

Alan R. Moon

¡AVENTUREROS AL TREN! AURORA BOREAL



¡Te damos la bienvenida a los países nórdicos!

Durante tu viaje, visitarás los parajes más bellos de Dinamarca, Noruega, Suecia y Finlandia. Explora sus bulliciosas ciudades portuarias y cruza el Círculo Polar Ártico para admirar los fiordos. Construye ferrocarriles a través de los campos, bosques y montañas que hacen de esta región un lugar único. Traza líneas de ferri que conecten las islas del archipiélago de Turku o la colorida ciudad de Bergen, ¡y crea el imperio de transporte más grande de toda Escandinavia!



DAYS OF
WONDER

COMPONENTES

- ◆ Un tablero de Europa del Norte
- ◆ 200 Vagones de colores de plástico (40 para cada jugador y algunos de repuesto)
- ◆ 180 cartas ilustradas:



114 cartas de Vagón (12 de cada color y 18 locomotoras)

- ◆ 5 Marcadores de Puntuación de madera (1 de cada color, correspondientes a los colores de los Vagones)
- ◆ Este libro de reglas

PREPARACIÓN

Pon el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador recibe los 40 Vagones del color que elija y el Marcador de Puntuación correspondiente. Todos los jugadores colocan sus Marcadores de Puntuación en el inicio **1** del raíl de puntuación que recorre el borde del mapa, al lado del número 100. A lo largo de la partida, cada vez que un jugador gane puntos, hará avanzar su Marcador tantas casillas como puntos haya ganado.

Baraja las cartas de Vagón y reparte una mano inicial de 4 cartas a cada jugador **2**. Deja el resto del mazo de cartas de Vagón al lado del tablero y dales la vuelta a las primeras 5 cartas del mazo para ponerlas bocarriba **3**.

Baraja las cartas de Objetivo común y dales la vuelta a las primeras 4 cartas del mazo para ponerlas bocarriba, al lado del tablero **4**. Guarda el resto de las cartas de Objetivo común en la caja del juego.

Ahora baraja las cartas de Billete de Destino y reparte 4 cartas a cada jugador **5**. Deja el resto del mazo de cartas de Billetes de Destino al lado del tablero **6**. Cada jugador mira sus Billetes de Destino y decide cuáles quiere conservar. Es obligatorio quedarse con un mínimo de 2 Billetes, aunque los jugadores pueden quedarse con más. Los Billetes de Destino descartados se dejan debajo del mazo. Los jugadores deben mantener en secreto sus Billetes de Destino hasta el final de la partida.

Ahora estáis preparados para empezar.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es sumar el mayor número de puntos posible. Pueden conseguirse puntos de las siguientes formas:

- ◆ Cubriendo un Recorrido entre dos ciudades adyacentes en el mapa
- ◆ Completando con éxito una ruta continua de Recorridos entre las dos ciudades de tus Billetes de Destino
- ◆ Completando cartas de Objetivo común al final de la partida

Se pierden puntos si no se completan con éxito los Billetes de Destino antes de que acabe la partida



TURNO DE JUEGO

Empieza la partida el jugador que haya viajado más. A partir de este jugador, el turno va pasando de uno a otro jugador en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, cada jugador debe realizar una (y solo una) de las siguientes tres acciones:

Robar cartas de Vagón – El jugador roba hasta 2 cartas de Vagón y las añade a su mano.

Cubrir un Recorrido – El jugador juega cartas de Vagón para cubrir un Recorrido entre dos ciudades adyacentes del tablero.

Robar Billetes de Destino – El jugador roba 3 Billetes de Destino del mazo y debe quedarse con al menos uno de ellos.

ROBAR CARTAS DE VAGÓN

Hay 8 tipos de cartas de Vagón normales, sin contar las Locomotoras. Los colores de cada tipo de carta de Vagón (violeta, azul, naranja, blanco, verde, amarillo, negro y rojo) coinciden con los Recorridos entre las ciudades del tablero. Las Locomotoras son multicolor, sirven de comodines en el juego y pueden formar parte de cualquier grupo de cartas que se use para cubrir un Recorrido. También sirven para cubrir Recorridos de Ferri (ver más adelante).

