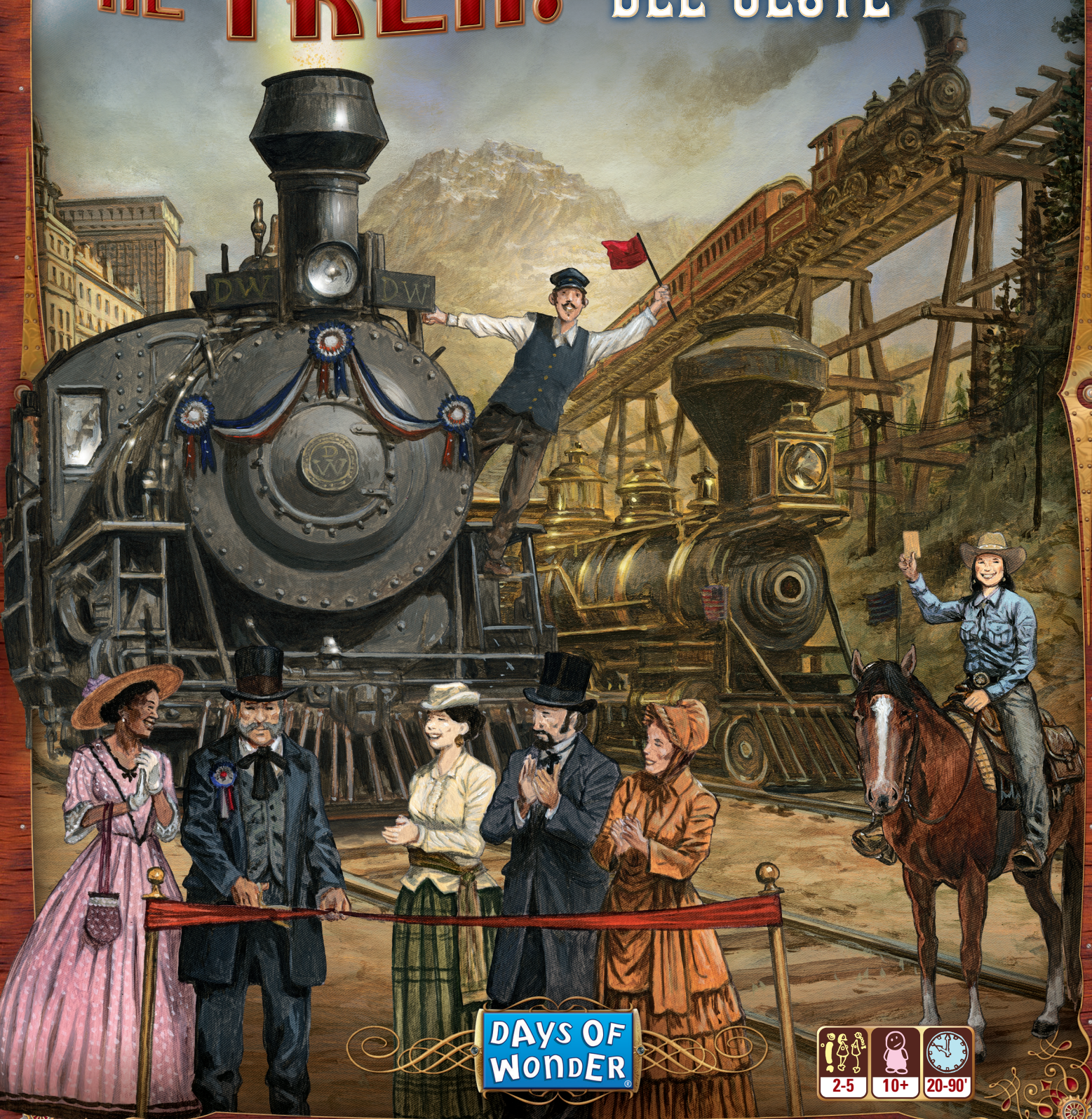


Rob Daviau • Matt Leacock • Alan R. Moon

LEGACY

# ¡AVENTUREROS AL TREN!

## LEYENDAS DEL OESTE



DAYS OF  
WONDER



Estamos a finales del siglo XIX y América está en pleno auge. Varias compañías ferroviarias compiten para satisfacer las necesidades de una población en constante crecimiento: comerciantes, funcionarios, alimentos y mercancías de todo tipo necesitan viajar de un lugar a otro. Y lo cierto es que hoy en día la red ferroviaria del país es un conjunto de vías enmarañadas.

