

Alan R. Moon

# ¡AVENTUREROS AL TREN!

**A** medida que los paisajes norteamericanos de principios del siglo XX van desfilando frente a ti, el ritmo constante del tren es una promesa de aventuras.

*¡Aventureros al tren!*<sup>™</sup> es un juego de aventuras en tren transnacional. Los jugadores compiten para conectar diversas ciudades cubriendo recorridos ferroviarios en un mapa repleto de color.



8+  
AÑOS

2-5  
JUGADORES

30-60  
MINUTOS

DAYS OF  
WONDER

# Componentes

- ◆ 1 libro de reglas
- ◆ 1 tablero (con un mapa de las rutas ferroviarias de Norteamérica)
- ◆ Vagones de tren de plástico en 5 colores (se incluyen algunos Vagones adicionales para cada color; asegúrate de empezar la partida con solo 45 Vagones por jugador)
- ◆ 5 Marcadores de Puntuación (uno de cada color, correspondientes a los colores de los Vagones)
- ◆ 1 carta de Premio a la Ruta continua más larga



- ◆ 33 cartas de Billete de Destino



- ◆ 110 cartas de Vagón: 12 de cada uno de los 8 colores de los Recorridos del tablero (rosa, rojo, naranja, amarillo, verde, azul, blanco y negro) y 14 Locomotoras (comodines)



## Preparación

1. Pon el tablero en el centro de la mesa.
  2. Cada jugador recibe los 45 Vagones de su color y el Marcador de Puntuación correspondiente.
  3. Todos los jugadores colocan sus Marcadores de Puntuación en el inicio del rail de puntuación que recorre el borde del tablero (1). A lo largo de la partida, cada vez que un jugador gane puntos, hará avanzar su marcador tantas casillas como puntos haya ganado.
  4. Baraja las cartas de Vagón y reparte una mano inicial de 4 cartas a cada jugador (2).
  5. Deja el resto del mazo de cartas de Vagón al lado del tablero y dales la vuelta a las primeras 5 cartas del mazo para ponerlas bocarriba. Si, al hacerlo, al menos 3 de esas 5 cartas son Locomotoras, descarta de inmediato las 5 cartas en una pila bocarriba y revela otras 5 para sustituirlas (3).
  6. Deja la carta de Premio a la Ruta continua más larga al lado del tablero (4).
  7. Baraja las cartas de Billete de Destino y reparte 4 cartas a cada jugador (5). Cada jugador mira sus Billetes de Destino y decide cuáles quiere conservar. Es obligatorio quedarse con un mínimo de 2 Billetes de Destino, aunque los jugadores pueden quedarse con más. Los Billetes de Destino que no se conserven se barajan y se dejan en la parte inferior del mazo de Billetes de Destino, que después se coloca al lado del tablero (6).
- Ahora estáis preparados para empezar.

# Objetivo del juego

El objetivo del juego es sumar el mayor número de puntos posible.

**Pueden conseguirse puntos de las siguientes formas:**

- ◆ Cubriendo un Recorrido entre dos ciudades adyacentes en el mapa
- ◆ Completando tus Billetes de destino
- ◆ Completando la Ruta continua más larga

**Aviso:** se pierden puntos si no se completan los Billetes de Destino conservados.

## Completar un Billeto de Destino:



Para completar un Billeto de Destino, debes unir las dos ciudades indicadas con una ruta continua de Vagones de plástico de tu color.

# Turno de juego

Decidid quién será el jugador inicial. A partir de este jugador, el turno va pasando de uno a otro jugador en sentido horario hasta que termine la partida. En su turno, cada jugador debe realizar una (y solo una) de las siguientes tres acciones:

1. Robar cartas de Vagón
2. Cubrir un Recorrido
3. Robar Billetes de Destino

## 1. Robar cartas de Vagón

Puedes utilizar tu turno para robar cartas de Vagón. Si decides hacerlo, puedes robar 2 cartas. Estas cartas pueden robarse de las 5 cartas que están bocarrriba junto al tablero o bien del mazo (a ciegas). Si robas una de las cartas que están bocarrriba, reemplázala inmediatamente con una nueva carta de la parte superior del mazo.