Si un jugador decide robar cartas de Vagón, puede robar dos cartas. Estas cartas pueden robarse de las cinco cartas que están bocarriba junto al tablero o bien del mazo (a ciegas). Si roba una de las cartas que están bocarriba, debe reemplazarla inmediatamente con una nueva carta de la parte superior del mazo.

Nota: a diferencia de la mayoría de los juegos de ¡Aventureros al tren!, en este no se descartan las cinco cartas de Vagón que están bocarriba cuando tres o más sean Locomotoras

Se puede tener cualquier número de cartas en la mano en cualquier momento. Cuando el mazo se acaba, las cartas retiradas se barajan de nuevo para formar un nuevo mazo. Las cartas deben barajarse concienzudamente, ya que probablemente todas habrán sido descartadas en grupos. En el improbable caso de que no queden cartas en el mazo y no haya descartes (porque los jugadores están acumulando cartas en su mano), no se podrán robar cartas de Vagón; solo se podrá cubrir un Recorrido o robar Billetes de Destino.

ROBAR LOCOMOTORAS

Si el jugador quiere robar una carta de Locomotora del grupo de cartas bocarriba, debe ser **la primera carta que robe** en ese turno y **no podrá robar una segunda carta**.

Nota: si un jugador tiene la suerte de robar una Locomotora del mazo (robando a ciegas), sigue pudiendo robar una segunda carta durante ese turno

CUBRIR UN RECORRIDO

Un Recorrido es un grupo de espacios de color continuos (en algunos casos, espacios grises) entre dos ciudades adyacentes en el mapa.

Para cubrir un Recorrido, un jugador debe usar un grupo de cartas de Vagón cuya cantidad coincida con la de los espacios del Recorrido elegido. El grupo de cartas debe coincidir con el color del Recorrido. Las Locomotoras pueden jugarse como cartas de cualquier color (ver ejemplo 1). Los Recorridos grises son Recorridos de Ferri que no requieren un color específico (ver las reglas de los Ferris a continuación).

Cuando se cubre un Recorrido, el jugador coloca uno de sus Vagones de plástico en cada uno de los espacios del Recorrido. Todas las cartas usadas para cubrir el Recorrido se descartan en una pila de descartes, al lado del mazo de robo. Después, indicará inmediatamente su nueva puntuación moviendo su Marcador de Puntuación el número de espacios correspondiente (ver más adelante) a lo largo del rail de puntuación del tablero.

Un jugador puede cubrir cualquier Recorrido abierto del tablero. No tiene por qué estar conectado con sus anteriores Recorridos. Además, solo se puede cubrir un Recorrido como máximo (y, por lo tanto, conectar dos ciudades adyacentes) en un mismo turno.

Algunas ciudades están conectadas por Recorridos dobles o triples. Un mismo jugador solo puede cubrir un único Recorrido de un Recorrido doble o triple.



Ejemplo 1: para cubrir el Recorrido amarillo, el jugador puede usar cualquiera de las siguientes combinaciones de cartas: dos cartas amarillas; una carta amarilla y una Locomotora; dos Locomotoras.



Ejemplo 2: este Recorrido de Ferri puede cubrirse jugando un grupo de dos cartas del mismo color, además de una Locomotora o una pareja de cartas de Vagón idénticas.



Importante:

- ◆ en partidas de 2 o 3 jugadores, solo puede usarse uno de los Recorridos dobles. Un jugador puede cubrir cualquiera de los dos Recorridos entre dos ciudades, pero entonces el otro Recorrido queda cerrado para los demás jugadores.
- ◆ en partidas de 2 jugadores, solo puede usarse uno de los Recorridos triples. En partidas de 3 jugadores, solo pueden usarse dos de los Recorridos triples. Los tres Recorridos de los Recorridos triples solo se usan en partidas de 4 o 5 jugadores.

