

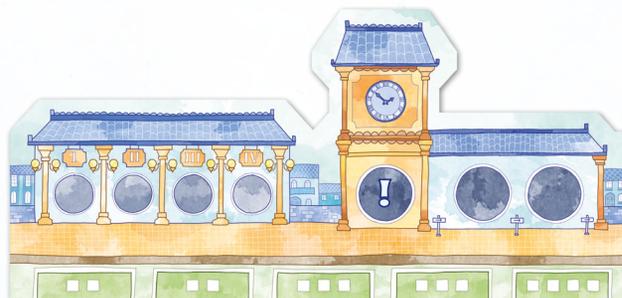
RAILROAD TILES



106 LOSETAS DE RUTA



28 LOSETAS DE OBJETIVO



1 TABLERO DE ESTACIÓN



18 PEONES DE TREN



18 PEONES DE COCHE



18 PEONES DE VIAJERO



10 PEONES DE ESTRELLA



4 PEONES DE PARTICIPANTE



7 FICHAS DE COLOCACIÓN



64 FICHAS DE PRESTIGIO
(20 DE 1, 20 DE 3, 16 DE 10, 8 DE 20)



1 FICHA PARA PARTIDAS
DE 2 PARTICIPANTES



1 BOLSA

PREPARACIÓN

(ejemplo para 3 participantes)

1. Mezcla todas las **losetas de Ruta** dentro de la bolsa.

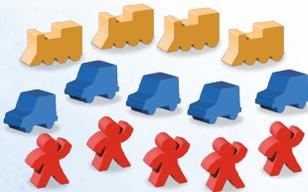


2. Coloca el **tablero de Estación** en el centro de la mesa.



3. Mezcla todas las **fichas de Colocación** bocabajo. Luego, déjalas en una pila bocabajo en la casilla del Reloj.

4. Crea una reserva general con los **peones de Tren, Coche y Viajero** al alcance de todo el mundo.



5. Crea una reserva general con las **fichas de Prestigio** al alcance de todo el mundo.



6. Determina el orden de turno inicial colocando al azar los peones de Participante en la **zona de orden de turno**, empezando por la casilla de la izquierda.

LOSETAS INICIALES

7. Saca de la bolsa y deja a un lado tantas losetas de Ruta como participantes haya en la partida.

Todas las losetas reveladas deben tener configuraciones distintas; si dos losetas muestran rutas idénticas (por ejemplo, doble carretera curva o intersección de vías en T), devuelve una de ellas a la bolsa y saca otra loseta.

Cada participante elegirá 1 de estas losetas iniciales al principio de la fase de Selección de losetas de la primera ronda (ver página 5).



Zona activa

La zona azul con 2 casillas junto a la sala de espera.



9. En partidas de 3-4 participantes, esta ficha se guarda en la caja.

Solo se utiliza en partidas de 2 participantes.

8.

Cada participante toma 1 peón de Estrella y lo deja en su reserva personal. Los peones de Estrella sobrantes se dejan en una reserva general al alcance de todos los participantes.



10. Si es la primera vez que juegas, guarda las losetas de Objetivo en la caja. De lo contrario, consulta la página 10 para saber más sobre los Objetivos.

RESUMEN DEL JUEGO

Una partida de **Railroad Tiles™** se juega en 8 rondas. El objetivo es construir la red más eficiente de carreteras y vías de ferrocarril. Conecta estratégicamente tus rutas para que los trenes, coches y viajeros puedan viajar sin contratiempos y agrupa las losetas de Pueblo para crear Ciudades.



ESTRUCTURA DE LA RONDA

Cada ronda se divide en 4 fases que se juegan en el siguiente orden:

- 1 PREPARACIÓN DE LA RONDA**
Desplaza las fichas de Colocación, revela losetas de Ruta y colócalas en la zona de selección.
- 2 SELECCIÓN DE LOSETAS**
Elige un grupo de losetas de la zona de selección y colócalas en tu zona de juego.
- 3 COLOCACIÓN DE PEONES**
Desarrolla tu zona de juego con peones de Coche, Tren y Viajero.
- 4 FINAL DE LA RONDA**
Determina el orden de turno de la próxima ronda.

