

# Alan R. Moon

## ¡AVENTUREROS AL TREN!

### CAMBIO DE AGUJAS

#### ¡Bienvenidos a 1900, la Era de las Locomotoras!

Las vías férreas conectan todas las ciudades importantes del país, lo que permite hacer grandes viajes en cuestión de días; los bienes y suministros llegan a su destino más rápido y a menor coste que nunca; y las terminales ferroviarias son un hervidero de actividad. Los ingenieros y trabajadores de la terminal trasladan a toda velocidad vagones llenos de madera, carbón y acero a sus vías de salida.

Como jefe de estación, tu papel es esencial...

Dirige las locomotoras y coloca los vagones en su posición correcta para asegurarte de que cada envío salga a tiempo. Pero tendrás que pensar detenidamente, ya que rara vez los vagones se encontrarán en el lugar correcto en el momento adecuado.

#### ¡Pasajeros al tren!

## CONTENIDO

- ◆ 1 Tablero de Vías con bandeja
- ◆ 1 Reglamento
- ◆ 40 Cartas de Ruta
- ◆ 1 Guía del Patio de maniobras
- ◆ 2 Locomotoras
- ◆ 2 Vías rotas
- ◆ 5 Vagones (1 rojo, 1 verde, 1 amarillo, 1 azul, 1 negro)

## OBJETIVO DEL JUEGO

Dirigir las Locomotoras y los Vagones a sus rutas correctas en la menor cantidad de movimientos posible.

## RESOLVER UNA CARTA DE RUTA

Si todas las Locomotoras y Vagones se encuentran en su posición final en cualquiera de las cantidades de movimientos indicadas en la carta de Ruta, ¡has resuelto la carta de Ruta!

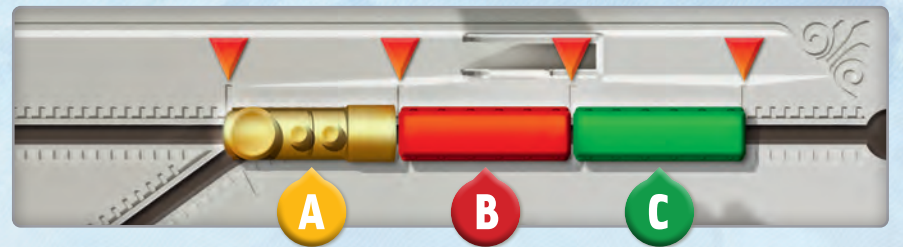
## PREPARACIÓN

Elige una carta de Ruta según el nivel de dificultad que te apetezca (ver más adelante) y coloca las Locomotoras, los Vagones y las Vías rotas en el tablero de Vías de forma que coincidan con las posiciones iniciales indicadas en la carta de Ruta. ¡Ya estás listo para comenzar!

## CÓMO JUGAR

### Líneas de vías

Las Líneas de vía indican cuántas Locomotoras y Vagones puede haber en una vía. Entre cada Línea de vía solo puede haber una Locomotora o un Vagón.



Ejemplo: la Locomotora A, el Vagón B y el Vagón C terminan su movimiento entre Líneas de vía.

### Vías rotas:

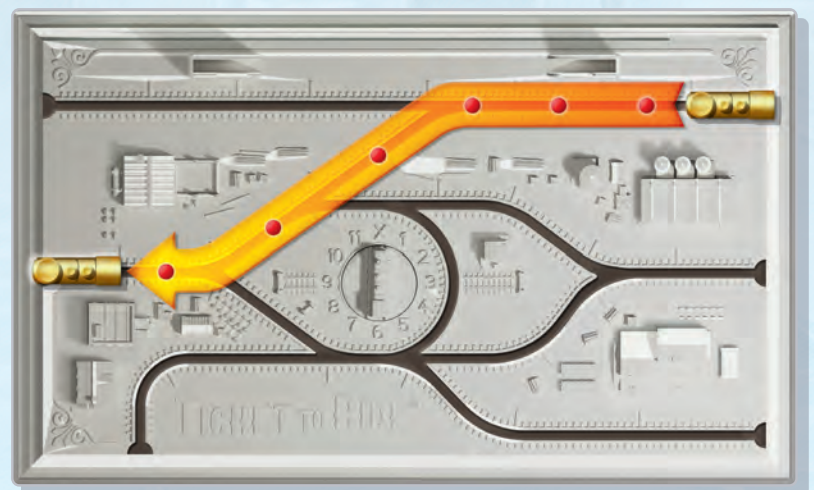
Las Vías rotas bloquean el acceso a secciones del tablero de Vías. Una vez colocadas durante la preparación, no se pueden mover, acoplar, empujar ni atravesar.



### Mover:

Recuerda que debes completar las cartas de Ruta en la menor cantidad de movimientos posible.