FERRIS

Los Ferris son Recorridos especiales que conectan dos ciudades adyacentes separadas por una masa de agua. Son fácilmente identificables por su color gris y el icono de Locomotora en al menos uno de los espacios que constituyen el Recorrido. Para cubrir un Recorrido de Ferri, un jugador debe usar:

- una carta de Locomotora
O BIEN

-una pareja de cartas de Vagón del mismo color

por cada icono de Locomotora presente en el Recorrido, además de un grupo de cartas de Vagón de un mismo color para el resto de los espacios del Recorrido.

BONIFICACIÓN DE ROBO

Ciertos Recorridos tienen el icono «+ X». Después de cubrir uno de estos Recorridos, el jugador roba ese mismo número de cartas de Vagón del mazo. No se pueden robar cartas de Vagón bocarriba como bonificación.



Ejemplo 3: para cubrir el Recorrido de Ferri que une Mo I Rana y Narvik, el jugador puede usar una Locomotora y una pareja de cartas de Vagón idénticas para los dos iconos de Locomotora, y otras dos cartas de Vagón de un mismo color para el resto del Recorrido



Bonificación de robo

TABLA DE PUNTUACIÓN DE RECORRIDOS

Cuando un jugador cubre un Recorrido, anota los puntos ganados moviendo su Marcador de Puntuación a lo largo del raíl de puntuación del tablero. Utiliza la siguiente tabla como referencia:

Longitud del Recorrido	Puntuación
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10

ROBAR BILLETES DE DESTINO

Un jugador puede usar su turno para robar más cartas de Billeto de Destino. Se roban 3 cartas del mazo de Biletos de Destino. Si hay menos de 3 cartas de Billeto de Destino en el mazo, el jugador solo puede robar las cartas que quedan disponibles.

El jugador debe conservar al menos uno de los Biletos de Destino robados, aunque puede quedarse con dos o incluso con los tres si así lo desea. Los Biletos de Destino que se descarten se colocan en la parte inferior del mazo. Los Biletos que se roben y no se descarten inmediatamente deben conservarse hasta el final de la partida. No pueden descartarse durante un turno posterior en el que se vuelvan a robar cartas de Billeto de Destino.

Las ciudades que figuran en los Biletos de Destino representan los objetivos de viaje del jugador. Si, al final de la partida, un jugador ha completado con éxito una línea continua de trenes de plástico de su color entre las dos ciudades indicadas en uno de sus Biletos de Destino, sumará los puntos indicados en el Billeto de Destino a su puntuación total. Si no ha conseguido conectar las dos ciudades con una línea continua, restará la puntuación indicada en el Billeto de Destino a su total de puntos.

Los Biletos de Destino se mantienen ocultos a los demás jugadores hasta que se establezca la puntuación final de la partida. Un jugador puede acumular durante la partida tantos Biletos de Destino como quiera.

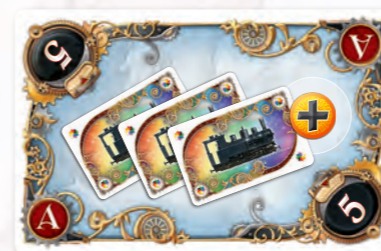
FINAL DE LA PARTIDA

Cuando la reserva de trenes de plástico de algún jugador llegue a 2 trenes o menos al final de su turno, cada jugador, **incluido ese**, juega un turno final. Después, la partida termina y los jugadores calculan su puntuación final.