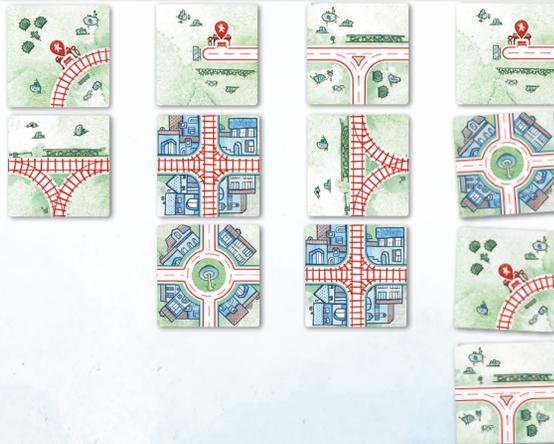
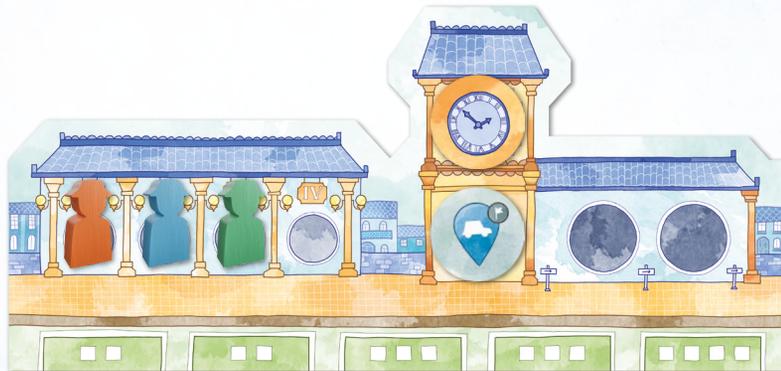
1 PREPARACIÓN DE LA RONDA

Saca **losetas de Ruta** de la bolsa hasta completar todas las columnas situadas debajo del tablero de Estación. Cada columna debe contener tantas losetas como iconos cuadrados haya encima de dicha columna.

A continuación, revela la primera **ficha de Colocación** de la pila del Reloj y colócala en la sala de espera (la casilla que está justo debajo del Reloj). Si la sala de espera ya está ocupada por una ficha, muévela a la derecha, hasta la primera casilla de la zona activa. Si dicha casilla también está ocupada, continúa desplazando las fichas hacia la derecha. Cuando todas las casillas estén ocupadas y se revele una ficha nueva, la última ficha de la fila se expulsa del tablero y se retira de la partida (ver ejemplo de la derecha).

LOSETAS INICIALES

Únicamente al principio de la primera ronda, antes de elegir losetas como se explica en la página 5, cada participante, en **orden de turno inverso**, elige 1 loseta inicial y la deja en su zona de juego (ver Preparación en la página 3).



En **partidas de 2-3 participantes** no se colocan losetas en la columna de la izquierda, ya que esta no se utiliza.

En la ronda 2, se coloca otra ficha en la **sala de espera**; la ficha anterior se desplaza a la **zona activa**.



En la ronda 3, se revela otra ficha que empuja a todas las demás: **sala de espera > zona activa > zona activa**.



En la ronda 4, todas las fichas se desplazan y la última ficha de la fila se retira de la partida.



2 SELECCIÓN DE LOSETAS

Siguiendo el orden de turno (que se corresponde con el orden de los peones de Participante en la zona de orden de turno), debes elegir una columna de losetas de Ruta, colocar tu peón encima y **tomar todas las losetas de Ruta de esa columna**. Si hay algún peón de Estrella en la columna elegida, también lo obtienes (ver página 8).

A continuación, debes colocar inmediatamente esas **losetas de Ruta** en tu zona de juego, una por una y en el orden que quieras. Para colocar tus losetas de Ruta, debes seguir estas **reglas de colocación**:

A Cada loseta que coloques debe estar **conectada por uno de sus lados** con al menos una loseta colocada previamente. **PUEDES voltear las losetas** (sus dos caras son simétricas) o **girarlas** como quieras para que se adapten mejor a tu estrategia.

B Conecta los **lados similares entre sí**. Cada lado de la loseta debe coincidir con el lado de cualquier otra loseta que toque. Los lados de vías de ferrocarril deben conectarse con lados de vías de ferrocarril, los lados de carretera con lados de carretera y los lados vacíos con lados vacíos. **No se pueden conectar vías de ferrocarril con carreteras** ni conectar estas con **lados vacíos**.