Thaddeus Reeves es un joven emprendedor que sueña con conectar toda la nación y que ha tenido éxito más allá de sus sueños más descabellados. Reeves Rails ha construido recorridos ferroviarios desde el Atlántico hasta el Mississippi y el futuro de su empresa se antoja realmente brillante.

Pero los codiciosos barones del ferrocarril observan aviesos, celosos del creciente imperio ferroviario de Thaddeus, y han empezado a confabular para arrebatárselo.

Con el paso de los años, Reeves Rails ha seguido creciendo y prosperando. Pero tú acabas de fundar tu compañía ferroviaria. ¡Ya estás listo para formar parte de esta extraordinaria industria! Está claro que tienes mucho que aprender, pero has puesto toda tu ilusión en las locomotoras de vapor que acabas de adquirir. Seguro que la nueva línea exprés que planeas construir debería marcar la diferencia entre tú y las demás compañías. Satisfecho, abres el periódico y lees los titulares del día...

## ÍNDICE

Contenido inicial	p.3	Final de la partida	p.12
Contenido de campaña	p.3	Nota del diseñador	p.14
La campaña	p.4	Créditos	p.15
Preparación	p.6	Referencia rápida	p.16
Objetivo del juego	p.8		
El turno de juego	p.8		
• Robar cartas de Vagón	p.8		
• Cubrir un recorrido	p.8		
• Robar Billetes de destino	p.11		

# CONTENIDO INICIAL

1 tablero dividido en piezas (5 piezas para comenzar a jugar)



136 cartas ilustradas:

1 mazo de Tren (90 cartas de Vagón: 12 cartas de Vagón de cada color, 12 Locomotoras, 6 Periódicos)



1 mazo de Billetes de destino (33 cartas)



280 Vagones de tren (56 de cada color: azul, rojo, verde, amarillo y negro)



Monedas de dólar de diferente valor



1 mazo de Eventos (7 cartas)



5 cartas de Bonificación empresarial



1 carta de Furgón de cola



5 cajas de Compañías (1 de cada color de Compañía)



Recibos bancarios

1 reglamento

# CONTENIDO DE CAMPAÑA

No abras, leas o eches un vistazo al siguiente contenido hasta que el juego te lo indique.



8 cajas Fronterizas y 1 caja del Revisor



8 tableros Fronterizos



1 mazo de Historia



77 Tarjetas postales

# LA CAMPAÑA

## RESUMEN

Este juego de *¡Aventureros al Tren!* es de tipo **Legacy**, esto significa que el resultado final de cada una de tus partidas tendrá consecuencias en las siguientes partidas. Si ya has jugado a un juego **Legacy**, verás que gran parte de esta introducción te resultará familiar. Pero si es tu primer **Legacy**, sigue leyendo y descubrirás que este juego es diferente de la mayoría de los juegos de mesa que has disfrutado hasta la fecha.

A lo largo de 12 partidas tu copia de *¡Aventureros al Tren! Legacy* sufrirá cambios permanentes y añadirás nuevas reglas al juego, así como nuevos componentes y piezas de tablero. Muchas de las sorpresas que te esperan están ocultas al principio de cada partida: es importante que no abras ninguna caja u otro componente del juego (que no pertenezca al contenido inicial) hasta que una regla te lo pida.

Cada partida que juegues tendrá un principio, una mitad y un final. Después de contar la puntuación final cambiarás el juego en función de lo que haya ocurrido en la partida. Luego, guardarás todo el contenido en la caja tal y como harías con cualquier otro juego.

Sin embargo, cuando empieces una nueva partida, habrá componentes que continuarán donde los dejaste, como por ejemplo las reglas nuevas, y se añadirán nuevas cartas además de incorporar partes nuevas en el tablero de juego.

Parece complicado, pero no te preocupes, te iremos guiando poco a poco. Es posible, incluso más que probable, que olvides o interpretes mal una regla, sobre todo si es nueva. No pasa nada. Si se puede corregir el error, corrígelo. Si no, recuerda que esto no es más que un juego y sigue adelante.

