

**B**ienvenido a ¡Aventureros al Tren! Europa 1912™, la nueva expansión del clásico de los juegos de tablero creado por Alan R. Moon.

Como ya hiciera la expansión USA 1910 con el ¡Aventureros al Tren! original, Europa 1912 te invita a redescubrir ¡Aventureros al Tren! Europa en un nuevo viaje a la aventura.

### ESTA EXPANSIÓN CONTIENE

- ◆ 5 nuevos Almacenes y 25 nuevas Cocheras (5 de cada color)
- ◆ nuevos Billetes de Destino, que muestran el distintivo de la expansión en la esquina superior derecha:
  - 6 nuevos recorridos largos (fondo azul)
  - 19 nuevos recorridos normales
  - 30 nuevos recorridos de Grandes Ciudades (distintivo de Grandes Ciudades)
- ◆ Los 46 Billetes de Destino (6 recorridos largos, 25 normales y 15 de Grandes Ciudades) del ¡Aventureros al Tren! Europa original.

## ALMACENES Y COCHERAS

Los Almacenes y Cocheras pueden usarse con cualquier mapa de ¡Aventureros al Tren!, no sólo con el de ¡Aventureros al Tren! Europa. Nosotros preferimos jugar con la variante de Grandes Ciudades. En esta variante se usan todas las reglas del juego original, con las siguientes excepciones:

- ◆ Al principio de la partida, una vez que se han repartido las cartas de Vagón y se han seleccionado los Billetes que se desean conservar, cada jugador coge un Almacén y las 5 Cocheras del color correspondiente. Después, estos Almacenes se ponen en la mesa, junto a 4 de las Cocheras; la 5ª Cochera se coloca sobre cualquier ciudad del tablero, empezando por el jugador al que corresponda el último turno de juego, y siguiendo en sentido contrario al de las agujas del reloj. En ese momento, comienza la partida.
- ◆ Cada vez que un jugador emplee su turno en **Robar Cartas de Vagón**, *está obligado* a robar la carta superior del mazo de cartas de Vagón y dejarla en un Almacén (el propio o el de cualquier adversario), sin mirarla, antes de robar sus cartas.
- ◆ Cada vez que un jugador emplee su turno en **Cubrir un Recorrido** que llegue a una ciudad sobre la que haya una Cochera, *puede* coger todas las cartas de Vagón del Almacén del jugador propietario de esa Cochera, si toma una de la Cocheras de su propio Almacén y la retira totalmente del juego.
- ◆ Además de su turno normal, un jugador siempre tiene la opción de coger una o más de las Cocheras que aún sigan en su Almacén, y ponerla sobre cualquier ciudad sin Cochera.
- ◆ Al final de la partida, el jugador con el mayor número de Cocheras sin usar en su Almacén gana 10 puntos. En caso de empate, todos los jugadores empatados ganan estos puntos.

## Detalles adicionales:

- ◆ Nunca puede haber más de una Cochera en una misma ciudad. Una vez que se ha puesto sobre el tablero, una Cochera no se puede mover ni retirar (ni compartir el espacio con una Estación de *¡Aventureros al Tren! Europa*). No se pueden retirar las Cocheras puestas sobre el tablero para tomar las cartas de Vagón apiladas en un Almacén.
- ◆ Los jugadores pueden coger cartas de su propio Almacén cuando cubran un recorrido que llegue a una ciudad sobre la que haya una de sus Cocheras. Es posible que un jugador tome cartas de 2 Almacenes en un solo turno, si cubre un recorrido que conecte 2 ciudades con Cocheras, y retira del juego 2 de sus Cocheras.
- ◆ El número de cartas de Vagón apiladas en un Almacén es un dato a disposición de cualquier jugador (cualquiera puede preguntar cuántas hay).
- ◆ En el improbable caso de que no queden cartas de Vagón para robar o barajar, y uno o más de los jugadores se ha quedado sin Cocheras, se vacían inmediatamente todos los Almacenes y se barajan esas cartas para construir un nuevo mazo de robo.



## NUEVOS BILLETES

Si bien hay innumerables formas de descubrir Europa usando los Billetes de esta expansión, éstas son nuestras tres variantes:

### EUROPA EXPANDIDA

- ◆ Añade los 19 recorridos normales (con el distintivo "1912") a los Billetes de Destino del juego original.
- ◆ Se siguen normalmente las demás reglas.



### MEGA EUROPA

- ◆ Baraja los 12 recorridos largos y reparte 2 a cada jugador. Se pueden conservar uno o ninguno de estos, pero no ambos. Retira del juego todas las rutas largas descartadas.
- ◆ Baraja todos los demás Billetes (tanto normales como de Gran Ciudad, nuevos como pertenecientes al juego original) de esta expansión, y reparte 5 a cada jugador. Los jugadores que se han quedado con un recorrido largo deben conservar ahora al menos 2 de estos Billetes, y los que no se quedaron con ninguno deben conservar ahora al menos 3 Billetes.
- ◆ Se siguen normalmente las demás reglas.



### GRANDES CIUDADES DE EUROPA

- ◆ Grandes Ciudades de Europa
- ◆ Deja la carta de Grandes Ciudades de Europa a la vista de todos los jugadores.
- ◆ Baraja todos los Billetes de Gran Ciudad (con el distintivo "Big Cities") y reparte 5 a cada jugador. Se deben conservar al menos 2 de ellos.
- ◆ Durante la partida, cuando se elige Robar Billetes de Destino, se roban 4 y se conserva al menos 1.