ESTRUCTURA DE LAS LOSETAS

LOSETA DE CAMPO

LADO VACÍO



LADO DE CARRETERA

LADO DE VÍA DE FERROCARRIL

LOSETA DE PUEBLO

LADO VACÍO



LADO VACÍO

LADO DE VÍA DE FERROCARRIL



ESTACIÓN



UBICACIÓN DE VIAJERO



UBICACIÓN DE TREN



UBICACIÓN DE COCHE

Los cuatro lados de una loseta pueden mostrar **vías de ferrocarril**, **carreteras** o ser lados **vacíos**. Además, las losetas también pueden ser de **Campo** o de **Pueblo**, en función de su **fondo**; esta clasificación no afecta a la conexión entre losetas, pero sí a los puntos por Ciudades al final de la partida (ver página 9).

C Debes colocar todas las losetas obtenidas en esta ronda. Sin embargo, si **es IMPOSIBLE conectar una loseta**, debes **descartarla**.

D Solo **dos veces por partida** puedes decidir **rechazar una loseta** en lugar de colocarla. Puede venirte bien si crees que esa loseta te va a perjudicar. Déjala cerca de tu zona de juego para recordar cuántas losetas has rechazado.

EJEMPLO DE RONDA 1



1 **Diana** es la participante inicial según la zona de orden de turno. Decide tomar las 3 losetas de la segunda columna, así que coloca su peón naranja encima de dicha columna.

2 Ahora **Diana** debe conectar las losetas como prefiera, siempre que cumpla las reglas de conexión.

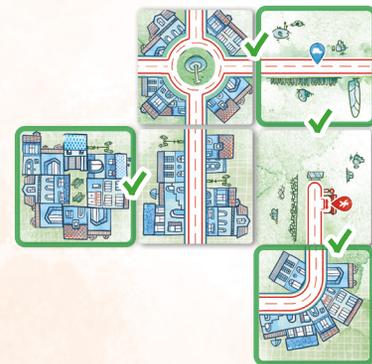


EJEMPLO DE RONDA 2



1 En la siguiente ronda, **Diana** es la segunda participante según la zona de orden de turno. Decide volver a tomar las 3 losetas de la segunda columna.

2 Ahora **Diana** debe conectar las losetas nuevas con las anteriores:



3 COLOCACIÓN DE PEONES

Después de que todos los participantes hayan colocado sus losetas, consulta las **fichas de Colocación** de la zona activa. Por cada **ficha de Colocación** en la zona activa, cada participante puede **tomar 1 peón del tipo correspondiente** de la reserva general y colocarlo en **cualquiera de sus losetas** (no tiene por qué ser una de las losetas obtenidas en esta ronda) que contenga el mismo icono de **Ubicación** vacío. Si no tienes ningún icono de Ubicación disponible, no puedes beneficiarte de la ficha de Colocación.



Las fichas de Colocación indican el tipo de Peón (**TREN**, **COCHE** o **VIAJERO**) que puedes colocar en la ronda actual.



Esta ficha de Colocación te permite elegir entre dos tipos (**TREN** o **COCHE**).



Algunas fichas también muestran un **icono de Bandera**. Ignora este símbolo adicional si no juegas con Objetivos (ver página 10).

Al colocar un peón, **OBTIENES INMEDIATAMENTE LOS PUNTOS DE PRESTIGIO** que se describen a continuación:



COLOCACIÓN DE COCHE

Obtienes 1 punto + 1 punto por cada Coche conectado con la Ubicación de este peón, únicamente mediante carreteras, hasta un máximo de **5 puntos de Prestigio**.



COLOCACIÓN DE TREN

Obtienes 1 punto + 1 punto por cada Tren conectado con la Ubicación de este peón, únicamente mediante vías de ferrocarril, hasta un máximo de **5 puntos de Prestigio**.



COLOCACIÓN DE VIAJERO

Obtienes 1 punto + 1 punto por cada Viajero conectado con la Ubicación de este peón, mediante carreteras y/o vías de ferrocarril (solo se puede pasar de un tipo de ruta a otro en Estaciones), hasta un máximo de **5 puntos de Prestigio**.

Aunque haya más de 5 peones del mismo tipo conectados, **solo se obtienen 5 puntos de Prestigio**. Las Estaciones u otros peones no interrumpen las conexiones.

