

TABLA DE PUNTUACIÓN POR RECORRIDO

Cuando un jugador cubre un recorrido, anota los puntos ganados moviendo su Marcador de Puntuación a lo largo del Raíl de Puntuación:

LONGITUD DEL RECORRIDO	PUNTUACIÓN
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

ROBAR BILLETES DE DESTINO

Un jugador puede usar su turno para robar más cartas de Billetes de Destino. Se roban 3 cartas del mazo de Billetes de Destino, de las cuales se debe conservar al menos una (aunque también se pueden conservar dos o incluso las tres). Si hay menos de 3 Billetes de Destino en el mazo, sólo se pueden robar las cartas que quedan. Los Billetes de Destino que se descarten se colocan en el último lugar del mazo.

Cada Billeto de Destino incluye los nombres de dos ciudades del mapa y una Puntuación. Si un jugador completa con éxito una serie de recorridos que conectan las dos ciudades, sumará la Puntuación indicada en el Billeto de Destino al total de puntos que consiga al final de la partida. Si no consigue conectar las dos ciudades, *restará* la Puntuación indicada en el Billeto de Destino al total de puntos que consiga al final de la partida.

Los Billetes de Destino se deben ocultar de los demás jugadores hasta que se calculen las puntuaciones al final de la partida. Durante una partida se pueden acumular tantos Billetes de Destino como se quiera.

FINAL DEL JUEGO

Cuando la reserva de trenes de un jugador llega a 0, 1 ó 2 trenes al final de su turno, cada jugador, incluido ése, juega un turno final. Una vez finalizados, la partida termina y los jugadores calculan sus puntuaciones finales.

CÁLCULO DE PUNTUACIONES

Los jugadores ya deberían haber sumado los puntos que han conseguido al cubrir los diferentes recorridos. Para asegurarse de que no haya errores, se puede volver a contar la puntuación de los recorridos de cada jugador.

Los jugadores deberían mostrar en ese momento sus Billetes de Destino y sumar (o restar) la Puntuación de los Billetes de Destino que aún conserven en la mano, según hayan conectado (o no) las ciudades indicadas.

El jugador que haya conseguido la Ruta Continua Más Larga recibe la carta de Premio y suma 10 a su puntuación. En el caso de que exista empate, todos los jugadores empatados suman los 10 puntos.

El jugador con más puntos gana la partida. Si hay dos o más jugadores empatados a puntos, gana el jugador que haya completado más Billetes de Destino. En el improbable caso de que sigan empatados, gana el jugador que haya conseguido la Ruta Continua Más Larga.

Days of Wonder Online

Registra tu juego de tablero



Aquí tienes tu billete de tren para Days of Wonder Online - ¡la comunidad de juegos de tablero online donde TODOS tus amigos juegan! Registra tu juego en www.ticket2ridegame.com para recibir descuentos online y descubrir variantes de juego, mapas adicionales y mucho más. Simplemente pulsa en el botón **New Player** y sigue las instrucciones.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

CRÉDITOS

Diseño de juego por Alan R. Moon
Ilustraciones de Julien Delval
Diseño Gráfico de Cyrille Daujean

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA:
Traducción de Darío Aguilar Pereira

Agradecimientos especiales de Alan y DoW a todos los que nos ayudaron a probar el juego:
Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont y Rick Thornquist.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride - the boardgame and Ticket to Ride Europe are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2018 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Alan R. Moon

¡AVENTUREROS AL TREN!