Si, en cualquier momento, 3 de las 5 cartas de Vagón bocarrriba son Locomotoras, descarta de inmediato las 5 cartas y revela otras 5 para sustituirlas.

Se puede tener cualquier número de cartas en la mano en cualquier momento. Cuando el mazo se acabe, las cartas descartadas se barajan de nuevo para formar un nuevo mazo. Las cartas deben barajarse concienzudamente, ya que la mayoría se habrán descartado agrupadas por colores.

En el improbable caso de que no queden cartas en el mazo y no haya pila de descarte (porque los jugadores están acumulando cartas en su mano), el jugador no podrá realizar la acción «robar cartas de Vagón». Solo podrá realizar las acciones «cubrir un Recorrido» o «robar Billetes de Destino».

## Locomotoras

Las Locomotoras son multicolor, sirven como comodines en el juego y pueden formar parte de cualquier grupo de cartas que se utilice para cubrir un Recorrido.



Si quieres robar una carta de Locomotora bocarrriba, debe ser la primera carta de Vagón que robes en tu turno, y ya no podrás robar una segunda carta.

*Nota:* si un jugador tiene la suerte de robar una Locomotora del mazo (robando a ciegas), sigue pudiendo robar una segunda carta durante ese turno.

## 2. Cubrir un Recorrido

Puedes utilizar tu turno para cubrir un Recorrido. Un Recorrido es un grupo de espacios de color continuos (en algunos casos, espacios grises) entre dos ciudades adyacentes en el mapa.

Para cubrir un Recorrido, debes jugar tantas cartas de Vagón como espacios tenga el Recorrido elegido. El grupo de cartas debe coincidir con el color del Recorrido (ver ejemplo 1). Coloca uno de tus Vagones de plástico en cada uno de los espacios del Recorrido y descarta todas las cartas que hayas jugado para cubrir el Recorrido.

**1** Cubrir el Recorrido azul  
**MONTREAL - NEW YORK**

*o bien*

*o bien*

*o bien*

*o bien*

**2** Cubrir el Recorrido gris  
**TORONTO - PITTSBURGH**

*o bien*

*o bien*

*o bien*

**Ejemplos**



### Notas:

- Los Recorridos grises pueden cubrirse jugando un grupo de cartas de cualquier color, pero no de varios colores (ver ejemplo 2)
- Solo puedes cubrir un único Recorrido en tu turno
- Puedes cubrir cualquier Recorrido libre del tablero; no es obligatorio que esté conectado con el resto de tus Recorridos
- El Recorrido debe cubrirse totalmente en un mismo turno

Algunas ciudades están conectadas por Recorridos dobles (que conectan las mismas ciudades y tienen la misma longitud). Un mismo jugador no puede cubrir los dos Recorridos de un Recorrido doble.

**Nota:** en partidas de 2 o 3 jugadores, solo puede usarse uno de los Recorridos dobles. Un jugador puede cubrir cualquiera de los dos Recorridos entre dos ciudades, pero entonces el otro Recorrido queda cerrado para los demás jugadores.

Cuando un jugador cubre un Recorrido, anota los puntos obtenidos moviendo su Marcador de Puntuación a lo largo del raíl de puntuación del tablero, según esta tabla:

1		1
2		2
3		4
4		7
5		10
6		15

### 3. Robar Billetes de Destino

Puedes utilizar tu turno para robar más Billetes de Destino. Si decides hacerlo, roba 3 cartas del mazo de Billetes de Destino. Si hay menos de 3 cartas en el mazo, solo puedes robar las que queden disponibles.

Debes conservar al menos uno de los Billetes robados. Coloca los Billetes de Destino que no quieras conservar en la parte inferior del mazo de Billetes de Destino, en el orden que quieras.

