

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cécile Daujean

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

UNITED KINGDOM



MAP COLLECTION
+5+

DAYS OF WONDER®

2-4
 8+
 30-60'



Bienvenidos a ¡Aventureros al Tren!™ Reino Unido, una expansión que te transportará a los primeros días de la aventura del ferrocarril. Todo comenzó en Inglaterra, en el siglo XIX...

Este manual da por hecho que estás familiarizado con las reglas habituales de ¡Aventureros al Tren!, y sólo describe las diferencias de reglas específicas para jugar con el mapa de Reino Unido. Esta expansión ha sido diseñada para 2-4 jugadores. En las partidas de 3 y 4 jugadores se pueden usar los dos Recorridos Dobles. En las partidas de 2 jugadores, una vez que se cubre uno de los recorridos de un Recorrido Doble, ya no se puede cubrir el otro.

¡Aventureros al Tren!™ Reino Unido es una expansión y requiere para su uso de los siguientes componentes, presentes en anteriores juegos de esta línea:

- ♦ Una reserva de 35 vagones de tren (en lugar de los habituales 45) y los correspondientes Marcadores de Puntuación, tomados de uno de estos juegos:

- ¡Aventureros al Tren!
- ¡Aventureros al Tren! Europa

No se necesitan las cartas de Tren de estos juegos, ya que esta expansión incluye un mazo de cartas de Tren completo, creado específicamente para este mapa, que también incluye 6 cartas de Locomotora.

LOCOMOTORAS

Al principio de la partida, cada jugador recibe una Locomotora además de sus 4 cartas de Vagón.

También, en esta expansión:

- ♦ 4 cartas cualesquiera pueden jugarse como una Locomotora.
- ♦ Cuando aparezcan 3 o más Locomotoras entre las cartas disponibles que están boca arriba, NO las descartes.

BILLETES DE DESTINO

Esta expansión incluye 57 Billetes de Destino.

Al principio de la partida se reparte a cada jugador 5 Billetes de Destino, de los que debe conservar al menos 3. Durante la partida, si un jugador desea robar nuevos Billetes de Destino, coge 3 y debe conservar al menos 1. Los Billetes de Destino descartados de este modo, ya sea al principio de la partida o al robar nuevos Billetes de Destino en el desarrollo del juego, se dejan en la parte inferior del mazo de Billetes de Destino, como en las partidas del ¡Aventureros al Tren! original.

FERRYS

Los Ferrys son recorridos grises especiales que conectan dos ciudades adyacentes separadas por una masa de agua. Son fácilmente identificables, ya que incluyen el icono de Locomotora en al menos uno de los espacios que constituyen el recorrido. Para cubrir un Recorrido de Ferry, un jugador debe usar una carta de Locomotora por cada icono de Locomotora presente en el recorrido, y el grupo normal de cartas del color apropiado para el resto de espacios del recorrido.

CARTAS DE TECNOLOGÍA

Esta expansión presenta las cartas de Tecnología. Los jugadores comienzan la partida sin ninguna tecnología. Sólo pueden cubrir los recorridos de 1 y 2 espacios, y sólo pueden cubrir recorridos de Inglaterra. No pueden cubrir recorridos de Ferry.

Excepción: El recorrido Southampton – New York es especial y puede cubrirse en cualquier momento y sin ninguna tecnología.

Al inicio de su turno, antes de llevar a cabo su acción normal, un jugador puede descartar 1 o más Locomotoras para comprar UNA carta de Tecnología. Recuerda que se pueden usar 4 cartas cualesquiera como si fuesen 1 Locomotora (o 3 si se tiene la tecnología Elevador de presión), incluso con este fin.

Tecnologías disponibles

Concesión de Gales x4

Coste: 1 Locomotora

Permite cubrir recorridos que lleguen hasta cualquiera de las 5 ciudades de Gales.

Concesión de Irlanda/Francia x4

Coste: 1 Locomotora

Permite cubrir recorridos que lleguen hasta cualquiera de las 10 ciudades de Irlanda y hasta Francia.

Concesión de Escocia x4

Coste: 1 Locomotora

Permite cubrir recorridos que lleguen hasta cualquiera de las 10 ciudades de Escocia.

Fogonero mecánico x4

Coste: 1 Locomotora

Permite cubrir recorridos de 3 espacios.

Caldera de vapor sobrecalentado x4

Coste: 2 Locomotoras

Permite cubrir recorridos de 4, 5 y 6 espacios. Sigue siendo necesario el Fogonero mecánico para cubrir recorridos de 3 espacios.

Árboles propulsores x4

Coste: 2 Locomotoras

Permite cubrir recorridos de Ferry.

Elevador de presión x4

Coste: 2 Locomotoras

Permite usar 3 cartas cualesquiera (en lugar de 4) como Locomotora.

