

Un jugador puede cubrir cualquier Recorrido abierto del tablero, incluso si no está conectado a otro de los Recorridos que haya cubierto con anterioridad. Un jugador no puede cubrir más de 1 Recorrido por turno.

Si un jugador no dispone de suficientes Tranvías para poder cubrir un Recorrido de Tranvía determinado, no podrá cubrir ese Recorrido.

Si un jugador cubre un Recorrido, mueve su marcador de Puntuación tantos puntos como los indicados en la Tabla de Puntuación por Recorrido que hay impresa en el tablero. Ten en cuenta que los Recorridos de Tranvía no proporcionan la misma cantidad de puntos que los Recorridos de Metro.

Puedes cubrir este Recorrido de Tranvía de color negro y de 2 espacios de longitud descartando cualquiera de los siguientes conjuntos de cartas:



Puedes cubrir el siguiente Recorrido de Metro con ese mismo número y tipo de cartas de Transporte.



Recorridos Dobles

Algunas Localizaciones están conectadas por Recorridos Dobles: 2 Recorridos paralelos que conectan las mismas Localizaciones. Un mismo jugador no puede cubrir los 2 Recorridos de un Recorrido Doble.

Nota: en partidas de 2 jugadores, si un jugador cubre uno de los Recorridos de un Recorrido Doble, el otro jugador no puede cubrir el Recorrido restante.

ROBAR CARTAS DE BILLETES DE DESTINO

Cada Billeto de Destino muestra 2 Localizaciones y un valor en puntos. Al final de la partida un jugador obtiene tantos puntos como la suma de todos los valores en puntos de todos los Billetes de Destino que haya completado, o pierde los puntos de los que no haya completado. Para completar un Billeto de Destino, el jugador deberá conectar las 2 Localizaciones que se indican en la carta creando un camino continuo de Recorridos cubiertos con sus Vagones de metro y/o Tranvías. Un jugador puede tener cualquier número de cartas de Billetes de Destino en su mano.

Esta acción permite a un jugador robar más cartas de Billetes de Destino. Para ello, deberá robar 2 cartas de la parte superior del mazo de Billetes



de Destino, quedarse con al menos una de esas cartas y devolver la otra a la parte inferior del mazo de cartas de Billetes de Destino. Si lo desea, puede quedarse con ambas. Un jugador no puede descartar una carta de Billetes de Destino una vez que haya decidido quedarse con ella.

Si solo queda 1 carta de Billetes de Destino en el mazo, el jugador podrá seguir realizando esta acción, pero deberá quedarse con esa carta.

Los jugadores deben mantener en secreto el número de Billetes de Destino que tengan, completados o no, hasta el final de la partida.

FINAL DE LA PARTIDA Y CÁLCULO DE PUNTUACIONES

Cuando un jugador se quede sin fichas o le quede solo una (ya se trate de un Tranvía o de un Vagón de metro), cada jugador, incluido ese, juega un último turno. A continuación, la partida finaliza y los jugadores calculan su puntuación final:

➡ En primer lugar, cada jugador suma los puntos de cada uno de los Recorridos que cubrió durante la partida. Para asegurarte de que no hay errores, puedes volver a contar los puntos de los Recorridos de cada jugador.

➡ A continuación, cada jugador muestra todas sus cartas de Billetes de Destino, suma los puntos de aquellos que haya completado a su puntuación y resta el valor de cada uno que no haya logrado completar.

El jugador que haya conseguido más puntos gana la partida.

En caso de empate, gana el jugador empatado que haya completado más Billetes de Destino. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

Créditos

Diseño del juego por Alan R. Moon

Ilustraciones de Julien Delval / Diseño gráfico de Cyrille Daujean

Traducción de Moisés Busanya

Revisión de la traducción: Joaquín C. Martín-Rayó

Un agradecimiento especial de Alan y DoW a todos los que ayudaron con las pruebas de juego: Janet Moon, Stuart Hatch, Lee Hatch, Emilee Lawson-Hatch, Ryan Hatch, Amanda y Keith Ward, y Bobby West.

© 2004-2023 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, el logotipo de Days of Wonder, y ¡Aventureros al Tren! son marcas registradas de Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados.