ESTACIONES

Una ruta ininterrumpida de 1 o más segmentos de carretera o vía de ferrocarril que abarque 1 o más losetas se denomina «red».



Las Estaciones te permiten conectar redes de carreteras con redes de vías de ferrocarril, para que los Viajeros puedan pasar de un tipo de ruta al otro. Las Estaciones **no interrumpen las redes** cuando se obtienen puntos por la colocación de peones.



1

Estamos en la ronda 3 y hay 2 fichas de Colocación en la zona activa: Viajero y Coche.

2

Diana coloca un peón de Viajero en una de las losetas que ha colocado en esta ronda. Como no hay más peones de Viajero en esa red, obtiene 1 punto de Prestigio.



3

Diana también puede colocar un peón de Coche. Una de las losetas que colocó en rondas anteriores contiene un icono de Ubicación de Coche vacío, así que decide llenarlo. Como ya hay otro peón de Coche en la misma red de carreteras, el peón de Coche recién colocado le otorga $1 + 1 = 2$ puntos de Prestigio.

4 FINAL DE LA RONDA

Cuando todos los participantes terminen de colocar peones en sus losetas, la ronda termina.

Añade **1 peón de Estrella** a la columna de losetas que no haya elegido nadie. Servirá como incentivo adicional para la próxima ronda: quien elija esa columna también obtendrá todos los peones de Estrella de dicha columna y los añadirá a su reserva personal.



PEÓN DE ESTRELLA

Durante la fase de Colocación de peones, por cada ficha de Colocación en la zona activa, puedes descartar 1 peón de Estrella de tu reserva personal para colocar 1 peón de tu elección (Coche, Tren o Viajero), en lugar del peón que indica la propia ficha. **Al final de la partida**, cada peón de Estrella que no hayas gastado te otorga **1 punto**.

REGLA PARA 2 PARTICIPANTES



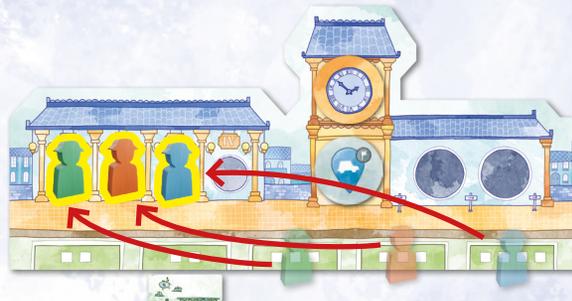
En partidas de 2 participantes, quedarán dos columnas en lugar de una. Antes de colocar el peón de Estrella, lanza esta ficha al aire como si fuera una moneda: el resultado indica cuál de las dos columnas restantes (izquierda o derecha) se descarta. Las losetas descartadas se guardan en la caja.

A continuación, empezando por el **peón de Participante situado más a la izquierda en la zona de selección** bajo el tablero de Estación, coloca cada peón de Participante en la casilla vacía situada más a la izquierda de la **zona de orden de turno** para mantener el orden actual. En otras palabras, quien haya obtenido más losetas en esta ronda jugará en último lugar en la próxima.

EJEMPLO DE FINAL DE LA PARTIDA



Al final de la ronda, nadie ha elegido la primera columna del tablero, así que se añade 1 peón de Estrella a esta columna.



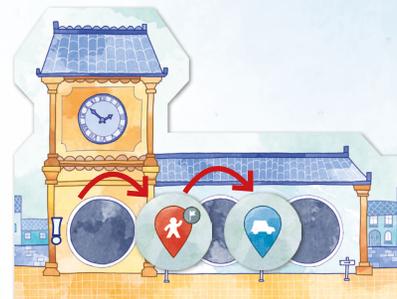
Los peones de Participante siguen este orden en las columnas de losetas: **Andrés, Diana y Julia**. Por lo tanto, se mantiene ese mismo orden cuando se devuelven los peones a la zona de orden de turno.

FINAL DE LA PARTIDA

La última ronda comienza cuando la última ficha de Colocación sale de la sala de espera y se revela el icono . Al final de dicha ronda, se calcula la puntuación final. ¡Quien tenga **más puntos** gana!