### Atención

*La caja contiene un mazo de Historia. No leas las cartas de ese mazo hasta que el juego te lo pida y, por favor, no barajes el mazo. Si, por cualquier motivo, se desordenan las cartas del mazo de Historia, pídele a alguien que no esté jugando la campaña que las vuelva a ordenar poniendo las cartas con la cara A hacia arriba (1865-01A, 1865-02A, etc.).*

## ALMACENAR Y RETIRAR CARTAS

La caja de Campaña tiene separadores que dividen la caja en seis partes. Cada una de esas partes se utiliza para almacenar distintos componentes:

- ◆ **Cochera:** aquí guardarás el mazo de Tren entre partidas.
- ◆ **Taquillas:** aquí guardarás el mazo de Billetes de destino entre partidas.
- ◆ **Periódico:** aquí guardarás el mazo de Eventos entre partidas.
- ◆ **Depósito de cartas:** en este lugar guardarás el resto de las cartas y componentes que hayas usado en cada partida.
- ◆ **Oficina de correos:** en este lugar se guardan todas las Tarjetas postales por descubrir. No las mires hasta que el juego te indique que puedes hacerlo.
- ◆ **Oficina de Cartas Muertas:** aquí es donde van a parar todas las cartas retiradas del juego.

## RETIRAR

Durante tus partidas el juego te indicará que retires algún componente. El hecho de retirar un componente significa que ese componente en concreto ya no se necesitará más. Coloca las cartas retiradas en la Oficina de Cartas Muertas. Encontrarás ese lugar en la parte posterior de la caja de campaña. Devuelve los demás componentes que retires a la caja del juego. La mayoría de las veces no los volverás a necesitar, pero es posible que el juego te pida que devuelvas alguno a tus partidas.

## TARJETA POSTAL



Algunos Billetes de destino tienen un número de entrada que te indica que debes leer una Tarjeta postal. El momento exacto de cuándo debes leer la Tarjeta postal se explica más adelante.

## COMPAÑÍAS

Cada participante asume el papel de una Compañía cuyo objetivo es, partida tras partida, expandir su red ferroviaria hasta conseguir ser la compañía más exitosa de Norteamérica. Todas las Compañías disponen de una caja especial con dos compartimentos: la **Oficina** y la **Cámara acorazada**. La Oficina es el lugar donde se guardan las cartas y demás componentes entre partida y partida. Al comienzo de cada partida, toma todo el contenido de la Oficina y haz que forme parte de tu preparación para la partida. El otro compartimento, la Cámara acorazada, está cerrada, y tiene una rendija en la parte superior. Todo componente que introduzcas en la Cámara acorazada se quedará allí hasta que termines la campaña (tras 12 partidas) y determinará qué Compañía ha sido la más exitosa. Cuantas más cosas tengas en tu Cámara acorazada, mejor será tu puntuación al final de la campaña.

### Cámara acorazada



## EL MAZO DE HISTORIA

El mazo de Historia te guiará a lo largo de la campaña. Al comienzo de cada partida, durante el paso 7 de la preparación, roba la carta superior del mazo de Historia, dale la vuelta y léela. Sigue leyendo del mazo de Historia hasta que llegues a una carta de **PARADA** o **ALTO**; estas cartas indican que no debes leer más cartas de Historia por el momento. **Asegúrate de leer las dos caras de cada carta.** Después de leer una carta (¡recuerda, por las dos caras!), puedes retirarla a la Oficina de Cartas Muertas a menos que su texto indique que deba entrar en juego, como si fuera una nueva carta de Evento (a continuación).



## EVENTOS

La campaña comienza con 7 cartas de Evento formando el mazo de Eventos. Siempre que robes un Periódico del mazo de Tren, entrará en juego una carta de Evento. A medida que vaya avanzando la campaña y explores más el mapa, añadirás cartas de Evento a su mazo, a la par que retirarás las cartas de Evento más antiguas. Cada vez que entre en juego una nueva carta de Evento, léela antes de añadirla al mazo de Eventos.



## DÓLARES

Controlas una Compañía y tu objetivo es ganar tanto dinero (dólares) como sea posible, tanto en cada partida como a lo largo de la campaña. Al final de cada partida, la Compañía con más dinero será declarada ganadora. Durante la partida, los dólares de cada Compañía deben permanecer visibles para todo el mundo.



## COMPONENTES NO DISPONIBLES

Este juego contiene componentes que no están a tu disposición al principio de la campaña, pero a lo largo de tus partidas acabarás poniéndolos en juego, integrándolos junto a los que ya estés utilizando. Estos componentes son:

### Tableros Fronterizos

Al principio de la campaña tienes a tu disposición la parte oriental de Norteamérica. A medida que expandas tu Compañía y aumentes el tamaño de tus líneas ferroviarias, también añadirás nuevos tableros Fronterizos al tablero existente. Cada tablero Fronterizo que añadas al juego pasará a formar parte del tablero para el resto de la campaña.



