

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE

## JAPAN



MAP COLLECTION  
7

DAYS OF WONDER

 2-5	 8+	 30-60'
--	---	---



**B**ienvenido a ¡Aventureros al Tren!® Japón. Súbete a un Tren Bala y recorre el país para admirar el Monte Fuji a través de la niebla o detenerte en las montañas para visitar a los monos de nieve en sus aguas termales. Por si fuera poco, todavía estás a tiempo de ver los cerezos en flor cerca de los antiguos castillos. Por otro lado, si prefieres visitar la bulliciosa megalópolis, tal vez el metro de Tokio sea el medio de transporte más rápido. Sin embargo, si decides viajar a por todo Japón, disfruta del viaje y alcanza tus destinos antes que tus competidores.

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 Japón. Esta expansión ha sido diseñada para 2-5 jugadores.

Algunas ciudades están conectadas por Recorridos Dobles. Estos recorridos conectan las mismas ciudades y tienen espacios paralelos e iguales en número. En las partidas de 4 y 5 jugadores se pueden usar todos los recorridos de los Recorridos Dobles, aunque un mismo jugador no puede cubrir el mismo recorrido más de una vez. En las partidas de 2 y 3 jugadores sólo se puede cubrir uno de los Recorridos Dobles, y una vez que un jugador ha cubierto uno de estos recorridos, los demás dejan de estar disponibles para el resto de los jugadores.

Para jugar con esta expansión necesitas **20 Vagones** por jugador, y los correspondientes Marcadores de Puntuación y cartas de Vagón, que puedes tomar de ¡Aventureros al Tren! o bien de ¡Aventureros al Tren! Europa, junto con los componentes que se detallan a continuación.

## NUEVOS COMPONENTES

- ◆ 54 Billetes de Destino
- ◆ 16 Trenes Bala de color blanco
- ◆ 7 marcadores de progresión del Tren Bala

## PREPARACIÓN

- ◆ Deja los Trenes Bala cerca del tablero.
- ◆ Cada jugador pone el marcador de progresión de Tren Bala de su color en el espacio "0" del medidor del Tren Bala en el tablero.
- ◆ Reparte 4 Billetes de Destino a cada jugador, de los que deben conservar al menos 2, aunque también pueden conservar 3 o 4 de esos Billetes de Destino. Baraja los Billetes de Destino descartados y colócalos bajo el correspondiente mazo.



## REGLAS ESPECIALES

En tu turno, debes realizar una (y sólo una) de las siguientes tres acciones:

### Robar cartas de Vagón

Esta acción sigue las mismas reglas que en el juego básico.

### Cubrir un recorrido

#### Recorridos de Tren Bala

Este mapa presenta un nuevo tipo de Recorrido: el Recorrido del Tren Bala. Los jugadores colaboran construyendo una gran red ferroviaria por todo el país para el Tren Bala. Cuando se cubre un Recorrido del Tren Bala, ese recorrido podrá ser utilizado por cualquier jugador para completar sus Billetes de Destino. Sin embargo, seguirá existiendo una gran competencia, ya que al final de la partida



los jugadores que más hayan contribuido a este proyecto obtendrán una mayor recompensa...

Para cubrir un Recorrido del Tren Bala, los jugadores necesitarán utilizar tantas cartas de un mismo color como el número de espacios que haya en ese recorrido, pudiendo utilizar cartas de Locomotora para ello.