PUNTUACIÓN FINAL

Además de los puntos ya obtenidos por los peones colocados durante la partida, obtienes puntos adicionales en función de la presencia de Ciudades en tu mapa y de la estructura de tu territorio, como se describe a continuación:



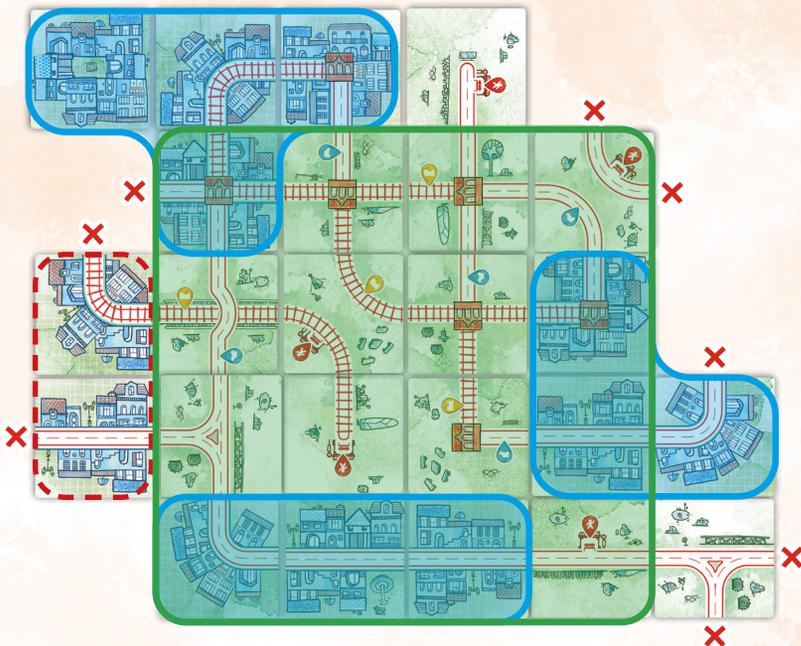
CIUDADES. Por cada grupo de **3 o más** losetas de Pueblo ortogonalmente adyacentes, **obtienen 5 puntos**; tener una Ciudad de más de 3 losetas no otorga puntos adicionales.

RECTÁNGULO MÁS GRANDE. Identifica el **rectángulo más grande de losetas sin huecos** que haya en tu territorio. Obtienes **1 punto de Prestigio por cada loseta** que forme parte de ese rectángulo (los cuadrados se consideran rectángulos).

PENALIZACIÓN POR ABERTURAS. Los extremos de una ruta que no estén conectados con ninguna otra ruta se denominan «aberturas». No pasa nada si tienes 5 aberturas o menos, pero **pierdes 1 punto de Prestigio por cada abertura** a partir de la quinta.

PEONES DE ESTRELLA. Al final de la partida, cada peón de Estrella que no hayas gastado te otorga **1 punto**.

En caso de empate, gana el participante situado en la columna más a la izquierda.



EJEMPLO DE PUNTUACIÓN FINAL

En este ejemplo, **Julia** tiene 3 Ciudades (3 grupos de 3 o más losetas de Pueblo), así que obtiene $3 \times 5 = 15$ puntos de Prestigio. A continuación, suma su rectángulo más grande, un cuadrado de 4×4 que le otorga 16 puntos de Prestigio.

Por último, cuenta sus aberturas. Tiene 8 en total, así que pierde 3 puntos (-1 punto por cada abertura a partir de la quinta).



JUGAR CON OBJETIVOS

Cuando hayas jugado varias partidas y ya domines las reglas básicas, es aconsejable añadir a tus partidas las losetas de Objetivo: otorgan puntos adicionales al cumplir condiciones de colocación específicas.

Cada Objetivo incluye un conjunto de 4 losetas idénticas: cada participante recibe 1 loseta de cada Objetivo en juego.

En cada partida se juega con 3 Objetivos a la vez.

DURANTE LA PREPARACIÓN

- 1 Elige o determina al azar 3 Objetivos para la partida.
- 2 Cada participante recibe 1 loseta de cada Objetivo y las deja en su zona de juego.

DURANTE LA SELECCIÓN DE LOSETAS

Si la ficha de Colocación de la sala de espera contiene un **icono de Bandera**, debes colocar **1 de tus losetas de Objetivo** (si tienes alguna disponible) además de las losetas de Ruta de esa ronda. Puedes elegir cuál de tus losetas de Objetivo juegas. Las losetas de Objetivo siguen las mismas reglas de colocación que las losetas de Ruta normales. Si no puedes colocar ninguna loseta de Objetivo cuando tengas que hacerlo, debes descartar 1 de tus losetas de Objetivo y guardarla en la caja.