### Cajas Fronterizas

Hay 8 cajas Fronterizas y una caja del Revisor que contienen objetos misteriosos. A lo largo de la campaña se te indicará cuándo debes abrir cada una de esas cajas. Cada vez que abras una caja Fronteriza todo el mundo puede examinar su contenido y leer cualquier texto que contenga. Una vez que se abra una caja todo su contenido pasa a estar disponible.



## Tarjetas postales

A veces el juego te pedirá que robes una Tarjeta postal. Cuando tengas que robar una Tarjeta postal, lee una de sus caras en voz alta (la Tarjeta postal te indicará cuál) y mantén la otra cara en secreto hasta que cumplas sus requisitos.



Cuando cumplas con los requisitos de una Tarjeta postal, avisa de ello a todo el mundo y obtén el beneficio que aparece en esa Tarjeta postal.

Las Tarjetas postales que robes al final de una partida no pueden completarse hasta que no juegues la siguiente partida. Ten en cuenta que no podrás completar las Tarjetas postales que robes al final de la 12ª partida.

## NUEVAS REGLAS

En este reglamento encontrarás espacios sin texto de reglas. A medida que juegues, y siempre que descubras nuevas reglas, adhiere las pegatinas de esas reglas en los espacios correspondientes de este reglamento. Algunas reglas permanecerán activas durante el resto de la campaña, mientras que otras pueden durar solamente unas pocas partidas.

## TE ESPERAN MUCHOS MISTERIOS

Verás que hay símbolos de Picos de minero y Calaveras en algunas cartas de Vagón, y bandas de color en los Billetes de destino (incluso alguno tiene texto de reglas). Ignora todo esto por el momento.

Durante tus partidas encontrarás Tarjetas postales que mencionan reglas, cartas de Evento y Lugares que aún no has descubierto. No te preocupes, no te has perdido nada, lo que sucede es que todavía no has descubierto esa parte del juego.

## ANTES DE TU PRIMERA PARTIDA

Lee todo el reglamento antes de preparar la primera partida. Aunque te consideres todo un experto en *Aventureros al Tren!*, te sorprenderá saber que algunas reglas han cambiado.

Separa los Periódicos del resto de cartas de Vagón.

Cada participante elige una Compañía con la que jugar la campaña y, a continuación, toma la caja de Compañía correspondiente y escribe su nombre en ella.

En el Depósito de cartas encontrarás unas cartas de Bonificación empresarial. Pon cada una de esas cartas en la sección de Oficina de su correspondiente caja de Compañía. Encontrarás la Oficina en la parte delantera de cada caja de Compañía. En la el Depósito de cartas también encontrarás la carta del Furgón de cola, dásela a una Compañía elegida al azar.

Cuando termines de leer las reglas, prepara la partida y lee todas las cartas de Historia que te pida el juego que leas durante el paso 7.





# REGLA A

# REGLA B

# REGLA C

# REGLA D

# REGLA E



# F



# B

# C

# L

14. La Compañía que tenga el Furgón de cola **L** jugará en primer lugar. Si por algún motivo esa Compañía no está presente en la partida, toma la carta de Furgón de cola de su Oficina y elige al azar a otra Compañía. Dale el Furgón de cola a la Compañía elegida.

# OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es simple: ser la Compañía con más dinero.

Puedes ganar dinero si:

- Completas con éxito una ruta continua de recorridos entre las dos ciudades de tus Bilettes de destino.
- Cubres un recorrido con tu color de Compañía.

• Realizas determinadas acciones de Evento.

• Utilizas tus Vagones de tren.

Pierdes dinero por cada uno de tus Bilettes de destino sin completar al final de la partida.

A lo largo de la campaña descubrirás nuevas maneras de ganar y perder dinero.

# EL TURNO DE JUEGO

La Compañía en posesión del Furgón de cola empieza a jugar. Los turnos se suceden en sentido horario con las Compañías turnándose hasta el final de la partida. En tu turno puedes realizar una, y solamente una, de las siguientes tres acciones:

• **Robar cartas de Vagón**

• **Cubrir un recorrido**

**Atención:** al contrario de lo que sucede en otros juegos de la colección de ¡Aventureros al Tren!, no obtienes puntos al cubrir un recorrido.

• **Robar Bilettes de destino**

## ROBAR CARTAS DE VAGÓN

En el mazo de Tren hay cartas de Vagón de seis colores diferentes, Locomotoras que actúan como comodines (ver más abajo) y Periódicos. Los colores de las cartas de Vagón coinciden con varios recorridos entre ciudades del tablero: negro, azul, blanco, verde, amarillo y rojo.



Si decides robar cartas de Vagón, puedes robar 2 cartas.