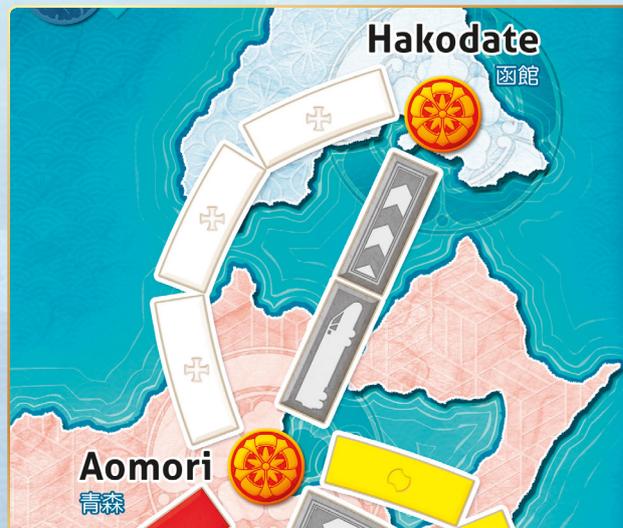
Una vez cubierto el recorrido, en lugar de puntuarlo siguiendo las reglas básicas, el jugador deberá avanzar su marcador de progresión del Tren Bala por el medidor del Tren Bala tantos espacios como el número de cartas utilizadas y poner un **único** Tren Bala en ese recorrido en lugar de sus Vagones.

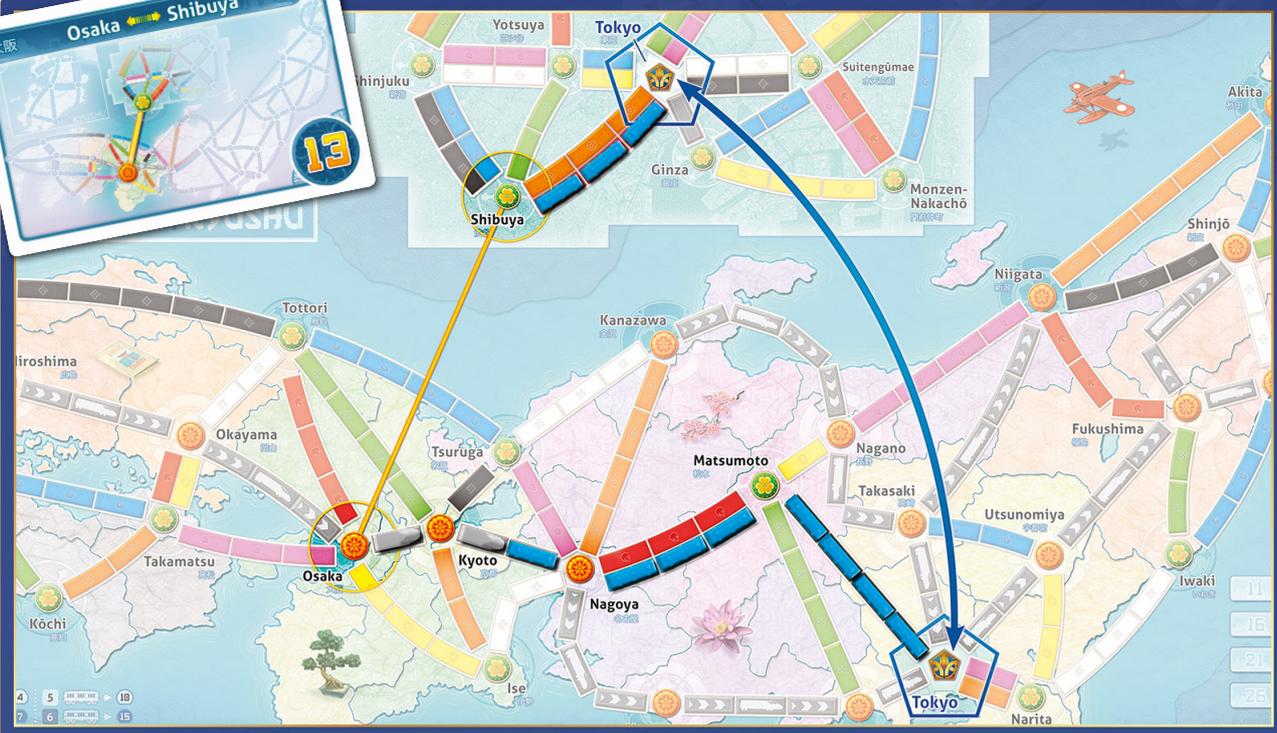
En el caso de que no queden más Trenes Bala, todos los Recorridos del Tren Bala pasan a ser recorridos grises. Los jugadores podrán cubrir esos recorridos con sus Vagones (poniendo un Vagón en cada espacio del recorrido) siguiendo las reglas básicas y sin hacer avanzar su marcador de progresión del Tren Bala.