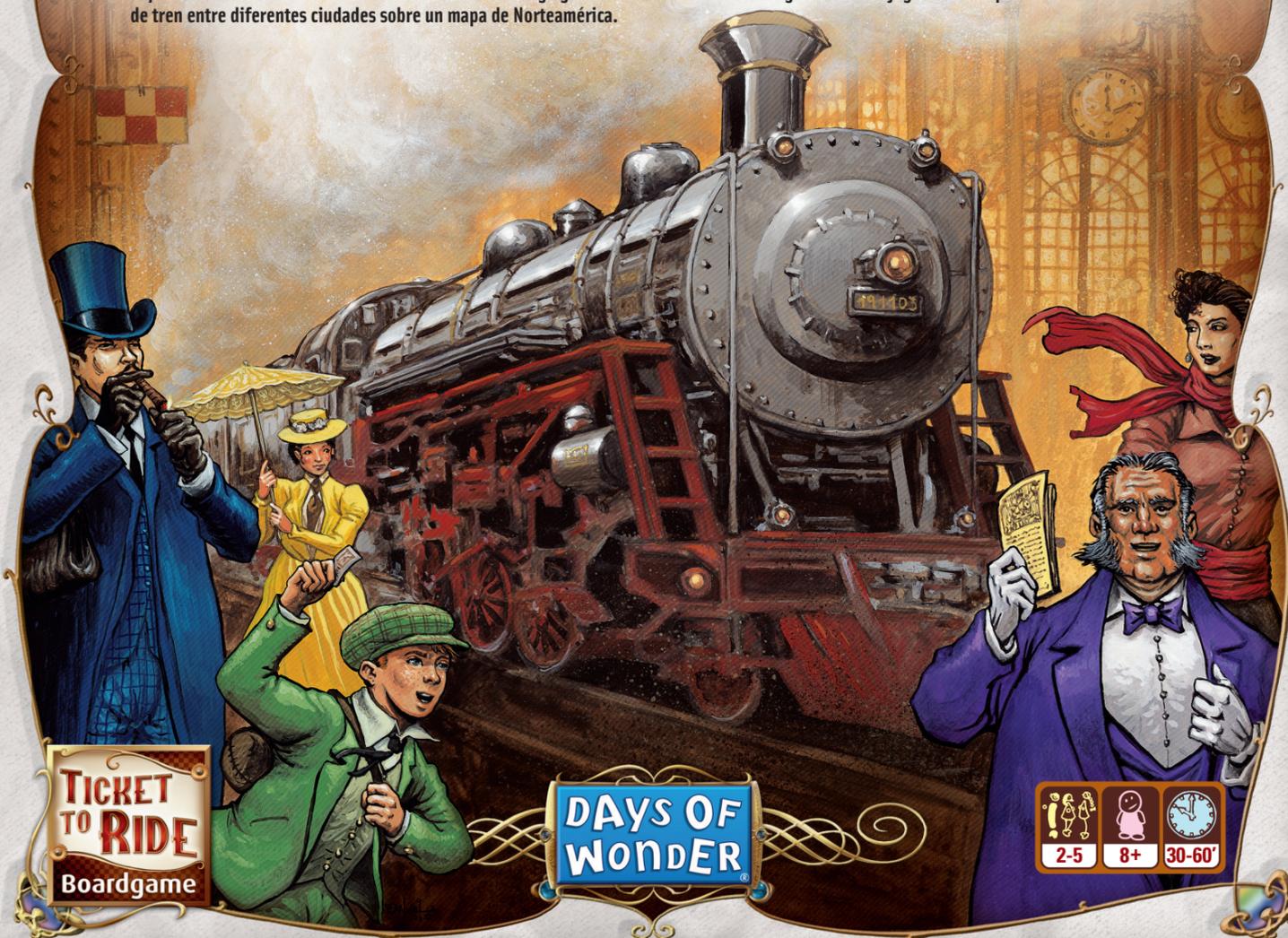
EL JUEGO DE AVENTURAS EN TREN

En una nublada tarde de otoño cinco viejos amigos se reúnen en el reservado de uno de los clubes más privados y antiguos de la ciudad. Todos habían acudido allí desde los más recónditos lugares del globo para encontrarse en esa fecha precisa, el 2 de octubre de 1900. Habían pasado exactamente 28 años desde el día en el que ese excéntrico londinense, Phileas Fogg, aceptase un reto que le haría ganar 20.000 libras: dar *La vuelta al mundo en 80 días*.