Cuando la ficha de Colocación de la sala de espera muestre un icono de Bandera, los jugadores DEBEN jugar 1 loseta de Objetivo.

DURANTE LA PUNTUACIÓN FINAL

Obtienes 5 puntos de Prestigio por cada Objetivo **si has cumplido sus condiciones de puntuación.**

CONDICIONES DE PUNTUACIÓN



AYUNTAMIENTO

El Ayuntamiento debe tener al menos 2 losetas adyacentes en cada dirección ortogonal (arriba, abajo, izquierda, derecha).



METRÓPOLIS

La Metrópolis debe formar parte de una Ciudad compuesta por al menos 5 losetas de Pueblo.



ESTACIÓN CENTRAL

La Estación central debe estar conectada con al menos 5 Estaciones mediante rutas de vías de ferrocarril.



ESTADIO

El Estadio debe tener al menos 3 peones de Viajero en las losetas que lo rodean.



AEROPUERTO

El Aeropuerto debe estar colocado en la misma fila o columna que al menos 1 loseta de Pueblo que forme parte de una Ciudad.



TEMPLO

El Templo no debe tener ningún icono de Ubicación de Coche ni de Tren en las losetas que lo rodean.



GASOLINERA

La Gasolinera debe formar parte de una ruta continua con al menos 8 segmentos de carretera conectados; si la ruta tiene bucles, cada segmento de carretera solo se tiene en cuenta una vez.

MODO SOLITARIO

CÓMO SE JUEGA

Se aplican las reglas normales del juego, con las siguientes excepciones:

- 1 Durante la preparación de la partida, no se revela una loseta inicial.
- 2 Se utilizan 3 columnas: una con 2 losetas, una con 3 losetas y una con 4 losetas.
- 3 Si eliges la columna de 2 losetas, también obtienes 1 peón de Estrella. Puedes añadir 1 peón de Estrella a esa columna como recordatorio.
- 4 Si eliges la columna de 3 losetas, también obtienes 1 punto de Prestigio. Puedes añadir 1 punto de Prestigio a esa columna como recordatorio.
- 5 Después de elegir losetas, descarta todas las losetas de las columnas restantes. No se coloca un peón de Estrella en ninguna columna.

DESAFÍOS

El modo solitario de *Railroad Tiles* incluye 15 desafíos; cada desafío contiene una misión o limitación específica y 3 valores de puntuación.

- 1 Antes de empezar a jugar, elige un desafío; no podrás cumplir ningún otro durante esta partida.
- 2 Si incumples la limitación o no logras completar la misión, obtienes 0 puntos.
- 3 Si alcanzas o superas un valor de puntuación específico, señálalo en la tabla de abajo.

DESAFÍO	MISIÓN	1 ★	2 ★	3 ★
MEGALÓPOLIS	Crea una Ciudad compuesta por al menos 10 losetas de Pueblo.	30	40	50
RUTA 66	Crea una ruta continua de carreteras de al menos 14 losetas de longitud.	40	50	60
EXPRESO TRANSEUROPEO	Crea una ruta continua de vías de ferrocarril de al menos 14 losetas de longitud.	40	50	60
PERFECCIÓN	Termina la partida con 3 aberturas o menos.	40	50	60
TERRAPLANISMO	La altura de tu zona de juego no puede ser mayor de 3 losetas.	40	50	60
VOLCÁN	Deja una zona vacía de 2 x 2, completamente rodeada de losetas, en el centro de tu zona de juego.	30	40	50
SOCAVONES	Deja 3 zonas vacías de 1 loseta, completamente rodeada de losetas, en el centro de tu zona de juego.	30	40	50
AMIGOS A DISTANCIA	Conecta al menos 2 Viajeros situados a una distancia de al menos 12 losetas, sin que haya ningún otro Viajero entre ellos.	40	50	60
LÍO DE ESTACIONES	Crea una red que conecte al menos 10 Estaciones.	40	50	60
EDÉN AUTOMOVILÍSTICO	Crea una red de carreteras que conecte al menos 8 Coches.	40	50	60
PARAÍSO FERROVIARIO	Crea una red de vías de ferrocarril que conecte al menos 8 Trenes.	40	50	60
4 CIUDADES	Crea al menos 4 Ciudades.	40	50	60
LEY ESTRICTA	No puedes colocar más de 1 peón del mismo tipo en cada fila de tu zona de juego.	35	45	55
CONTROL DE TRÁFICO	Ninguna red de tu zona de juego puede contener más de 2 peones del mismo tipo conectados entre sí.	30	40	50
VIAJEROS PEREZOSOS	Al colocar un peón de Viajero, solo obtienes puntos por los Viajeros conectados con él mediante un mismo tipo de ruta (carretera o vía de ferrocarril).	40	50	60