### El recorrido Aomori-Hakodate

Existen dos recorridos entre Aomori y Hakodate que no tienen el mismo número de espacios.

Estos recorridos no son Recorridos Dobles y siguen las reglas normales.





Para completar el Billete de Destino de Osaka a Shibuya, necesitarás conectar Osaka con Tokio (ya sea mediante una cadena continua de recorridos con tus Vagones y/o con Recorridos de Tren Bala cubiertos con anterioridad) en el tablero principal y Tokio con Shibuya en la región ampliada.

### La isla Kyushu y el metro de Tokio

Estas 2 regiones aparecen en el tablero ampliadas y sus recorridos se cubren siguiendo las reglas habituales.

Para completar los Bilettes de Destino dentro y fuera de estas regiones, ten en cuenta que un recorrido que conduce a Tokio o bien a Kokura en el tablero principal también está conectado a todos los recorridos que están conectados a la misma ciudad en la parte ampliada del tablero. En efecto, ambas ubicaciones de Tokio (en el mapa y en la sección ampliada) son la misma ubicación. Lo mismo sucede con Kokura.

### Robar Bilettes de Destino

El jugador roba 3 Bilettes de Destino de la parte superior del mazo, de las cuales debe conservar al menos 1 (aunque también puede conservar 2 o incluso los 3 si quiere). Los Bilettes de Destino que se descarten se colocan bajo el correspondiente mazo.

Para completar los Bilettes de Destino los jugadores pueden utilizar cualquier combinación de recorridos cubiertos con sus Vagones y/o Recorridos del Tren Bala cubiertos con anterioridad, aunque hayan sido cubiertos por otros jugadores.



Dependiendo del número de jugadores en la partida y de sus posiciones relativas en el medidor del Tren Bala, los jugadores ganan o pierden puntos de bonificación de acuerdo con la siguiente tabla:

	5 jugadores	4 jugadores	3 jugadores	2 jugadores
1	+25	+20	+15	+10
2	+15	+10	+5	-10
3	+5	0	-10	
4	-5	-10		
5	-10			
X	-20	-20	-20	-20

En caso de empate, todos los jugadores empatados ganan los puntos indicados de su posición y el siguiente jugador obtiene los puntos de la posición como si no hubiera empate.

Por ejemplo, en una partida de 5 jugadores si dos de ellos están empatados en la segunda posición y un jugador no hubiera cubierto ningún Recorrido del Tren Bala, la puntuación de la bonificación del Tren Bala sería la siguiente:

- ◆ 25 puntos para el primero,
- ◆ 15 puntos para los jugadores empatados
- ◆ -5 puntos para el jugador que les sigue
- ◆ -20 puntos para el jugador que no ha colaborado en la construcción del Tren Bala.

En esta versión del juego no se obtienen puntos por la Ruta Continua Más Larga ni por el Mayor Número de Bilettes Completados.

Traducción al español de Moisés Busanya

# CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

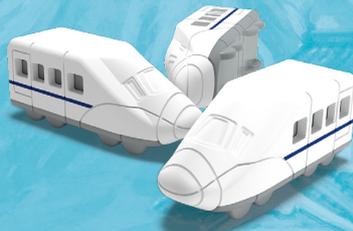
Play Testing • Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • プレイテスター  
• Testspelers • Teste de jogo • Spiltestere • Spilltesting  
• Speltestare • Kiitokset

Thank you to everyone who contributed:

Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,  
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,  
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal,  
Julie McLaughlin & Colin Haigney.

Copyright © 2004–2019 Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe  
and Ticket to Ride Japan are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder,  
Inc. and copyrights ©2004–2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



2



10



16



4



12



18



6



14



20



8



22

**DAYS OF  
WONDER**