

Si hay al menos 1 ficha de Turista en una de las Localizaciones que el jugador acaba de unir, debe tomar 1 ficha, siempre que no tenga ya una con ese símbolo. Si hay fichas de Turista en las 2 Localizaciones que acaba de conectar, debe elegir con qué ficha de Turista quedarse, cumpliendo la misma restricción. Todos los jugadores dejan las fichas de Turista frente a sí, visibles para todos los demás.

Si un jugador cubre un Recorrido, indica de inmediato los puntos que recibe, en función de la **Tabla de Puntuación por Recorrido** impresa en el tablero y mueve su marcador de Puntuación en el indicador de Puntuación en consecuencia. Las fichas de Turista otorgan puntos al final de la partida.

Puedes cubrir este Recorrido negro de 3 espacios descartando cualquiera de los siguientes conjuntos de cartas:

A

B

C

D

South Beach

Poltrero Hill

Mission

Lo Pan

Si aún no tienes la ficha de Turista con ese símbolo, tómala y ponla frente a ti.

Recorridos Dobles

Algunas Localizaciones están conectadas por Recorridos Dobles: 2 Recorridos de la misma longitud que conectan las mismas Localizaciones. Un mismo jugador no puede cubrir los 2 Recorridos de un Recorrido Doble.

Nota: en partidas de 2 jugadores, una vez que se cubra un Recorrido de un Recorrido Doble, el otro jugador no puede cubrir el Recorrido restante.



Ferris

Los Ferris son Recorridos especiales que conectan 2 Localizaciones adyacentes separadas por una masa de agua. Se identifican fácilmente por el símbolo de Ferri que aparece en uno de los espacios que forman el Recorrido. Para cubrir un Recorrido de Ferri, un jugador debe jugar una carta de Ferri por cada símbolo de Ferri presente en el Recorrido (en este tablero, uno), y el grupo habitual de cartas del color correspondiente para los espacios restantes de ese Recorrido de Ferri.



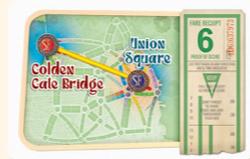
Robar cartas de Billetes de Destino

Cada carta de Billetes de Destino muestra 2 Localizaciones y un valor en puntos. Al final de la partida un jugador obtiene tantos puntos como la suma de todos los valores en puntos de todos los Billetes de Destino que haya completado, o pierde los puntos de las cartas que no haya completado. Para completar un Billeto de Destino, el jugador deberá conectar las 2 Localizaciones que se indican en la carta creando un camino continuo de Recorridos que haya cubierto. Un jugador puede tener cualquier número de cartas de Billetes de Destino en su mano.

Esta acción permite a un jugador robar más cartas de Billetes de Destino. Para ello, deberá robar 2 cartas de la parte superior del mazo de Billetes de Destino, quedarse con al menos una de esas cartas y devolver la otra a la parte inferior del mazo de cartas de Billetes de Destino. Si lo desea, puede quedarse con ambas. Un jugador no puede descartar una carta de Billetes de Destino una vez que haya decidido quedarse con ella.

Si solo queda 1 carta de Billetes de Destino en el mazo, el jugador podrá seguir realizando esta acción, pero deberá quedarse con esa carta.

Las cartas de Billetes de Destino, y cuántas de ellas se han completado, deben mantenerse en secreto hasta el final de la partida.



Final de la partida y cálculo de puntuaciones

Cuando a un jugador le queden 2 o menos Tranvías de su color, cada jugador, incluido ese jugador, juega un último turno. A continuación, la partida finaliza y los jugadores calculan su puntuación final:

➔ En primer lugar, cada jugador suma los puntos de cada uno de los Recorridos que cubrió durante la partida. Para asegurarte de que no hay errores, se puede volver a contar los puntos de los Recorridos de cada jugador.

➔ A continuación, cada jugador muestra todas sus cartas de Billetes de Destino, suma los puntos de aquellas cartas que haya completado a su puntuación y resta el valor de cada carta que no haya logrado completar.

➔ Por último, cada jugador obtiene puntos por las fichas de Turista que haya conseguido siguiendo esta tabla:

Fichas	0	0	1	2	3	4	5	6	7
Puntos	0	0	1	2	4	6	9	12	12

El jugador que haya conseguido más puntos gana la partida.

En caso de empate, gana el jugador empatado que haya completado más Billetes de Destino. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

Créditos

Diseño del juego por Alan R. Moon

Ilustraciones de Julien Delval

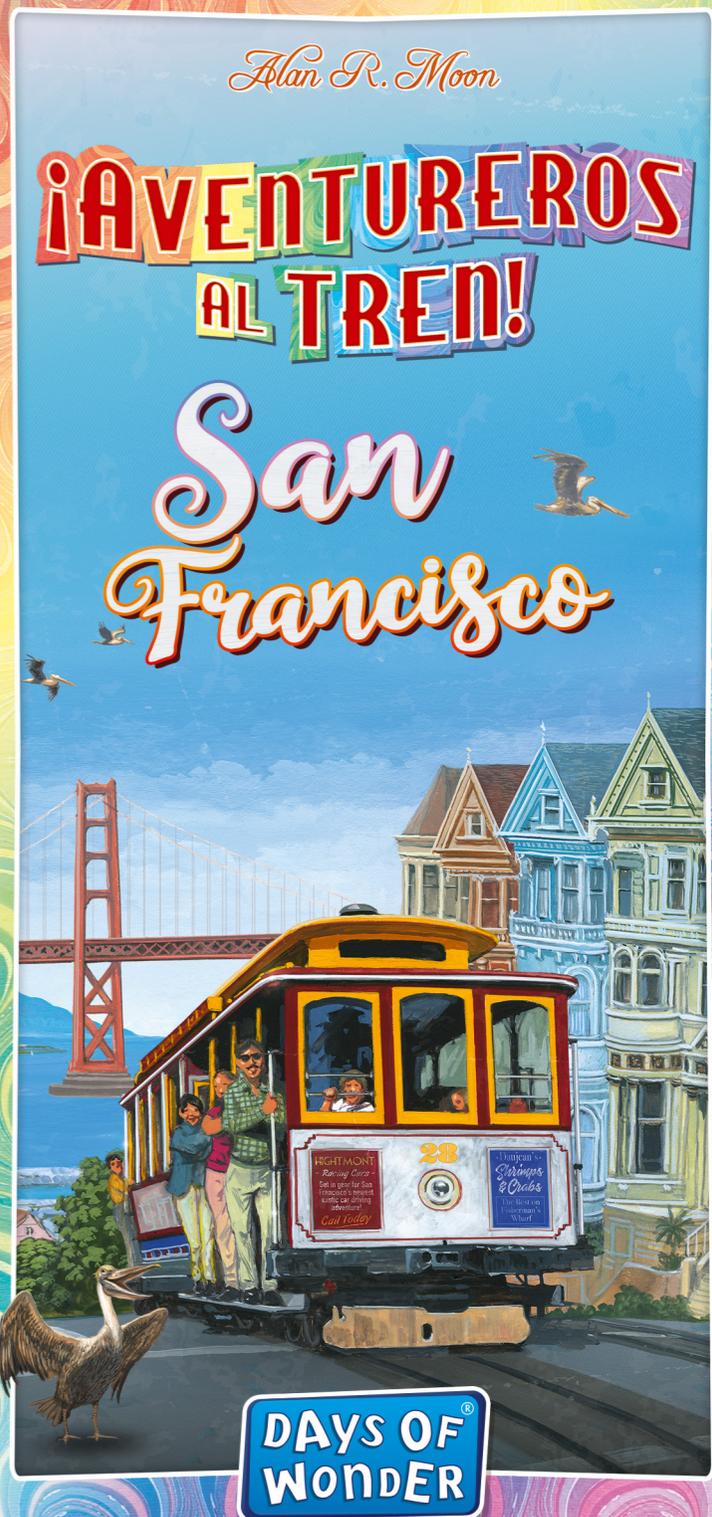
Diseño gráfico de Cyrille Daujean

Traducción de Luis Álvarez Dato / Revisión de Marina Temprano

Un agradecimiento especial de Alan y DoW a todos los que ayudaron con las pruebas de juego: Janet Moon, Stuart Hatch, Lee Hatch, Emilee Lawson-Hatch, Ryan Hatch, Amanda y Keith Ward y Bobby West.

© 2004-2022 Days of Wonder, Inc.

Days of Wonder, el logotipo de Days of Wonder y Ticket to Ride (¡Aventureros al Tren!) son marcas registradas de Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados.



Puedes sentir el peso de los *souvenirs* en la mochila al asomarte desde el tranvía. La luz del sol brilla a través de la niebla que oculta las vistas a Alcatraz y al Puente Golden Gate. ¡No hay duda de que San Francisco es la ciudad dorada!

Preparación

1 Pon el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador toma el conjunto de Tranvías de su color; toma también el marcador de Puntuación correspondiente y lo coloca en la casilla 0 del indicador de Puntuación.

2 Apila las fichas de Turista según su símbolo y coloca una pila en cada una de las siguientes 5 Localizaciones del tablero: Alcatraz, Golden Gate Bridge, The Embarcadero, Sunset y Potrero Hill (identificadas por puntos rojos). Deja las 2 pilas restantes a un lado de momento. La cantidad de fichas de Turista que haya en cada pila depende de la cantidad de jugadores que haya en la partida:

- ◆ 3 fichas para partidas de 4 jugadores;
- ◆ 2 fichas para partidas de 2 y de 3 jugadores.

3 Baraja las cartas de Transporte y reparte una mano inicial de 2 cartas a cada jugador. Coloca el resto de las cartas de Transporte junto al tablero y dales la vuelta a las 5 primeras cartas del mazo. Si, al hacerlo, 3 de las 5 cartas bocarriba son cartas de Ferri, descarta de inmediato las 5 cartas y dales la vuelta a otras 5 cartas para reemplazarlas.

4 Baraja las cartas de Billetes de Destino y reparte 2 a cada jugador. Cada jugador mira sus cartas de Billetes de Destino y decide cuáles quiere conservar. Cada jugador debe conservar al menos 1 carta, pero puede quedarse con ambas. Si decide quedarse solo con 1, pon la carta que se descarta en la parte inferior del mazo de Billetes de Destino. A continuación, coloca ese mazo junto al tablero. Los jugadores deben mantener ocultos sus Billetes de Destino hasta el final de la partida.

5 Determinad el jugador inicial al azar usando un método a vuestra elección. Luego, la partida continúa en sentido horario empezando por el jugador inicial.

6 Antes de comenzar, en partidas de 3 o 4 jugadores, el último jugador toma 1 de las 2 pilas de fichas de Turista restantes que se habían dejado a un lado y la coloca en cualquier Localización en la que aún no haya una pila. A continuación, el penúltimo jugador repite este paso con la última pila que se había dejado a un lado.

En partidas de 2 jugadores, el jugador al que le toque en segundo lugar coloca 2 pilas de 1 única ficha cada una en 2 Localizaciones cualesquiera en las que aún no haya pilas; es decir, en el tablero habrá 5 pilas de 2 fichas y 2 pilas de 1 ficha.

¡Ya está todo listo para comenzar!

❖ 1 tablero de la red de transporte público de San Francisco



❖ 80 Tranvías (20 de cada color)

❖ Unos cuantos Tranvías de repuesto



❖ 21 fichas de Turista (3 fichas por cada símbolo)

❖ 4 marcadores de Puntuación

❖ 44 cartas de Transporte (8 cartas de Ferri multicolor y 6 cartas de cada uno de los siguientes colores: azul, verde, negro, morado, rojo y naranja)



❖ 24 cartas de Billetes de Destino

❖ Este reglamento



Objetivo del juego

Al final de la partida, el jugador que consiga el mayor número de puntos gana. Pueden conseguir puntos de las siguientes formas:

- Cubriendo un Recorrido entre 2 Localizaciones adyacentes en el tablero;
- Completando con éxito una Ruta Continua de recorridos entre las 2 Localizaciones de tu/s Billeto/s de Destino.
- Recolectando un conjunto de fichas de Turista únicas.

Se pierden puntos si no se completan los Recorridos dados en los Billetes de Destino al final de la partida.

Turno del juego

El jugador más joven disfrutará del primer turno. El turno va pasando de uno a otro jugador en sentido de las agujas del reloj, hasta que termina la partida. En su turno, un jugador puede realizar una (y solo una) de las 3 siguientes acciones: robar cartas de Transporte, cubrir un Recorrido, o bien robar cartas de Billetes de Destino.

Robar cartas de Transporte

Las cartas de Transporte coinciden con los Recorridos de color del tablero (azul verde, negro, morado, rojo y naranja), exceptuando las cartas de Ferri, que son multicolor y funcionan como comodines (pueden reemplazar cualquier color cuando se cubre un Recorrido). Los jugadores pueden tener cualquier cantidad de cartas de Transporte en sus manos en cualquier momento.



Esta acción permite a un jugador robar 2 cartas de Transporte. Puede robar la carta superior del mazo (sin mirar) o bien puede robar una de las 5 cartas que se encuentran bocarriba. En este último caso, se debe reemplazar de inmediato con una carta de la parte superior del mazo.

Como excepción, si un jugador roba una carta de Ferri bocarriba como primera carta, no podrá robar otra carta en ese turno. Un jugador tampoco puede robar una carta de Ferri bocarriba como segunda carta.

Si, en cualquier momento, 3 de las 5 cartas de Transporte bocarriba son cartas de Ferri, descarta de inmediato esas 5 cartas y roba otras 5 para reemplazarlas.

Si se agota el mazo, baraja la pila de descartes para crear un nuevo mazo de cartas de Transporte.

Cubrir un Recorrido

Un Recorrido es un conjunto de espacios de un mismo color en el tablero (en algunos casos, espacios grises) que une 2 Localizaciones adyacentes.

Para cubrir un Recorrido, un jugador debe descartar un número de cartas de su mano igual al número de espacios del Recorrido y poner un Tranvía en cada uno de esos espacios. La mayoría de los Recorridos requieren un tipo de cartas específico. Por ejemplo, un Recorrido azul debe cubrirse descartando cartas de Transporte azules. Los Recorridos de color gris se pueden cubrir usando cartas de cualquier color, siempre y cuando sean del mismo color.

Un jugador puede cubrir cualquier Recorrido abierto del tablero, incluso si no está conectado a otro de los Recorridos que haya cubierto con anterioridad. Un jugador no puede cubrir más de 1 Recorrido por turno.

Si un jugador no dispone de suficientes Tranvías para poder cubrir un Recorrido determinado, no podrá cubrir ese Recorrido.