Alan R. Moon

¡AVENTUREROS AL TREN! BERLÍN



Visita **Unter den Linden** y adéntrate en la capital cultural de Europa. Disfruta de un crucero turístico por el río **Spree**, pasa por debajo de la **Puerta de Brandeburgo** montado en tu bicicleta o déjate sorprender por las obras expuestas en el **Museo de Pérgamo**.

PREPARACIÓN

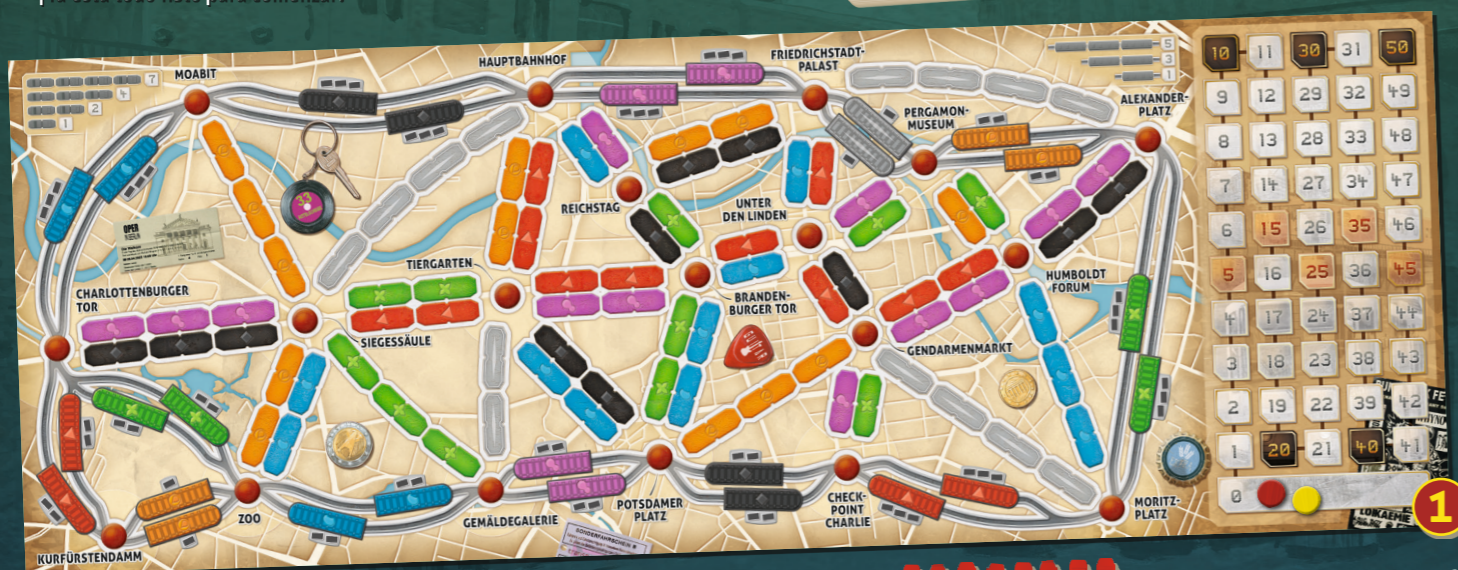
1 Pon el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador toma el conjunto de Tranvías y Vagones de metro de su color además del marcador de Puntuación correspondiente. Pon todos los marcadores de Puntuación en la casilla 0 del indicador de Puntuación 1.

2 Baraja las cartas de Transporte y reparte una mano inicial de 2 cartas a cada jugador 2. Coloca el resto de las cartas de Transporte junto al tablero y dales la vuelta a las 5 primeras cartas del mazo 3. Si, al hacerlo, 3 de las 5 cartas bocarriba son cartas de Bicicleta, descarta de inmediato las 5 cartas y dales la vuelta a otras 5 cartas para reemplazarlas.

4 Baraja las cartas de Billetes de Destino y reparte 2 a cada jugador 4. Cada jugador mira sus cartas de Billetes de Destino y decide cuáles quiere conservar. Cada jugador debe conservar al menos 1 carta, pero puede quedarse con ambas. Si decide quedarse solo con 1, pon la carta que se descarta en la parte inferior del mazo de Billetes de Destino. A continuación, coloca ese mazo junto al tablero 5. Los jugadores deben mantener ocultos sus Billetes de Destino hasta el final de la partida.