Puedes robar cualesquiera de estas cartas de entre las cinco cartas bocarriba que hay junto al mazo de Tren, o de la parte superior del mazo de Tren (lo que viene a ser un robo a ciegas). Tras robar una carta bocarriba, deberás rellenar de inmediato el hueco que quede en la fila con otra carta de la parte superior del mazo de Tren.

**Si en cualquier momento tres de las cinco cartas de Vagón que se encuentran bocarriba son Locomotoras, descarta todas las cartas de Vagón de la fila y roba otras cinco de inmediato para sustituirlas, mostrándolas una a una.**

Puedes tener cualquier cantidad de cartas en la mano en cualquier momento. Si el mazo de Tren se agota, utiliza las cartas que se encuentren en la pila de descartes (junto con los Periódicos) para formar un nuevo mazo. Baraja las cartas concienzudamente, ya que la mayoría de las cartas de Vagón en la pila de descartes estarán agrupadas por color.

**Atención:** en el improbable caso de que en total haya 8 o menos cartas entre el mazo de Tren y su pila de descartes (debido a que las Compañías estén haciendo acopio de cartas de Vagón), no podrás realizar la acción de Robar cartas de Vagón en tu turno. En su lugar deberás Cubrir un recorrido o Robar Bilettes de destino.

## Robar Locomotoras

Si deseas robar una Locomotora de la fila de cartas de Vagón, esta deberá ser la primera carta que robes en tu turno. Además, si robas una Locomotora como tu primera carta, no podrás robar una segunda carta ese turno.



**Atención:** si eres tan afortunado como para robar una Locomotora de la parte superior del mazo en un robo a ciegas, esa Locomotora sigue contando como una sola carta robada, por lo que puedes seguir robando un total de dos cartas ese turno.

## Jugar Locomotoras

Las Locomotoras son multicolor y sirven de comodines que pueden formar parte de cualquier grupo de cartas que uses para cubrir un recorrido.

Es posible que tengas que descartar una Locomotora adicional para satisfacer el requisito de algunas Tarjetas postales, eventos o condiciones especiales de la partida. Si deseas satisfacer varios requisitos a la vez, deberás descartar una Locomotora para cada uno de ellos.

Por ejemplo, si tienes una Tarjeta postal que dice «**Cuando cubras un recorrido puedes descartar 1 Locomotora para recibir 5**» y otra que dice «**Cuando cubras un recorrido puedes descartar 1 Locomotora para robar 2 cartas de Vagón**», deberás descartar 1 Locomotora si deseas ganar 5 \$ y otra Locomotora si deseas robar 2 cartas de Vagón.

## Periódicos

Cada vez que robes un Periódico del mazo, ya sea como reemplazo para la fila de cartas de Vagón como en un robo a ciegas, debes:

• Robar la siguiente carta del mazo de Eventos y dejarla bocarriba en la pila de descartes de eventos. Esa carta pasará, de inmediato, a ser el Evento activo.

• Descartar el Periódico y robar una nueva carta del mazo de Tren.

Muchas cartas de Evento son de efecto continuo, o lo que es lo mismo, son cartas cuyos efectos deben aplicarse mientras sean el Evento activo (es decir, mientras sean la carta superior de la pila de descartes de eventos). Las cartas de Evento que contienen un rayo aplican su efecto inmediatamente y luego no tienen ninguna otra consecuencia aunque permanezcan en la parte superior de la pila de descartes de eventos. No robes otra carta de Evento para sustituir una carta de Evento con un rayo.

En algunos casos deberás retirar del juego un Evento activo. Cuando esto suceda deberás robar de inmediato una carta de Evento para reemplazar a la anterior.

## CUBRIR UN RECORRIDO

Un recorrido es un conjunto de espacios continuos de color (en algunos casos, espacios grises) entre dos ciudades conectadas en el mapa.

Para cubrir un recorrido debes jugar un grupo de cartas igual al número de espacios del recorrido. Todas las cartas de ese grupo de cartas deben





coincidir con el color del recorrido (consulta el Ejemplo 1). Los recorridos de color gris pueden cubrirse utilizando un grupo de cartas de cualquier color (consulta el Ejemplo 2).

Recuerda que las Locomotoras sirven de comodín y pueden formar parte de un grupo de cartas de cualquier color.

Cuando cubras un recorrido, pon uno de tus Vagones de tren en cada uno de los espacios de ese recorrido y, a continuación, descarta todas las cartas que hayas usado para cubrirlo.

Solo puedes cubrir un recorrido si hay una ciudad en los dos extremos del recorrido. No puedes cubrir un recorrido que se salga del límite del tablero.