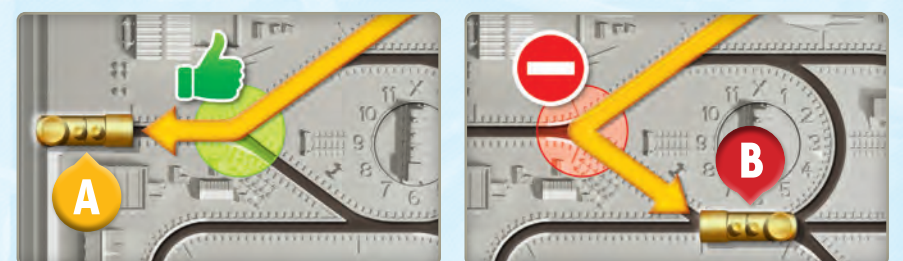
Elige una Locomotora del tablero de Vías y muévela hacia delante o hacia atrás por una vía. No puedes sacar una Locomotora o un Vagón del tablero de Vías durante un movimiento. Si hay dos Locomotoras en el tablero de Vías, debes elegir cuál de ellas mover.



Ejemplo: Carolina mueve la Locomotora hacia adelante desde un extremo del tablero de Vías hasta el otro extremo y la detiene entre Líneas de vía. Esto sería un movimiento.

### Movimiento continuo y giros bruscos:

Todos los movimientos deben hacerse siguiendo una vía continua. No puedes hacer un **giro brusco** ( $\leq 90^\circ$ ) durante un movimiento.



Ejemplo: la Locomotora A avanza por una vía continua durante su movimiento. Sin embargo, la Locomotora B hace un giro brusco durante su movimiento, lo que no está permitido.

### Nivel de dificultad

#### Principiante



Cartas de Ruta # 1 a # 10 / Verdes

#### Intermedio



Cartas de Ruta # 11 a # 20 / Azules

#### Avanzado



Cartas de Ruta # 21 a # 30 / Rojas

#### Experto

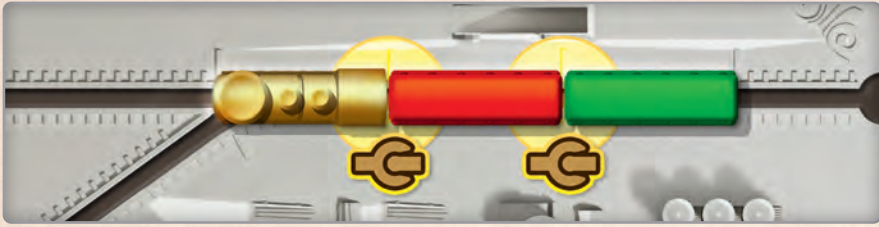


Cartas de Ruta # 31 a # 40 / Negras

## Acoplar



Antes o después de mover una Locomotora, puedes acoplar un Vagón o una Locomotora que se encuentre en una Línea de vía adyacente directamente **detrás** de la Locomotora o de otro Vagón acoplado. Ahora, todos los Vagones y Locomotoras acoplados se pueden mover con la Locomotora.



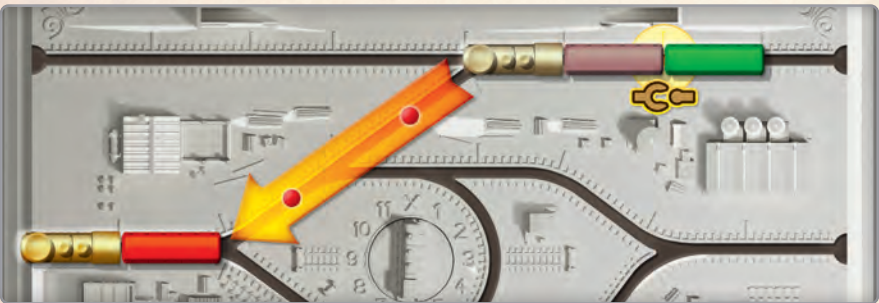
**Ejemplo:** antes de mover la Locomotora, Carolina acopla el Vagón rojo y el Vagón verde. Ahora puede mover el Vagón rojo y el Vagón verde junto con la Locomotora.

Acoplar un Vagón o una Locomotora es gratuito, es decir, no cuenta para la cantidad máxima de movimientos necesaria para resolver una carta de Ruta.

## Desacoplar



Antes o después de mover una Locomotora, puedes desacoplar cualquier Locomotora o Vagón acoplado para poder mover la Locomotora sin los Vagones o Locomotoras desacoplados.



**Ejemplo:** antes de mover la Locomotora, Carolina desacopla el Vagón verde y, a continuación, se mueve hacia delante con el Vagón rojo todavía acoplado.

Desacoplar un Vagón o una Locomotora es gratuito, es decir, no cuenta para la cantidad máxima de movimientos necesaria para resolver una carta de Ruta.

