wygrał licytację, bierze wylicytowaną lokomotywę i wykłada ją przed sobą oraz płaci do Banku kwotę, za jaką wylicytował lokomotywę.
6. Pozostałe dwie karty lokomotyw odkłada się na bok (ale nie do pudełka – z tymi odłożonymi przy przygotowywaniu talii lokomotyw).
7. Gracz siedzący po lewej stronie Rozpoczynającego licytację zostaje nowym Rozpoczynającym i odkrywa trzy nowe karty z talii. Licytacja przebiega tak samo, jak opisano w punktach 1-7.
8. Gracz, który zgromadził trzy lokomotywy, nie bierze już udziału w licytacji, ani jako licytujący, ani jako Rozpoczynający licytację.
9. Licytacja trwa do momentu, aż każdy gracz zgromadzi trzy lokomotywy. Jeśli gracz nie będzie już miał z kim licytować, może kupić jedną lokomotywę po cenie minimalnej, a jeśli nadal nie będzie miał trzech lokomotyw, dobiera kolejną kartę lokomotywy i tworzy z niej lokomotywę zastępczą.
10. Kiedy talia lokomotyw się skończy, należy potasować karty odłożone na bok w trakcie licytacji i stworzyć z nich nową talię lokomotyw.



## W CIEMNO

1. Rozpoczynający licytację odkrywa z przygotowanej talii trzy karty lokomotyw i wskazuje, która będzie licytowana.
2. Wszyscy gracze jednocześnie składają ofertę zakupu w tajemnicy przed innymi graczami, umieszczając oferowaną kwotę w zamkniętej dłoni.
3. Należy pamiętać, iż oferta Rozpoczynającego licytację musi być co najmniej równa mocy licytowanej lokomotywy. Pozostali gracze mogą oferować 0 \$.
4. Na umówiony znak wszyscy ujawniają swoje oferty.
5. Gracz, który zaoferował najwyższą kwotę, bierze lokomotywę i wykłada ją przed sobą, a proponowaną kwotę wpłaca do Banku. Pozostali gracze chowają oferowane pieniądze za swoją zasłonkę.
6. Dwie pozostałe karty lokomotyw odkłada się na bok (ale nie do pudełka – do tych odłożonych podczas przygotowywania talii).
7. Gracz siedzący po lewej stronie Rozpoczynającego licytację zostaje nowym Rozpoczynającym i odkrywa trzy nowe karty z talii. Licytacja przebiega tak samo, jak opisano w punktach 1-7.
8. Gracz, który zgromadził trzy lokomotywy, nie bierze już udziału w licytacji, ani jako licytujący, ani jako Rozpoczynający licytację.
9. Licytacja trwa do momentu, aż wszyscy będą mieli przed sobą po trzy lokomotywy. Jeśli gracz nie będzie już miał z kim licytować, może kupić jedną lokomotywę po cenie minimalnej, a jeśli nadal nie będzie miał trzech lokomotyw, dobiera kolejną kartę lokomotywy i tworzy z niej lokomotywę zastępczą.

10. Kiedy talia lokomotyw się skończy, należy potasować karty odłożone na bok w trakcie licytacji i stworzyć z nich nową talię lokomotyw.



## PODWÓJNA W CIEMNO

Ta licytacja przebiega tak samo jak licytacja „W ciemno”, z tą różnicą, że po ujawnieniu oferowanej kwoty gracze ponownie składają oferty w tajemnicy przed innymi. Na umówiony znak ujawniają swoje oferty i sumują pierwszą i drugą kwotę. Gracz, który w obu ofertach zaproponował więcej wygrywa licytację. Bierze lokomotywę i wykłada przed sobą, a oferowaną kwotę wpłaca do Banku. Pozostali gracze odkładają pieniądze za zasłonkę. Pozostałe zasady nie zmieniają się.

**Przykład:** Witek, Krzysiek i Ludwika przystępują do licytacji lokomotywy z mnożnikiem  $\times 4$ , którą wskazał Witek jako Rozpoczynający licytację. Wszyscy wybierają kwotę i umieszczają odpowiednią ilość żetonów pieniędzy w zamkniętej dłoni. Witek, jako Rozpoczynający, musi zaoferować minimum 900 \$, jednak ze względu na dużą wartość lokomotywy decyduje się dać aż 2400 \$, myśląc że zniechęci tym przeciwników do podbijania ceny. Na umówiony znak gracze ujawniają oferty. Witek zaoferował 2400 \$, Ludwika 1000 \$, a Krzysiek 50 \$, licząc na to, że uda mu się przechytryć przeciwników. Gracze umieszczają oferowane kwoty przed swoimi zasłonkami i dokonują wyboru ile są skłonni dołożyć. Witek nic nie dokłada, sądząc, że nikt go nie przebije, Ludwika również nic nie dokłada, rezygnując z udziału w licytacji, natomiast Krzysiek odkrył dłoń z 2500 \$. Wyniki są następujące: Witek 2400 \$ (2400 \$ + 0 \$), Ludwika 1000 \$ (1000 \$ + 0 \$), a Krzysiek 2550 \$ (50 \$ + 2500 \$). Krzysiek staje się szczęśliwym posiadaczem lokomotywy, płaci więc do Banku łączną kwotę, a pozostali gracze odkładają oferowane pieniądze za swoje zasłonki.



## PRAWO PIERWOKUPU

1. Rozpoczynający licytację wykłada zakryte karty z przygotowanej talii lokomotyw w liczbie równej liczbie graczy.
2. Wszyscy równocześnie składają ofertę na prawo pierwokupu w tajemnicy przed innymi, umieszczając oferowaną kwotę w zamkniętej dłoni.
3. Na umówiony znak gracze ujawniają swoje oferty. Można oferować 0 \$.
4. Gracz, który zaoferował najwięcej, będzie kupował jako pierwszy, a ten, kto zaproponował najniższą kwotę – jako ostatni. Następnie odkrywa się karty lokomotyw.
5. Pierwszy gracz wybiera lokomotywę, płaci do Banku oferowaną kwotę oraz koszt lokomotywy wyrażony jej mocą i wykłada lokomotywę przed sobą. Pozostali gracze kupują lokomotywy w ten sam sposób, dopóki każdy nie dokona zakupu.
6. Kolejny Rozpoczynający licytację (gracz siedzący po lewej stronie poprzedniego Rozpoczynającego) wykłada zakryte



karty lokomotyw z talii w liczbie równej liczbie graczy i postępuje się tak, jak opisano w punktach 2-6.

7. Licytacja trwa do momentu, aż każdy gracz będzie miał przed sobą trzy lokomotywy.



## OTWARTA

1. Rozpoczynający licytację wyklada jedną kartę lokomotywy, która będzie licytowana.
2. Podaje on cenę wywoławczą (co najmniej tyle, ile wynosi moc lokomotywy).
3. Każdy może teraz zwiększyć licytowaną kwotę. Kolejność nie ma znaczenia. Można włączyć się do licytacji w dowolnym momencie.
4. Gracz, który zaoferował aktualnie najwyższą kwotę, odlicza powoli do trzech. Jeśli w tym czasie nikt nie przebieje jego oferty, wygrywa licytację. Wyklada wylicytowaną lokomotywę przed sobą i płaci do Banku oferowaną przez siebie kwotę.
5. Gracz siedzący po lewej stronie Rozpoczynającego zostaje nowym Rozpoczynającym i odkrywa kartę lokomotywy do licytacji. Dalej licytacja toczy się tak jak opisano w punktach 2-5.
6. Gracz, który zakupił już trzy lokomotywy, nie bierze udziału w licytacji – ani jako licytujący, ani jako Rozpoczynający licytację.
7. Licytacja trwa do momentu, aż każdy gracz będzie miał przed sobą trzy lokomotywy.



## TWIST

1. Każdy gracz otrzymuje z talii lokomotyw trzy karty.
2. Wybiera jedną z nich i kładzie zakrytą przed sobą, a dwie pozostałe przekazuje graczowi siedzącemu po lewej stronie.
3. Każdy wybiera jedną kartę, spośród dwóch otrzymanych od gracza siedzącego po prawej stronie i wyklada ją zakrytą przed sobą, a drugą przekazuje graczowi siedzącemu po lewej stronie.
4. Ostatnia otrzymana karta jest od razu odkładana zakryta obok dwóch wybranych wcześniej lokomotyw.
5. Każdy gracz odkrywa swoje karty, sumuje moc posiadanych lokomotyw i mnoży ją przez najwyższy mnożnik posiadanej lokomotywy, a otrzymaną kwotę płaci do Banku.
6. Może się zdarzyć, że gracza nie będzie stać na zakup wybranych lokomotyw. Wtedy odwraca jedną z nich rewersem do góry, zamieniając ją tym samym w lokomotywę zastępczą.

**Przykład:** Ludwika wybrała 3 lokomotywy: parową z mnożnikiem x1 o mocy 100, elektryczną z mnożnikiem x4 o mocy 700 i spalinową z mnożnikiem x2 o mocy 300. Musi zapłacić aż 4400 \$ (suma mocy lokomotyw 1100 \$ x najwyższy mnożnik x4). Na szczęście zgromadzone fundusze pozwoliły jej na zakup tak drogich lokomotyw.

Ten sposób nie jest klasyczną licytacją, bowiem opiera się raczej na obliczaniu ryzyka finansowego.