Cuando la historia del triunfal periplo de Fogg llenó las portadas de todos los periódicos ese día, los cinco eran estudiantes de la misma universidad. Inspirados por este impetuoso reto, y por unas cuantas pintas del pub local, el grupo de amigos decidió conmemorar la ocasión con una excursión y recompensa algo más modestas: una botella de buen burdeos para el primero en llegar a *Le Procope*, en París.

Cada año sucesivo se reunieron para celebrar el aniversario y rendir homenaje a Fogg. Y cada año se proponía una nueva expedición (siempre más arriesgada) y un nuevo premio (siempre más elevado). Ahora, en el amanecer de un nuevo siglo, es el momento de emprender un viaje aún más imposible. El premio: 1 millón de dólares para el ganador. La apuesta: comprobar quién es capaz de visitar en tren más ciudades norteamericanas, en sólo 7 días. El viaje comienza ya...

¡Aventureros al Tren! es una aventura en tren a lo largo y ancho de los Estados Unidos y Canadá. Los jugadores compiten conectando líneas de tren entre diferentes ciudades sobre un mapa de Norteamérica.



TICKET TO RIDE Boardgame

DAYS OF WONDER

2-5 8+ 30-60'

COMPONENTES

- ◆ 1 Tablero con las rutas ferroviarias de Norteamérica
- ◆ 240 Vagones de tren de colores (45 de cada uno de los colores y algunos vagones adicionales de cada color para reemplazar vagones perdidos)
- ◆ 142 Cartas ilustradas:



110 Cartas de Vagón: 12 de cada tipo (Carga, Pasajeros, Cisterna, Refrigerado, Mercancías, Tolva, Carbón y Cola) y 14 Locomotoras.



30 Cartas de Billete de Destino

1 Carta de Resumen de Reglas

- ◆ 5 Marcadores de Puntuación de madera (1 para cada jugador, en azul, rojo, verde, amarillo y negro)
- ◆ 1 Libro de reglas
- ◆ 1 Número de acceso online a Days of Wonder (situado en la última página de estas reglas)

PREPARACIÓN

Pon el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador coge los 45 Vagones de su color y el Marcador de Puntuación correspondiente. Todos los jugadores colocan sus Marcadores de Puntuación en el Inicio **1** del Raíl de Puntuación que recorre el borde del mapa. A lo largo del juego, cada vez que un jugador gane puntos, moverá su marcador para indicarlo, avanzando tantos pasos como puntos haya ganado.

Baraja las Cartas de Vagón y reparte una mano inicial de 4 cartas a cada jugador **2**. Coloca el resto del mazo de Cartas de Vagón junto al tablero, y dale la vuelta a las primeras cinco cartas del mazo **3**.

Coloca la Carta de Recorrido Continuo Más Largo boca arriba junto al tablero **4**.

Baraja las Cartas de Billete de Destino y reparte 3 cartas a cada jugador **5**. Cada jugador mira sus Billetes de Destino y decide cuáles quiere conservar. Se deben conservar al menos dos, pero se pueden conservar los tres si se quiere. Las cartas rechazadas se ponen en el último lugar del mazo de Billetes de Destino. Este mazo se coloca entonces junto al tablero **6**. Los jugadores deben mantener ocultos sus Billetes de Destino hasta el final de la partida.

Ahora estáis preparados para empezar.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es sumar el mayor número de puntos posible. Pueden conseguirse puntos de las siguientes formas:

- ◆ 1. Cubriendo un Recorrido entre dos ciudades adyacentes en el mapa
- ◆ 2. Completando con éxito una Ruta Continua de recorridos entre las dos ciudades de tus Billetes de Destino
- ◆ 3. Completando la Ruta Continua Más Larga

Se pierden puntos si no se completan con éxito los Recorridos dados en los Billetes de Destino que se eligen al principio del juego.