## Detener:

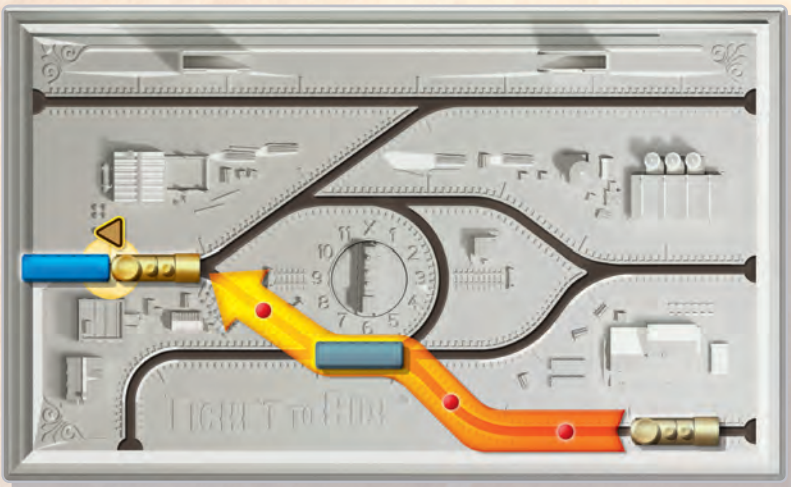


Una vez que detengas una Locomotora, esto cuenta como un movimiento para la cantidad máxima de movimientos de la carta de Ruta. Todas las Locomotoras y Vagones deben detenerse entre Líneas de vía. El espacio entre dos Líneas de vía solo puede estar ocupado por una Locomotora o un Vagón.

## Empujar:



Cuando muevas una Locomotora hacia delante o hacia atrás en una vía, puedes empujar cualquier cantidad de Vagones o de Locomotoras que haya en la vía hacia la misma dirección que la Locomotora.



**Ejemplo:** Carolina mueve la Locomotora hacia delante y empuja el Vagón azul hasta el final de la vía.

Publicado por Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt, France, bajo licencia de Forrest-Pruzan Creative, LLC.

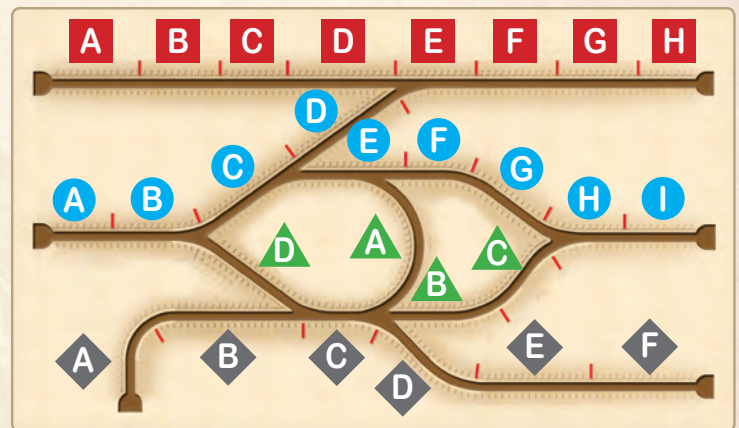
## RANGO DE HABILIDAD:

Las Locomotoras pueden realizar una cantidad de movimientos antes de completar una carta de Ruta. Tu habilidad como Jefe de estación se clasifica en tres cantidades de movimientos permitidos:



## GUÍA DEL PATIO DE MANIOBRAS

En el reverso de cada carta de Ruta se encuentra la solución para recibir el rango de Jefe de patio. La guía del Patio de maniobras muestra cómo resolver una carta de Ruta.



### Mover



Mueve una Locomotora hacia delante o hacia atrás por la vía.

### Empujar



Al mover hacia delante o hacia atrás, empuja uno o más Vagones o Locomotoras en la misma dirección del movimiento.

### Acoplar



Antes o después de mover una Locomotora, acóplala a cualquier cantidad de Vagones o Locomotoras adyacentes detrás de ella. Las piezas acopladas se mueven con la Locomotora.

### Desacoplar



Antes o después de mover una Locomotora, desacóplala de cualquier cantidad de Locomotoras o Vagones acoplados.

### Detener

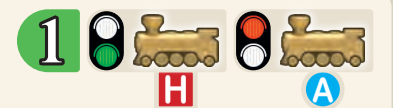


Después de mover, todas las Locomotoras y Vagones deben detenerse entre Líneas de vía. Gira el marcador de movimientos un espacio.

Los movimientos que cada Locomotora debe hacer aparece con una posición inicial y una posición final.

Cada Línea de vía se identifica por su forma, color y letra.

**Ejemplo:** Carolina quiere ver la solución de una carta de Ruta, así que mira el reverso de la carta: el primer movimiento muestra la posición inicial de la Locomotora entre las Líneas de vía H y dónde se detiene A. Este es el primer movimiento que Carolina debe hacer para resolver la carta de Ruta.



Days of Wonder, the Days of Wonder logo, and Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc.