

Alan  
R. Moon

# ¡AVENTUREROS AL TREN!

## El tren fantasma



2-4



15-30'

### CONTENIDO Y PREPARACIÓN

- ◆ **1 tablero:** Ponlo en el centro de la mesa.
- ◆ **80 Vagones embrujados de plástico** (más unos cuantos de repuesto por si se perdiera alguno): Entrega a cada jugador 20 Vagones Embrujados del mismo color.
- ◆ **72 cartas de Carroza de desfile** (llamadas cartas de Carroza): Baraja las cartas y reparte 4 al azar a cada jugador. Coloca el resto de las cartas bocabajo para formar el mazo de Carrozas.
- ◆ **33 cartas de Billete:** Baraja las cartas de Billete y reparte 2 al azar a cada jugador. Coloca el resto de las cartas bocabajo para formar el mazo de Bilettes.  
*¡Los jugadores deben mantener todas sus cartas ocultas a los demás jugadores!*
- ◆ **4 cartas de Bonificación de Truco o trato:** No son necesarias por ahora; colócalas junto al tablero.
- ◆ **1 carta Jackpot:** ¡Te la llevas como recompense si ganas la partida!

**El objetivo del juego es ser el primer jugador en completar 6 Bilettes.**

### TURNO DEL JUEGO

El jugador más joven disfrutará del primer turno. El turno va pasando de uno a otro jugador en el sentido de las agujas del reloj hasta que termine la partida.

### Qué hacer en tu turno

En tu turno, puedes realizar **UNA** de las dos siguientes acciones:

- **Robar cartas de Carroza:** Roba dos cartas de Carroza de la parte superior del mazo.
- **Cubrir un Recorrido:** Juega cartas de Carroza de tu mano para cubrir un Recorrido y coloca tus Vagones embrujados en ese Recorrido.

### Cartas de Carroza

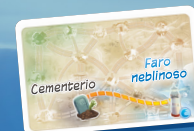
Las cartas de Carroza son de seis colores diferentes: amarillo, verde, naranja, negro, azul y rojo. Estas cartas te permiten cubrir Recorridos en el tablero. Las cartas multicolor actúan como comodines cuando se cubre un Recorrido.



### Cartas de Carroza



### Bilettes



DAYS OF  
WONDER

## Cubrir un Recorrido

Para cubrir un Recorrido, un jugador debe jugar cartas de Carroza de su mano que coincidan con el color y la cantidad de espacios del Recorrido; luego, coloca uno de sus Vagones Embrujados en cada uno de esos espacios. Las cartas usadas para cubrir un Recorrido se descartan bocarrriba al lado del mazo de Carrozas.

Por ejemplo, si quieres cubrir un Recorrido azul de 2 espacios de largo, puedes jugar dos cartas de Carroza azules o una carta de Carroza azul y una carta multicolor (recuerda que las cartas multicolor son comodines y que pueden usarse en lugar de una carta de Carroza de un color concreto).

Puedes cubrir cualquier Recorrido abierto del tablero, incluso si no está conectado a otro de los Recorridos que hayas cubierto con anterioridad. No se puede cubrir más de un Recorrido por turno. No es necesario que el color del Recorrido coincida con el color de tus Vagones embrujados para que cubras ese Recorrido.

**Recorridos Dobles:** Algunas Localizaciones están conectadas por dos Recorridos paralelos. Un mismo jugador no puede cubrir ambos Recorridos de un Recorrido Doble. ¡Deja algo para los demás!

## Completar un Billete

Si creas un camino continuo de Vagones entre las dos Localizaciones indicadas en tu Billete, ¡enhorabuena! ¡Has completado un Billete! Indícaselo al resto de jugadores y déjala bocarrriba frente a ti. A continuación, roba una nueva carta de Billete de la parte superior del mazo.

- **Descartar Billetes:** Si ya sabes que no vas a poder completar tus Billetes (porque otros jugadores te han bloqueado el camino, por ejemplo), puedes usar tu turno para descartar AMBOS Billetes en lugar de robar cartas de Carroza o cubrir un Recorrido. Roba dos nuevos Billetes de la parte superior del mazo para reemplazarlos.



## Bonificación de Truco o trato

La primera vez que conectes una Localización de la región Bosque oscuro (en la esquina superior izquierda del tablero) a una Localización de la Región orilla del mar (en la parte inferior derecha del tablero), debes decir en voz alta «¡Truco o trato!», coger un de las cartas de Bonificación y colocarla frente a ti.

Las Localizaciones del Bosque oscuro son: Casa de jengibre, Floresta lúgubre y Árbol hueco. Las Localizaciones de Orilla del mar son: Pantano, Faro neblinoso y Muelle de pesca.

La carta de Bonificación de Truco o trato cuenta como un Billete completado.

## Bonificación de Ayuntamiento

La primera vez que conectes el Ayuntamiento a la Cripta con tus Vagones embrujados, roba dos cartas de Carroza adicionales.

La primera vez que conectes el Ayuntamiento a la Mansión encantada con tus Vagones embrujados, roba dos cartas de Carroza adicionales.

## FINAL DE LA PARTIDA

Cuando un jugador complete su sexto Billete, la partida termina de inmediato. ¡Ese jugador es el ganador y toma la carta Jackpot como recompensa!

La partida también finaliza si un jugador coloca su último Vagón embrujado en el tablero. En este caso, gana el jugador que haya completado más Billetes. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

**Créditos**  
Diseño del juego: Alan R. Moon  
Ilustraciones: Régis Torres  
Diseño gráfico: Cyrille Daujean  
Traducción: Luis Álvarez Dato  
Revisión: Marina Temprano Benítez

Equipo de pruebas: Janet Moon, Bobby West, Keith Ward, Adrien Martinot y el equipo de Days Of Wonder.

Days of Wonder, el logo de Days of Wonder, Ticket to Ride –el juego de mesa y Ticket to Ride: Ghost Train (¡Aventureros al Tren! El tren fantasma)– son marcas registradas de Days of Wonder, Inc. con copyrights © 2004-2022 Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados.

## Cubrir un Recorrido



## Completar un Billete



**DAYS OF WONDER**