Puedes cubrir cualquier recorrido disponible que haya en el tablero. No tienes por qué conectarlos con tus anteriores recorridos. Pero solamente puedes cubrir un recorrido por turno y debes hacerlo por completo en ese mismo turno. Por ejemplo, no puedes poner 2 Vagones de tren en

### Ejemplo 1

Para cubrir un recorrido desde Montréal a Buffalo necesitas un grupo de 2 cartas de Vagón de color rojo o 2 cartas de Vagón de color azul.



### Ejemplo 2

Para cubrir un recorrido desde Buffalo a New York puedes usar cualquier grupo de 3 cartas del mismo color.



un recorrido de tres espacios y esperar al siguiente turno para poner el tercer Vagón.

## Recorridos dobles y triples

Algunas ciudades están conectadas por recorridos dobles o triples (dos o tres recorridos de la misma longitud que conectan las mismas ciudades).



Una Compañía no puede cubrir más de un recorrido de los recorridos dobles o triples.

### Importante

en las partidas de 2 o 3 Compañías solamente tienes a tu disposición uno de los recorridos entre dos ciudades conectadas con un recorrido doble: cuando una Compañía cubra uno de esos recorridos, el otro recorrido queda bloqueado y deja de estar disponible para el resto de las Compañías. Las Compañías siempre tienen a su disposición todos los recorridos que conectan dos ciudades con un recorrido triple independientemente del número de Compañías en la partida.

## Reglas adicionales para cubrir recorridos:

Hay una serie de reglas que deberás aplicar siempre que cubras un recorrido. Al inicio de la campaña solamente deberás aplicar un par de ellas (las verás a continuación), pero a medida que vayas jugando partidas el juego irá añadiendo más reglas.

Siempre que cubras un recorrido debes aplicar en orden las siguientes reglas, saltándote aquellas que no puedas aplicar, ¡o que todavía no hayas descubierto!

REGLA  
F

REGLA  
G

REGLA  
H

REGLA  
L

REGLA  
I

REGLA  
M

REGLA  
J

REGLA  
N

### RECORRIDOS DE COMPAÑÍAS

Siempre que cubras un recorrido de cualquier longitud que coincida con el color de tu Compañía, recibe inmediatamente la bonificación que indique tu carta de Bonificación empresarial.



REGLA  
O

REGLA  
K

REGLA  
P

REGLA  
Q

REGLA  
R

REGLA  
S

REGLA  
T

REGLA  
U

REGLA  
V

## CUBRIR UN RECORRIDO CON UNA GRAN CIUDAD



Cuando cubras un recorrido que conecte con al menos una gran ciudad, roba la carta superior del mazo de Tren para añadirla a tu mano. Solamente robas una carta aunque conectes dos grandes ciudades en el mismo recorrido. Si en turnos posteriores cubres otro recorrido conectando la misma gran ciudad, vuelves a robar una carta del mazo de Tren.

## ROBAR BILLETES DE DESTINO

Puedes usar tu turno para robar más Billetes de destino. Si lo haces, roba las 3 cartas superiores del mazo de Billetes de destino. Si el mazo de Billetes de destino contiene menos de 3 cartas, roba las cartas que queden en el mazo.



Debes conservar al menos un Billeto de destino de entre aquellos que hayas robado, pero si quieres puedes quedarte con más. Los Billetes de destino que no desees conservar se colocan en la parte inferior del mazo. Una vez elijas algún Billeto de destino, deberás quedártelo hasta el final de la partida. Si en un turno posterior decides volver a robar Billetes de destino, no podrás descartar los que ya tenías en tu poder.

Las ciudades que aparecen en un Billeto de destino representan objetivos de itinerario. Si al final de la partida completas con éxito una serie de recorridos continuos con Vagones de tren de tu color que conecten las dos ciudades de alguno de tus Billetes de destino, obtienes los dólares que indique ese Billeto de destino. Si no logras completar con éxito el objetivo de itinerario de alguno de tus Billetes de destino, perderás la cantidad de dólares que indique ese Billeto de destino. Algunos Billetes de destino tienen texto de reglas; ignora ese texto durante la primera partida de la campaña, el juego te explicará qué hacer con ese texto más adelante.

A menos que se te diga lo contrario, mantén ocultos tus Billetes de destino hasta el final de la partida. Durante una partida puedes acumular tantos Billetes de destino como quieras.



# FINAL DE LA PARTIDA

Cuando la reserva de Vagones de tren de cualquier Compañía llegue, al final de su turno, a 0, 1 o 2 Vagones de tren, cada Compañía, incluida esa Compañía, juega un turno final. Una vez finalizados, la partida termina.