RESUMEN DEL JUEGO

Una partida de **Railroad Tiles™** se juega en 8 rondas.

ESTRUCTURA DE LA RONDA

Cada ronda se divide en 4 fases:

1

PREPARACIÓN DE LA RONDA

Revela la primera **ficha de Colocación** y déjala en la sala de espera (bajo la casilla del Reloj); si es necesario, desplaza hacia la derecha las demás fichas de Colocación. Revela **losetas de Ruta** hasta completar la zona de selección, teniendo en cuenta la cantidad indicada en cada columna.

2

SELECCIÓN DE LOSETAS

En orden de turno: elige una columna de losetas de Ruta, coloca tu peón encima, **toma todas las losetas de Ruta (y peones de Estrella) de esa columna** y colócalas inmediatamente en tu zona de juego. Cada loseta que coloques debe estar conectada con al menos 1 loseta anterior. Las losetas pueden voltearse o girarse libremente. Los **lados similares** deben conectarse entre sí: cada lado de la loseta debe coincidir con el lado de cualquier otra loseta que toque.

3

COLOCACIÓN DE PEONES

Por cada **ficha de Colocación en la zona activa**, cada participante puede **colocar 1 peón del tipo correspondiente en cualquier loseta** (no tiene por qué ser una de las obtenidas en la ronda actual) que contenga el **mismo icono de Ubicación vacío**. Cada peón colocado otorga inmediatamente puntos de Prestigio según sus propias reglas (hasta un **máximo de 5 puntos**).

4

FINAL DE LA RONDA

Coloca **1 peón de Estrella** en la única columna que no haya elegido nadie (en partidas de 2 participantes, lanza al aire la ficha correspondiente como si fuera una moneda para descartar la columna sobrante). Devuelve los peones de participante a la **zona de orden de turno**, manteniendo su orden actual de izquierda a derecha.

FINAL DE LA PARTIDA

PUNTOS POR CIUDADES

Por cada grupo de 3 o más losetas de Pueblo ortogonalmente adyacentes, **obienes 5 puntos** de Prestigio.

PUNTOS POR RECTÁNGULO MÁS GRANDE

Identifica el **rectángulo más grande de losetas sin huecos**; obtienes **1 punto de Prestigio por cada loseta**.

PENALIZACIÓN POR ABERTURAS

No pasa nada si tienes 5 aberturas o menos, pero **pierdes 1 punto de Prestigio por cada abertura** a partir de la quinta.

PEONES DE ESTRELLA

Por cada peón de Estrella que no hayas gastado, obtienes **1 punto**.

CRÉDITOS

DISEÑO Y DESARROLLO DEL JUEGO: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
ILUSTRACIONES: Marta Tranquilli, Francesco De Benedittis
DISEÑO GRÁFICO: Annachiara Rossi, Nicolò Sala, Fabio Frencl
REGLAMENTO: Renato Sasdelli, Lorenzo Silva, Alessandro Pra', William Niebling
DIRECCIÓN DEL PROYECTO: Lorenzo Silva, Renato Sasdelli
DESARROLLO ADICIONAL: Carola Corti
EQUIPO HORRIBLE GUILD: Davide Amici, Federico Corbetta Caci, Ylenia D'Abundo, Federico Dossi, Andrea Lugli, Giulia Monte, Camilla Muschio, Laura Severino
TRADUCCIÓN: Carlos Loscertales Martínez
REVISIÓN: Natalia Delgado Mendoza
MAQUETACIÓN EN ESPAÑOL: Daniel Bueno Guerra

En caso de algún problema con este producto, contacta con nosotros en:
horribleguild.com/cc



HORRIBLEGUILD.COM