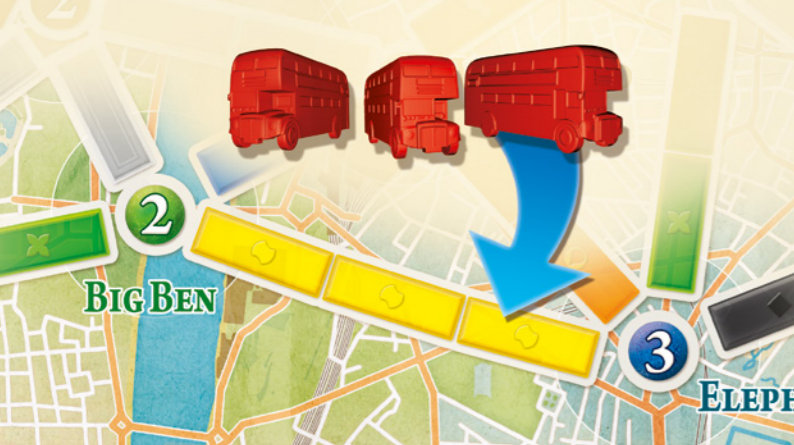


Un jugador puede cubrir cualquier Recorrido abierto del tablero, incluso si no está conectado a otro de los Recorridos que haya cubierto con anterioridad. No se puede cubrir más de un Recorrido por turno.

Si un jugador no dispone de suficientes Autobuses de plástico para poder cubrir un Recorrido, no podrá cubrir ese Recorrido.

Al cubrir un Recorrido, cada jugador anota inmediatamente los puntos obtenidos (en base a la Tabla de puntuación por Recorrido impresa en el tablero) moviendo su marcador de puntuación a lo largo del raíl de puntuación.

Puedes cubrir un Recorrido amarillo de tres espacios de longitud descartando cualquiera de estos grupos de cartas:



Robar cartas de Biletos de Destino

Cada una de las cartas de Biletos de Destino muestra dos 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 Biletos de Destino que haya completado; si no puede completar un Biletos de Destino, perderá ese mismo número de puntos. Para completar un Biletos de Destino, el jugador deberá conectar las dos Localizaciones que se indican en la carta creando un camino continuo de Recorridos cubiertos. Un jugador puede tener cualquier número de cartas de Biletos de Destino en su mano.

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

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

Hasta el final de la partida, los jugadores deben mantener en secreto sus cartas de Biletos de Destino y cuántas de ellas han sido completadas.



Para completar un Barrio, un jugador debe conectar cada Localización con las demás Localizaciones de dicho Barrio.



FINAL DE LA PARTIDA Y CÁLCULO DE PUNTUACIONES

Cuando a un jugador le queden 2 o menos Autobuses de plástico de su color, cada jugador (incluyendo a ese jugador) juega un último turno. Después finaliza la partida y los jugadores calculan su puntuación final:

- 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.
- A continuación, cada jugador muestra todas sus cartas de Biletos de Destino y suma todos los puntos de aquellas cartas que haya completado, para después restar al total el valor de cada una de esas cartas que no haya logrado completar.
- Por último, cada jugador obtiene el valor en puntos de cada Barrio completado. Un Barrio se compone de Localizaciones con el mismo color y número. Este número equivale también al valor en puntos del Barrio. Para completar un Barrio, un jugador debe conectar cada Localización con las demás Localizaciones del Barrio. **5**

El jugador con más puntos gana la partida.

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

CRÉDITOS

Diseño de juego por Alan R. Moon
 Ilustraciones de Julien Delval
 Diseño gráfico de Cyrille Daujean
 Traducción de Carlos Loscertales

Un agradecimiento especial a Alan y DoW y a todos aquellos que nos han ayudado a probar el juego: Janet Moon, Bobby West, Martha García Murillo e Ian MacInnes, Michelle y Scott Alden, Adrien Martinot y Lydie Tudal, Alicia Zaret y Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch y Ryan Hatch.

© 2004-2019 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, el logo de Days of Wonder, y Ticket to Ride son marca registrada de Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados.



El ritmo hipnótico de la música rock reina en las calles londinenses, abarrotadas de gente joven vestida a la última. Tu autobús avanza por la ciudad rumbo a tu siguiente destino, pero no estás seguro de si te bajarás; recorrer la ciudad en un autobús de dos pisos es fetén!

PREPARACIÓN

1 Pon el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador coge un conjunto de Autobuses de plástico de un mismo color y el marcador de puntuación correspondiente, y coloca dicho marcador en el Inicio 1.

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

3 Baraja las cartas de Billetes de Destino y reparte 2 a cada jugador. Cada jugador mira sus Billetes de Destino y decide cuáles quiere conservar. Cada jugador debe conservar al menos una de esas cartas. Si decide conservar sólo una, 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.

4 Ahora estáis preparados para empezar.



CONTENIDO

- 1 tablero de la red de transporte público de Londres
- 68 Autobuses de plástico (17 de cada color)
- Unos cuantos Autobuses de plástico de repuesto
- 44 cartas de Transporte (8 cartas de Autobús multicolor y 6 cartas de cada uno de los siguientes colores: azul, verde, negro, rosa, amarillo, naranja)



- 20 cartas de Billetes de Destino
- 4 marcadores de puntuación
- este reglamento



OBJETIVO DEL JUEGO

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

- Cubriendo un Recorrido entre dos Localizaciones adyacentes en el tablero
- Completando con éxito una Ruta Continua de Recorridos entre las dos Localizaciones de tu/s Billeto/s de Destino
- Completando Barrios al conectar todas las Localizaciones que los componen.

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

TURNOS 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 sólo una) de las siguientes tres acciones: robar cartas de Transporte, cubrir un Recorrido, o bien robar Billetes de Destino.

Robar cartas de Transporte

Las cartas de Transporte coinciden con los Recorridos de color en el tablero (verde, negro, naranja, rosa, amarillo y azul) exceptuando las cartas de Autobús que son multicolor y que actúan como comodines (pueden reemplazar cualquier color cuando se cubre un Recorrido). Los jugadores pueden tener cualquier número 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 boca arriba. En ese caso, se debe reemplazar esa carta con una carta de la parte superior del mazo.

Como excepción, si un jugador roba una carta de Autobús boca arriba, no podrá robar otra carta en ese turno. Un jugador tampoco puede robar una carta de Autobús boca arriba como su segunda carta.

Si en cualquier momento, 3 de las 5 cartas son cartas de Autobús, 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, que une dos Localizaciones adyacentes.

Algunas Localizaciones están conectadas por Recorridos Dobles (dos Recorridos de la misma longitud conectando las mismas Localizaciones). Un mismo jugador no puede cubrir ambos Recorridos de un Recorrido Doble.



Importante: En partidas de dos jugadores, cuando se cubre un Recorrido de un Recorrido Doble, el que queda no puede ser cubierto por el otro jugador.

Para cubrir un Recorrido, un jugador debe descartar un número de cartas de su mano igual al número de espacios del Recorrido, y poner uno de sus Autobuses de plástico en cada uno de esos espacios. La mayoría de los Recorridos requieren un tipo determinado de cartas. 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 todas sean del mismo color.