## 1. Determinar una Compañía ganadora

Cada Compañía toma un Recibo bancario y escribe el año durante el cual transcurrió la partida, además de la siguiente información:

### • Monedas en mano

El valor en dólares de las monedas que tenga en mano.

### • Bonificación por Vagones de tren restantes

La bonificación en dólares por el número de Vagones de tren que tenga en su reserva:

Vagones restantes	Bonificación en dólares
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

### • Valor de los Bilettes de destino

El valor total de sus Bilettes de destino, que puede ser positivo o negativo. El valor de cada Billeto de destino dependerá de si la Compañía ha cumplido o no con el objetivo de itinerario indicado en cada Billeto.



## CALCULAR EL TOTAL DE LOS RECIBOS BANCARIOS



Las Compañías suman todos los dólares obtenidos y anotan el total en sus Recibos bancarios. El total obtenido en cada Recibo bancario nunca puede ser menor a 0 \$.

La Compañía que haya conseguido más dólares gana la partida.

No recojas el juego todavía.

### Reglas de desempate

En caso de empate en alguna posición, aquella Compañía de entre las empatadas que haya completado más Bilettes de destino rompe el empate a su favor. Si el empate persiste, la Compañía de entre las empatadas que haya estado jugando sus turnos en último lugar rompe el empate a su favor.

## FURGÓN DE COLA

La Compañía que ha quedado en último lugar recibe la carta de Furgón de cola y la guarda en su Oficina.



## ¿TE HAS PERDIDO ALGUNA PARTIDA?

Al final de la campaña, aquellas personas que no hayan jugado todas las partidas recibirán unos puntos de consolación. No te preocupes ahora por eso, al final de la campaña se explicará con detalle.

## 2. Retirar un Evento

La Compañía en posesión del Furgón de cola elije una carta de Evento de la **pila de descartes de Eventos** y comunica al resto de Compañías que la retira del juego. Esa carta de Evento ya no volverá a aparecer durante la campaña. En el caso de que la pila de descartes de Eventos esté vacía, no retires del juego ninguna carta de Evento.

## 3. Comprueba la carta de Parada

Comprueba el mazo de Historia para ver si hay que añadir algo al juego: nuevos componentes o reglas.



## 6. Guardar componentes en la Cámara acorazada

Las Compañías guardan su Recibo bancario en su Cámara acorazada.



## 8. Recoge el juego, ¡o juega otra partida!

Puedes guardar en la caja del juego todos los componentes (Billetes de destino, cartas de Vagón, monedas, etc.), ¡o jugar otra partida!



## NOTA DEL DISEÑADOR

*La historia del ferrocarril estadounidense evoca muchos pasajes de antaño: el expansionismo, el salvaje Oeste, la vida al aire libre.*

*Este juego se sirve de ellos para contar la historia de un mundo inspirado en el nuestro.*

*Pero la expansión americana tuvo un coste. Las tribus nativas americanas fueron saqueadas y aniquiladas. Los trabajadores del ferrocarril fueron explotados, maltratados y sufrieron muchos accidentes laborales.*

*Al diseñar el juego no encontramos la forma de incluir estos elementos dentro de una temática desenfadada. Estas omisiones no pretenden ocultar o pasar por alto estos acontecimientos y te animamos a que leas más sobre la historia real de la expansión ferroviaria estadounidense.*



LEGACY

# ¡AVENTUREROS AL TREN!

## LEYENDAS DEL OESTE

Diseño y desarrollo

**Rob Daviau, Matt Leacock, y Alan R. Moon**

**Producción**  
**Adrien Martinot**

**Ilustraciones**  
**Julien Delval**

**Dirección artística**  
**Cyrille Daujean**

**Desarrollo adicional**  
**Franck Lefebvre**  
**Sébastien Rio**  
**Adrien Martinot**

**Edición**  
**Franck Lefebvre**  
**Sébastien Rio**

**Diseño gráfico**  
**Cyrille Daujean**  
**Caroline Sébayhi**

**Marketing y comunicación**  
**Alexiane Achard**

**Traducción, revisión**  
**y asesoramiento (en este orden)**  
**Moisés Busanya**  
**Joaquín C. Martín-Rayó**  
**Ana «Mákina» León**

Los autores y Days of Wonder queremos agradecer de corazón la implicación de todos los que ayudaron a probar el juego:

Alan Aspinwall, Natalie Aspinwall, Billy Van Ark, Chris Biancheria, Massimo Bianchini, Josh Bluestein, Jared Boyce, Danielle Broekman, Moisés Busanya, Danny Calderon, Laura Carlin, David Carpenter, Luca Cattini, Thomas Cauët, Leslie Chan, Will Creech, Anthony Crusha, Jessica Crusha, Lindsay Daviau, Cyril Demaegd, Ken Drake, Nikki Ebright, Michal Ekrt, Ambra Farris, Josiah Fiscus, Nazarena Forti, Sue Frietsche, Magda Gamrot, Shelly Ganschow, Doug Garrett, Rachel Gay, Brad Genz, Mark Goetz, Colin Haine, Kira Haine, Phil Haine, Beth Heile, Kateřina Hejlová, José Luis Herrera, Joe Huber, Wojciech Ingielewicz, Casey Johnson, Avri Klemer, Katarzyna Kaszorek, Sebastian Klinge, John Knoerzer, Philipp Kretzschmar, Mischa Krilov, Colleen Leacock, Donna Leacock, Ruth Leacock, Tim Leacock, Jim Leesch, Roger Leroux, Judson Lester, Michele Lusvarghi, Nico Márquez, Stefan Meeuwsen, Chris Mitsinikos, Janet Moon, Philippe Mouret, Ondřej Mysliveček, Alexis Napoliello, David Nolin, Kevin O'Hare, Erik Oliver, Tomáš Petr, Sebastian Rapp, Dan Schaeffer, Karin Schleicher, Bill Shube, Sarah Shube, Chuck Singer, Jenn Skahen, Sandra Socha, Veronika Stallmann, Rob Starobin, Basil Sylvester, Erin Sylvester, Kevin Sylvester, Rafał Szczepkowski, Michał Szewczyk, Jos Tidwell, Ken Tidwell, Mae Thornstrom, Ilaria Tosi, Marieke Versmissen, Vittoria Vincenzi, Bobby West, Franziska Wolf, Chris Wray, Kit Yona, Lola Yona, Zak Yona, Jonathan Yost, y Michelle Zentis.

Dedicamos este juego a Eric, Mark, Yann, Pierre, Brice, Mylène, Cyrille, Marilyn, Emmanuelle, Claudia, Franck, Sibylle, Myriam, John, Bernt, Antoine, Patrick, Adrien, Gérald, Eric, Natalie, Sandrine, Madison, Christine, Stéphane, Alexis, Jérôme, Alexiane, Caroline y Sébastien.

# REFERENCIA RÁPIDA

## EN CADA TURNO

Haz una de las siguientes acciones:

### Robar cartas de Vagón

Roba 2 cartas de Vagón, ya sea de la fila de cartas bocarriba o del mazo de Tren en un robo a ciegas. También puedes robar 1 Locomotora de la fila.

Si robas un Periódico, roba la siguiente carta de Evento y ponla bocarriba sobre la pila de descartes de Eventos, a continuación roba una carta del mazo de Tren en sustitución.

### Cubrir un recorrido

(Sigue las instrucciones de más abajo.)



## Robar Billetes de destino

Roba 3 cartas del mazo de Billetes de destino. Debes conservar al menos 1 de los Billetes de destino que robes.

Devuelve los Billetes que no quieras quedarte a la parte inferior del mazo de Billetes de destino.

## FINAL DE LA PARTIDA

Suma el total de:

-  Monedas en mano
-  Bonificación por Vagones de tren restantes
-  Valor de los Billetes de destino

Anota el total obtenido en tu Recibo bancario.

Sigue las reglas del final de la partida.

## Bonificación por Vagones de tren restantes

Vagones restantes	Bonificación en dólares
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

## CUBRIR UN RECORRIDO

Juega cartas de Vagón que coincidan con el color de un recorrido para cubrirlo, y luego **sigue estos pasos en orden** (sáltate aquellos que precisen un tipo de pegatina que no tengas):

(Obtendrás nuevas pegatinas y seguirás nuevos pasos a medida que vayas jugando partidas, y no necesariamente pueden salir en el mismo orden)

Pegatina  
1

Pegatina  
2

### 3. RECORRIDOS DE COMPAÑÍAS



Si el recorrido coincide con el color de tu Compañía, recibe inmediatamente la bonificación que indique tu carta de Bonificación empresarial.

Pegatina  
4

Pegatina  
5

Pegatina  
6

Pegatina  
7

Pegatina  
8

Pegatina  
9

Pegatina  
10

Pegatina  
11

### 12. GRAN CIUDAD

Si cubres un recorrido que conecte con al menos una gran ciudad, roba la carta superior del mazo de Tren para añadirla a tu mano.