TURNO DEL JUEGO

El jugador que resulte ser el viajero más experimentado disfrutará del primer turno. El turno va pasando de uno a otro jugador en el sentido de las agujas del reloj, hasta que termina la partida. En su turno, un jugador puede realizar una (y sólo una) de las siguientes tres acciones:

1. Robar Cartas de Vagón - El jugador puede robar 2 Cartas de Vagón. Puede coger una de las que están boca arriba o robar la carta superior del mazo, sin mirarla. Si roba una de las cartas que están boca arriba, debe reemplazarla inmediatamente con una carta del mazo, que pondrá boca arriba en lugar de la que ha cogido. Después roba su segunda carta, ya sea de las que están boca arriba o del mazo. Las cartas de Locomotora tienen reglas especiales que se explican en las Cartas de Vagón.

2. Cubrir un Recorrido - Un jugador puede cubrir un recorrido del tablero jugando un grupo de Cartas de Vagón que coincida en color y longitud con el recorrido, y colocando después uno de sus trenes en cada espacio del recorrido. Después, indicará su nueva puntuación moviendo su Marcador de Puntuación el número de pasos adecuado (mira la Tabla de Puntuación por Recorrido) sobre el Raíl de Puntuación del tablero.

3. Robar Billetes de Destino - El jugador roba 3 Billetes de Destino del mazo. Debe quedarse al menos con uno de ellos, pero también puede quedarse con dos o con los tres si lo prefiere. Las cartas rechazadas se colocan en el último lugar del mazo.

CARTAS DE VAGÓN

Hay 8 tipos de Cartas de Vagón normales, además de las Locomotoras. Los colores de cada tipo de Carta de Vagón (violeta, azul, naranja, blanco, verde, amarillo, negro y rojo) coincide con diferentes recorridos entre las ciudades del tablero.

Las Locomotoras son multicolor y sirven de comodines que pueden formar parte de cualquier grupo de cartas que se use para cubrir un recorrido. Si una carta de Locomotora es una de las cinco cartas boca arriba, el jugador que la robe sólo puede robar una carta, en vez de dos. Si, tras haber robado una de las cartas, la carta de reemplazo es una Locomotora, el jugador no puede cogerla. Si, en cualquier momento, tres de las cartas boca arriba son Locomotoras, las cinco cartas se retiran automáticamente y se sacan cinco cartas nuevas para reemplazarlas.

Se puede tener cualquier número de cartas en la mano en cualquier momento.

Cuando un mazo se acaba, las cartas retiradas se barajan de nuevo para formar un nuevo mazo. Las cartas deben barajarse concienzudamente, ya que todas habrán sido descartadas en grupos.