**Autorzy:** Violetta Kijowska, Marcin Ropka  
**Ilustracje:** Sylwia Smerdel  
**Kierownik projektu:** Anna Mrzewa-Michalak

Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!



Wydawca i dystrybutor:  
G3 Spółka z ograniczoną  
odpowiedzialnością Sp. k.  
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A  
www.g3poland.com



[www.facebook.com/G3Poland](https://www.facebook.com/G3Poland)



Na licencji:  
© ST Games Spółka z o.o.  
62-510 Konin  
ul. Spółdzielców 18A

Wyprodukowano w Niemczech. Wydanie 1. Rok 2015. Wersja 1.0

## Opis żetonów celów

2x   
+1000\$

Jeśli spełnisz dwa swoje żetony celów, odrzuć ten żeton i pobierz z Banku premię w wysokości 1000 \$.

1x   
+600\$

Jeśli w dowolnym momencie gry dobrałeś jedną z kart specjalnych (*Mnożnik +1, Premia +600 \$* lub *Bliźniaczy wagon*), odrzuć ten żeton i pobierz z Banku premię w wysokości 600 \$.

3x   
+800\$

Jeśli w dowolnym momencie gry doczepisz do każdej ze swoich lokomotyw po trzy wagony, odrzuć ten żeton i pobierz z Banku premię w wysokości 800 \$.

  
+300\$

Jeśli w dowolnym momencie gry jesteś pierwszym graczem, odrzuć ten żeton i pobierz z Banku premię w wysokości 300 \$.

  
+1000\$

Jeśli w dowolnym momencie gry jesteś ostatnim graczem, odrzuć ten żeton i pobierz z Banku premię w wysokości 1000 \$.

10x   
+800\$

Jeśli w dowolnym momencie gry doczepisz do swoich lokomotyw łącznie 10 wagonów, odrzuć ten żeton i pobierz z Banku premię w wysokości 800 \$.

4x   
+1000\$

Jeśli w dowolnym momencie gry doczepisz do jednej ze swoich lokomotyw 4 wagony z żywnością, odrzuć ten żeton i pobierz z Banku premię w wysokości 1000 \$.

4x   
+800\$

Jeśli w dowolnym momencie gry doczepisz do jednej ze swoich lokomotyw 4 wagony z bydłem, odrzuć ten żeton i pobierz z Banku premię w wysokości 800 \$.

3x   
+800\$

Jeśli w dowolnym momencie gry doczepisz do jednej ze swoich lokomotyw 3 wagony z węglem, odrzuć ten żeton i pobierz z Banku premię w wysokości 800 \$.

3x   
+600\$

Jeśli w dowolnym momencie gry doczepisz do jednej ze swoich lokomotyw 3 wagony z olejem opałowym, odrzuć ten żeton i pobierz z Banku premię w wysokości 600 \$.

2x   
+400\$

Jeśli w dowolnym momencie gry doczepisz do jednej ze swoich lokomotyw 2 wagony z dobrami luksusowymi, odrzuć ten żeton i pobierz z Banku premię w wysokości 400 \$.

2x   
+300\$

Jeśli w dowolnym momencie gry doczepisz do jednej ze swoich lokomotyw 2 wagony pasażerskie, odrzuć ten żeton i pobierz z Banku premię w wysokości 300 \$.

3x   
+800\$

Jeśli w dowolnym momencie gry posiadasz 3 lokomotywy spalinowe, odrzuć ten żeton i pobierz z Banku premię w wysokości 800 \$.

3x   
+1500\$

Jeśli w dowolnym momencie gry posiadasz 3 lokomotywy parowe, odrzuć ten żeton i pobierz z Banku premię w wysokości 1500 \$.

3x   
+300\$

Jeśli w dowolnym momencie gry posiadasz 3 lokomotywy elektryczne, odrzuć ten żeton i pobierz z Banku premię w wysokości 300 \$.

1x   
1x   
1x   
+600\$

Jeśli w dowolnym momencie gry posiadasz jedną lokomotywę parową, jedną spalinową i jedną elektryczną, odrzuć ten żeton i pobierz z Banku premię w wysokości 600 \$.

MAX  
km/h  
+600\$

Jeśli w dowolnym momencie gry posiadasz lokomotywę o największej prędkości, spośród lokomotyw posiadanych przez graczy, odrzuć ten żeton i pobierz z Banku premię w wysokości 600 \$.

MIN  
km/h  
+1000\$

Jeśli w dowolnym momencie gry posiadasz lokomotywę o najmniejszej prędkości, spośród lokomotyw posiadanych przez graczy, odrzuć ten żeton i pobierz z Banku premię w wysokości 1000 \$.