Caldera con revestimiento calorífugo x4

Coste: 2 Locomotoras

Cada recorrido cubierto proporciona 1 punto adicional.

Turbinas de vapor x4

Coste: 2 Locomotoras

Cada recorrido de Ferry cubierto proporciona 2 puntos adicionales.

Cuando se combina con la Caldera con revestimiento calorífugo, los recorridos de Ferry proporcionan 3 puntos (en lugar de 2).

Doble tracción x4

Coste: 4 Locomotoras

Al final de la partida, cada Billeto de Destino completado proporciona 2 puntos adicionales.

Derecho de paso x1

Coste: 4 Locomotoras

Permite cubrir un recorrido que ya ha sido cubierto por otro jugador. Al jugar esta carta también se deben jugar el número necesario de cartas para cubrir el recorrido, como es habitual. Simplemente se colocan los trenes del jugador que use esta carta junto a los del jugador que ya había cubierto el recorrido. Cuando un jugador coge esta carta debe cubrir el recorrido inmediatamente, y después devolver esta carta a la mesa, para que pueda ser adquirida por otro jugador.

Importante: En muchas ocasiones, un jugador necesitará varias cartas de Tecnología para cubrir un recorrido, como se puede observar en estos ejemplos.



Si un jugador quiere cubrir el recorrido de Stranraer a Londonderry, necesitaría la carta de Concesión de Escocia, la carta de Concesión de Irlanda/Francia, la carta de Fogonero mecánico y la carta de Árboles propulsores.



Si un jugador quiere cubrir el recorrido de Newcastle a Edinburgh, necesitaría la carta de Concesión de Escocia y la carta de Fogonero mecánico.

Recordatorio: El recorrido Southampton – New York es especial y puede cubrirse en cualquier momento y sin ninguna tecnología.

VARIANTE: TECNOLOGÍAS AVANZADAS

Para disfrutar de una experiencia más competitiva, se pueden añadir las tecnologías avanzadas. Ten en cuenta que el número de tecnologías avanzadas es limitado.

Tecnologías avanzadas

Termocompresores x1

Coste: 1 Locomotora

Permite cubrir 2 recorridos en un mismo turno. Esta carta se devuelve a la mesa después de usarse.

Ténder de agua x2

Coste: 2 Locomotoras

Permite robar 3 cartas (en lugar de 2) al robar cartas de Vagón.

Contratos arriesgados x1

Coste: 2 Locomotoras

Al final de la partida, proporciona 20 puntos si el jugador que la posee es el que ha completado más Billetes de Destino. En caso contrario, resta 20 puntos.

Esta carta debe comprarse antes de que se vuelvan a barajar las cartas de Vagón. Una vez que se han vuelto a barajar, esta carta se devuelve a la caja y no puede ser comprada.

Eje de equilibrio x1

Coste: 2 Locomotoras

Al final de la partida, proporciona 15 puntos si el jugador que la posee es el que tiene la ruta continua más larga. En caso contrario, pierde 15 puntos.

Esta carta debe comprarse antes de que se vuelvan a barajar las cartas de Vagón. Una vez que se han vuelto a barajar, esta carta se devuelve a la caja y no puede ser comprada.

Motor diésel x1

Coste: 3 Locomotoras

Permite cubrir un recorrido con 1 carta menos de las requeridas. Sigue siendo obligatorio jugar al menos 1 carta, y no se puede ignorar una Locomotora en un recorrido de Ferry.

FINAL DEL JUEGO

♦ En esta expansión no hay Premio de "Ruta Continua Más Larga" ni "Mayor Número de Billetes Completados".

♦ A algunos jugadores les gusta sumar los puntos de los recorridos que cubren al final de la partida, en lugar de cada vez que cubren un nuevo recorrido. Dado que la puntuación de algunos recorridos puede verse afectada por tecnologías como Caldera con revestimiento calorífugo o las Turbinas de vapor, no es conveniente esperar hasta el final para sumar los puntos si se está usando esta expansión. Si crees que es probable que os olvidéis de anotar los puntos inmediatamente después de cubrir un recorrido, os recomendamos que designéis a un jugador como encargado de la puntuación, y que sea este quien mueva los Marcadores de Puntuación a lo largo de toda la partida, o al menos quien avise a los jugadores que olviden sumar sus puntos.



CREDITS

Game Design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

PLAY TESTING

Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • Playtester • Testspelers
• Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • Speltestare

Thank you to everyone who contributed: Janet E. Moon, Martha Garcia-Murillo
& Ian MacInnes, Delight & Seth Merrill, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Jonathan Yost, Ron Krantz, Matthew Kopel

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride United Kingdom
are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights ©2004-2017
Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