5 Determinad el jugador inicial al azar usando un método a vuestra elección. Luego, la partida continúa en sentido horario empezando por el jugador inicial.

¡Ya está todo listo para comenzar!



● 1 tablero de la red de transporte público de Berlín

● 44 Tranvías (11 de cada color)

● 20 Vagones de metro (5 de cada color)



● Unos cuantos Tranvías y Vagones de metro de repuesto

● 4 marcadores de Puntuación

● 44 cartas de Transporte (8 cartas de Bicicleta multicolor y 6 cartas de cada uno de los siguientes colores: azul, verde, negro, morado, rojo y naranja)

● 22 cartas de Billetes de Destino

● Este reglamento



CONTENIDO

OBJETIVO DEL JUEGO

Al final de la partida, el jugador que consiga el mayor número de puntos gana. Los puntos se obtienen:

- Cubriendo un Recorrido entre 2 Localizaciones adyacentes en el tablero;
- Completando con éxito una Ruta Continua de recorridos entre las 2 Localizaciones de tu/s Billeto/s de Destino.

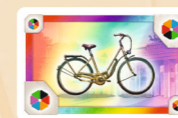
Pierdes puntos si no completas los Recorridos dados en los Billetes de Destino al final de la partida.

TURNO DEL JUEGO

Comenzando por el jugador inicial y siguiendo el sentido horario, los jugadores se van turnando hasta que la partida termine. En su turno, un jugador puede realizar una (y solo una) de las 3 siguientes acciones: robar cartas de Transporte, cubrir un Recorrido, o bien robar cartas de Billetes de Destino.

ROBAR CARTAS DE TRANSPORTE

Las cartas de Transporte coinciden con los Recorridos de color del tablero (azul, verde, negro, morado, rojo y naranja), exceptuando las cartas



de Bicicleta, que son multicolor y funcionan como comodines (pueden reemplazar cualquier color cuando se cubre un Recorrido). Los jugadores pueden tener cualquier cantidad de cartas de Transporte en sus manos en cualquier momento.

Esta acción permite a un jugador robar 2 cartas de Transporte. Puede robar la carta superior del mazo (robo a ciegas) o bien puede robar una de las 5 cartas que se encuentran bocarriba. En este último caso, reemplaza de inmediato la carta robada con una carta de la parte superior del mazo.

Como excepción, si un jugador roba una carta de Bicicleta bocarriba como primera carta, no podrá robar otra carta en ese turno. Un jugador tampoco puede robar una carta de Bicicleta bocarriba como segunda carta.

Si, en cualquier momento, 3 de las 5 cartas de Transporte bocarriba son cartas de Bicicleta, descarta de inmediato esas 5 cartas y roba otras 5 para reemplazarlas.

Si se agota el mazo, baraja la pila de descartes para crear un nuevo mazo de cartas de Transporte.

CUBRIR UN RECORRIDO

Existen dos tipos de Recorridos: el Recorrido de Tranvía y el Recorrido de Metro. Un Recorrido de Tranvía es un conjunto de espacios de un mismo color (en algunos casos de color gris) que une 2 Localizaciones adyacentes. Un Recorrido de Metro es una línea gris con solo un espacio de color (en algunos casos de color gris) que también une 2 Localizaciones adyacentes.

Los **Recorridos de Tranvía** solo pueden contener Tranvías y los **Recorridos de Metro** solo pueden contener Vagones de metro.

Para cubrir un **Recorrido de Tranvía**, un jugador debe descartar un número de cartas de su mano igual al número de espacios del Recorrido y poner un Tranvía en cada uno de esos espacios.

Para cubrir un **Recorrido de Metro**, un jugador debe descartar un número de cartas de su mano igual al número de cartas que aparecen al lado del Recorrido y poner un Tranvía en el espacio del Recorrido.

La mayoría de los Recorridos requieren un tipo de cartas específico. Por ejemplo, un Recorrido azul debe cubrirse descartando cartas de Transporte azules. Los Recorridos de color gris se pueden cubrir usando cartas de cualquier color, siempre y cuando sean del mismo color.