CÁLCULO DE PUNTUACIÓN

- Los jugadores ya deberían haber sumado los puntos que han conseguido al cubrir los diferentes Recorridos. Para asegurarse de que no haya errores, se puede volver a contar la puntuación de los Recorridos de cada jugador.
- Ahora, los jugadores deben revelar sus Biletos de Destino y sumar (o restar) su valor a su puntuación total, en función de si han conseguido (o no) conectar las ciudades correspondientes.
- Finalmente, los jugadores obtienen puntos por las cuatro cartas de Objetivo común (cada Objetivo se explica a continuación). En caso de empate entre dos o más jugadores por una carta, todos los jugadores empatados obtienen los puntos que otorga la carta.
- Quien haya obtenido más puntos gana la partida. Si hay dos o más jugadores empatados a puntos, gana el jugador de entre los empatados que haya completado más Biletos de Destino. En el improbable caso de que sigan empatados, gana el jugador de entre los empatados que haya obtenido los puntos de más cartas de Objetivo común. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

CARTAS DE OBJETIVO COMÚN



A Coleccionista de locomotoras

El jugador que tenga más Locomotoras en la mano gana estos puntos.

Nota: cada pareja de cartas de Vagón del mismo color se considera una Locomotora a la hora de determinar quién cumple el Objetivo.



D Paso a paso

El jugador que haya cubierto más Recorridos de un solo espacio gana estos puntos.



H Polar Express

El jugador que haya completado más Biletos de Destino que conecten al menos una ciudad situada dentro del Círculo Polar Ártico gana estos puntos.



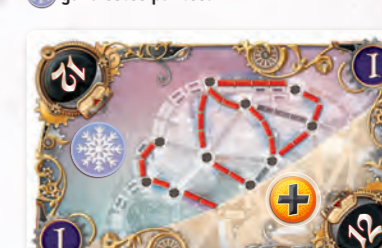
B Inversión de capital

El jugador con más Biletos de destino completados a Stockholm, Copenhagen, Oslo y Helsinki gana estos puntos.



E Nordic Express

El jugador que tenga la línea continua de Recorridos más larga gana estos puntos. Una línea continua puede tener bucles y pasar varias veces por una misma ciudad, pero cada Recorrido solo se tiene en cuenta una vez en la misma línea continua.



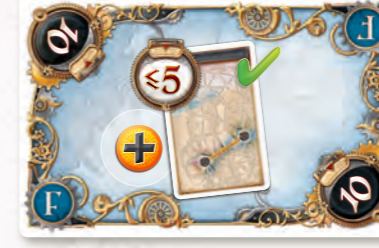
I Quitanieves

El jugador que haya cubierto más Recorridos que conecten al menos una ciudad situada dentro del Círculo Polar Ártico gana estos puntos.



C Eficiencia

El jugador al que le queden más Vagones de plástico gana estos puntos.



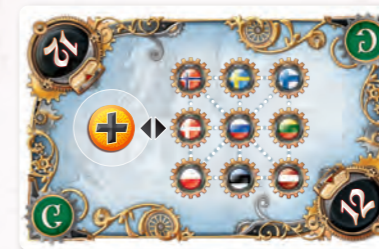
F Red local

El jugador que haya completado más Biletos de Destino pequeños (con un valor de 5 puntos o menos) gana estos puntos.



J Patrón del ferri

El jugador que haya cubierto más Recorridos de Ferri gana estos puntos.



G Magnate internacional

El jugador que haya conectado más países distintos con sus Recorridos gana estos puntos. Hay 9 países en total en el tablero, identificados mediante sus banderas.



K Salvaje Oeste

El jugador que haya cubierto más Recorridos que conecten al menos una ciudad de Noruega gana estos puntos.





CRÉDITOS

Diseño del juego por:
Alan R. Moon

Ilustraciones de Julien Delval
Diseño gráfico de Cyrille Daujean

Traducción de Carlos Loscertales Martínez

Revisión de Joaquín C. Martín-Rayó

Pruebas de juego: Janet E. Moon, Bobby West, Keith Ward, Emilee Lawson Hatch, Ryan Hatch, Adrien Martinot, Alexiane Achard, Franck Lefebvre, Caroline Sebayhi y Sébastien Rio.

Days of Wonder y el logotipo de Days of Wonder son marcas comerciales registradas de Asmodee North America y Days of Wonder.

© 2025 Days of Wonder - Todos los derechos reservados.