

Alan  
R. Moon

# ¡AVENTUREROS AL TREN! El Primer Viaje



## CONTENIDO

- ◆ 1 tablero con el mapa de Europa – Colócalo en el centro de la mesa.
- ◆ 80 piezas de Tren – (con varias copias de más, por si pierdes alguna) – Entrega a cada jugador 20 piezas de Tren de un mismo color.
- ◆ 72 cartas de Tren – Barájalas y reparte 4 cartas tomadas al azar a cada jugador. Deja las cartas restantes sobre la mesa, boca abajo, para formar el mazo de Trenes.
- ◆ 32 cartas de Billete de destino – Barájalas y reparte 2 cartas tomadas al azar a cada jugador. Deja las cartas restantes sobre la mesa, boca abajo, para formar el mazo de Billetes de destino. ¡Ocultas todas tus cartas a los demás jugadores!
- ◆ 4 Premios Este-Oeste – De momento no necesitas estas cartas. Déjalas junto al tablero.
- ◆ 1 Billete de destino dorado – ¡Cógelo como recompensa si ganas la partida!

El objetivo del juego es ser el primero en completar 6 Billetes de destino.

## TURNOS DE JUEGO

Empieza jugando el participante más joven. Después, el turno irá pasando de uno a otro jugador en el sentido de las agujas del reloj, hasta que la partida termine.

## Qué puedes hacer en tu turno

En tu turno, puedes realizar UNA de estas dos acciones:

● **Robar cartas de Tren:** Roba 2 cartas de Tren de la parte superior del mazo de Trenes.

O BIEN

● **Cubrir un recorrido:** Juega cartas de Tren de tu mano para cubrir un recorrido y poner tus piezas de Tren sobre ese recorrido.

## Cartas de Tren

Hay cartas de Tren de seis colores diferentes: amarillo, verde, blanco, negro, azul y rojo. Estas cartas te permiten cubrir recorridos del tablero. Las Locomotoras son cartas multicolor y pueden usarse como comodines al cubrir un recorrido.



## Cartas de Tren



## Billete de destino



DAYS OF  
WONDER



## Cubrir un recorrido

Para cubrir un recorrido debes jugar cartas de Tren de tu mano que coincidan en color y número con los espacios del recorrido. A continuación, colocas una de tus piezas de Tren en cada uno de los espacios del recorrido. Todas las cartas usadas para cubrir el recorrido se descartan, boca arriba, junto al mazo de Trenes.

Por ejemplo, si quieres cubrir un recorrido azul de 2 espacios de longitud, necesitas jugar 2 cartas de Tren azules.

Puedes cubrir cualquier recorrido del tablero que no haya sido ya cubierto, incluso si no está conectado con ninguno de los otros recorridos que ya has cubierto. Sólo puedes cubrir un recorrido por turno. No es necesario que el color de tus piezas de Tren coincida con el color de un recorrido para poder cubrirlo. Recuerda que las Locomotoras son comodines y pueden usarse en lugar de una carta de Tren de cualquier color.

**Recorridos dobles:** Algunas ciudades están conectadas por 2 recorridos paralelos. Un mismo jugador no puede cubrir ambos recorridos de un recorrido doble. ¡Deja sitio a los demás!

## Completar un Billete de destino

Si has conseguido formar una línea continua con tus piezas de Tren entre las ciudades indicadas en uno de tus Bilettes de destino, felicidades: ¡has completado ese Billete! Comunícalo a los demás jugadores y deja el Billete de destino boca arriba sobre la mesa, frente a ti. Roba después un nuevo Billete de destino del mazo.



- **Descartar un Billete de destino:** Si ves que ya no vas a poder completar uno de tus Bilettes de destino (porque los demás jugadores han cortado tu camino, por ejemplo), puedes dejar pasar un turno para descartar **LOS 2** Bilettes de destino que tienes y robar otros 2 del mazo, en lugar de robar cartas de Tren o cubrir un recorrido.

## Premio Este-Oeste

Si completas un recorrido que vaya desde el este hasta el oeste (o viceversa) del mapa del tablero, debes anunciarlo en alto, diciendo "¡Este-Oeste!", y coger después uno de los Bilettes de Premio, dejándolo sobre la mesa frente a ti. Para completar uno de estos recorridos debes trazar con tus piezas de Tren una línea continua desde una de las ciudades más orientales (Moscú, Rostov o Ankara) hasta una de las ciudades más occidentales (Dublín, Brest o Madrid).



Este Billete de destino de Premio cuenta como un Billete de destino completado.

## FINAL DEL JUEGO

La partida termina inmediatamente cuando un jugador completa su 6º Billete de destino. Ese jugador es declarado ganador y toma el Billete de destino dorado como recompensa.

La partida también termina si un jugador coloca su última pieza de Tren sobre el tablero. Cuando esto suceda, el ganador será el jugador que ha completado más Bilettes de destino. En caso de empate, todos los jugadores empatados comparten la victoria.

**Créditos**

Diseño del juego: Alan R. Moon

Ilustraciones: Djib y Régis Torres

Diseño gráfico: Cyrille Daujean

Traducción: Darío Aguilar Pereira

Pruebas de juego: Martha García-Murillo e Ian MacInnes, Janet Moon, Adrien Martinot y el equipo de Days of Wonder.

Days of Wonder, el logotipo de Days of Wonder, Ticket to Ride - the boardgame y Ticket to Ride Europe son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Days of Wonder, Inc. y copyright © 2004-2017 de Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados.

## Cubrir un recorrido



## Completar un Billete



**DAYS OF WONDER**