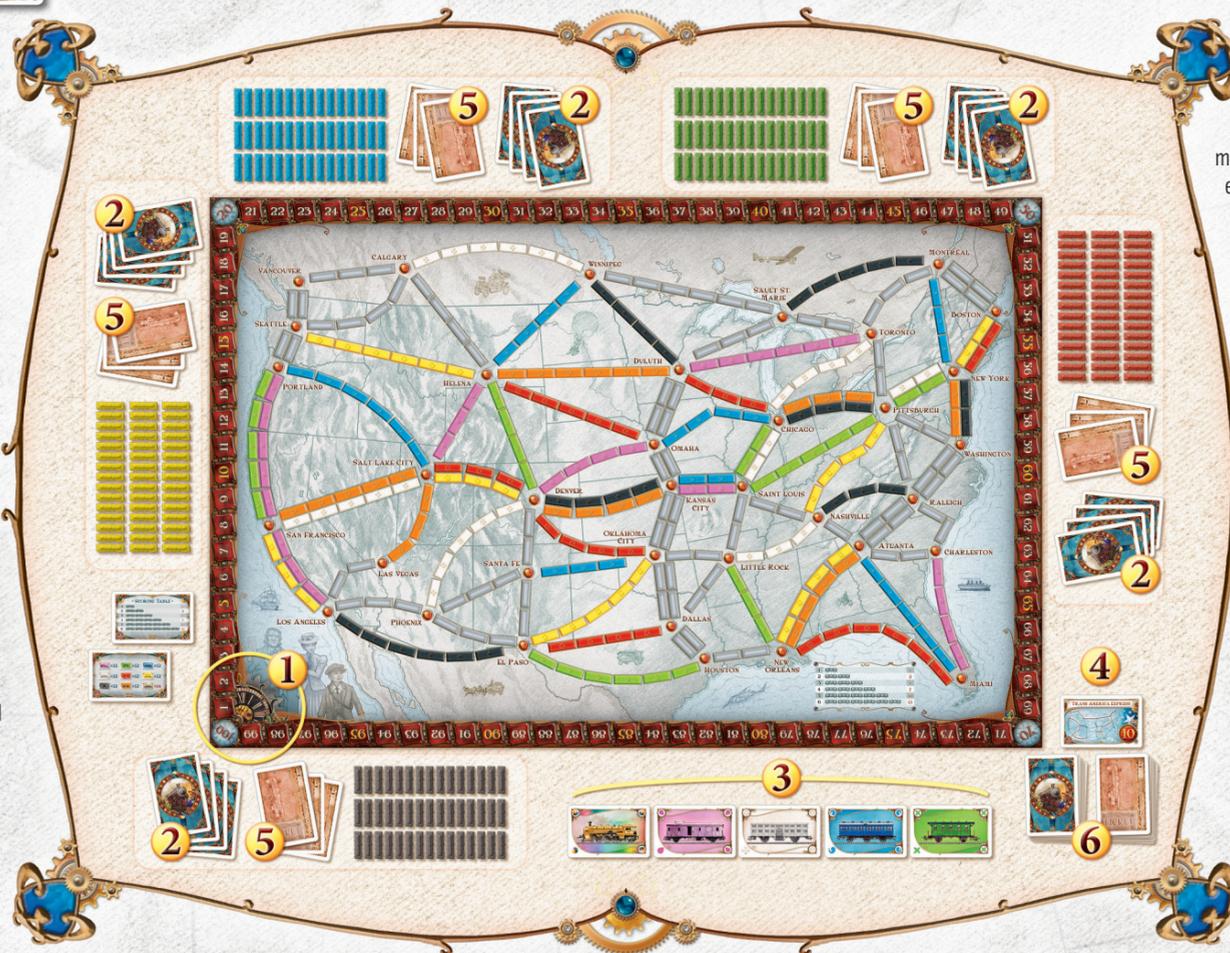
En el improbable caso de que no queden cartas en el mazo y no haya descartes (porque los jugadores las están acumulando en sus manos), no se pueden robar Cartas de Vagón. Sólo se puede Cubrir un Recorrido o robar Billetes de Destino.

CUBRIR UN RECORRIDO

Para cubrir un recorrido, un jugador debe usar un grupo de cartas igual al número de espacios del recorrido. Todas las cartas de ese grupo deben ser del mismo tipo. La mayoría de los recorridos requieren un tipo específico de cartas. Un recorrido azul, por ejemplo, debe cubrirse usando Cartas de Vagón de Pasajeros, que son las de color azul. Los recorridos de color gris pueden cubrirse usando un grupo de cartas de cualquier color (pero de un solo color).

Cuando se cubre un recorrido, el jugador coloca uno de sus trenes de plástico en cada uno de los espacios del recorrido. Después, todas las cartas usadas para cubrir el recorrido se descartan.

Un jugador puede cubrir cualquier recorrido abierto del tablero. No tiene por qué conectarlo con sus anteriores recorridos. En cada turno sólo se puede cubrir un recorrido como máximo, conectando así dos ciudades adyacentes.



Recorridos Dobles

Algunas ciudades están conectadas por *Recorridos Dobles*. Un jugador no puede cubrir los dos recorridos entre las mismas ciudades.

Importante: En las partidas de 2 ó 3 jugadores, sólo puede usarse uno de los *Recorridos Dobles*. Un jugador puede cubrir cualquiera de los dos recorridos entre dos ciudades, pero entonces el otro recorrido queda cerrado para los demás jugadores.



Para cubrir el recorrido desde Montréal hasta New York, un jugador necesitaría un grupo de tres Cartas de Pasajeros de color azul.



Para cubrir el recorrido desde Montréal hasta Toronto, un jugador podría usar cualquier grupo de Cartas de Vagón, siempre que odas sean del mismo tipo.