**Nota:** solo puedes descartar los Billetes de Destino que acabas de robar, no los que tuvieras en la mano previamente.

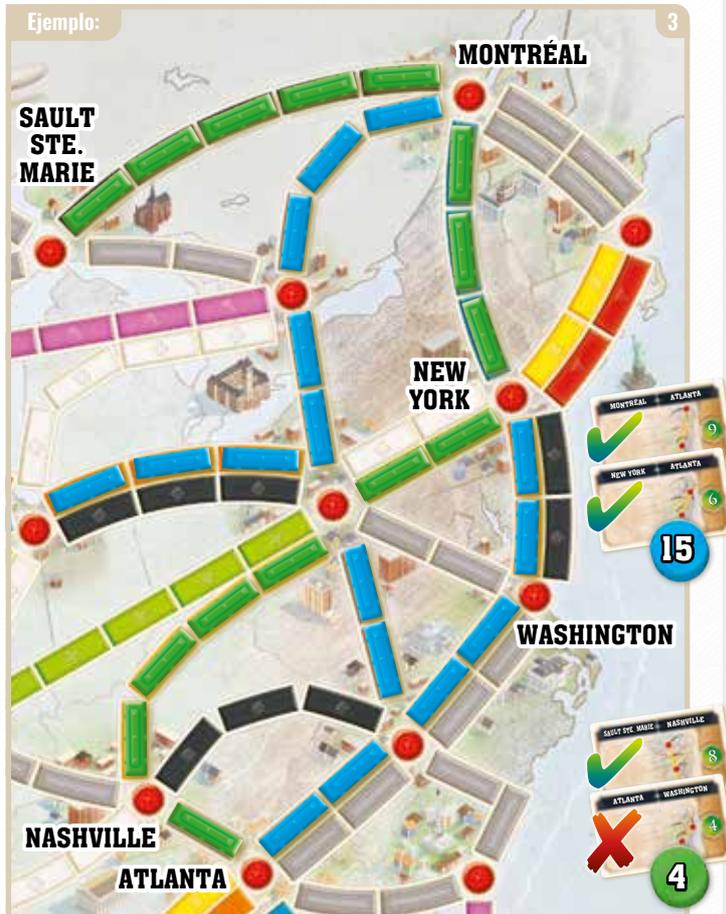
Los Billetes de destino se mantienen ocultos a los demás jugadores hasta que se establezca la puntuación final de la partida. A lo largo de la partida, puedes acumular tantos Billetes de Destino como quieras.

## Final de la partida

Cuando la reserva de Vagones de tren de algún jugador llegue a 2 Vagones o menos al final de su turno, cada jugador, **incluido ese**, juega un turno final. Después, la partida termina y los jugadores calculan su puntuación final siguiendo estos pasos:

**1.** 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.

**2.** Ahora, los jugadores deben revelar sus Billetes de Destino. El valor de los Billetes de Destino completados se suma a su puntuación. El valor de los Billetes de Destino incompletos se resta de su puntuación (ver ejemplo 3).



#### PUNTUACIÓN DE LOS BILLETES DE DESTINO

El jugador azul ha conseguido completar los Billetes de Destino «Montréal – Atlanta» y «New York – Atlanta», así que consigue 15 puntos (9+6).

Por el contrario, el jugador verde ha completado el Billeto «Sault St. Marie – Nashville», pero no el Billeto «Atlanta – Washington», por lo que al final solo consigue 4 puntos (8-4).

**3.** El jugador que haya conseguido la Ruta continua más larga con sus Vagones de plástico recibe la carta de Premio y suma 10 a su puntuación. En caso de empate, todos los jugadores empatados consiguen los 10 puntos.

- A la hora de evaluar y comparar la longitud de las rutas, solo se tienen en cuenta las líneas continuas de Vagones de plástico del mismo color.
- Una ruta continua puede incluir bucles y pasar varias veces por la misma ciudad, pero ningún Vagón de plástico puede usarse dos veces en una misma ruta continua.

El jugador con más puntos gana la partida.

Si hay dos o más jugadores empatados a puntos, gana el jugador de entre los empatados que haya completado más Billetes de Destino. En el improbable caso de que sigan empatados, gana el jugador de entre los empatados que tenga la carta de Premio a la Ruta continua más larga. Si ninguno de ellos la tiene, los jugadores empatados comparten la victoria.

Diseño del juego por Alan R. Moon

Ilustraciones de Fajareka Setiawan y Régis Torres

Diseño gráfico de Cyrille Daujean

Traducción de Carlos Loscertales Martínez

Revisión de Joaquín C. Martín-Rayó

Un agradecimiento especial de Alan y DoW a todos aquellos que han contribuido a probar el juego:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave y Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.

