

Alan R. Moon

¡AVENTUREROS AL TREN!

LA VUELTA
AL MUNDO

El Mundo



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER



El mundo está cambiando rápidamente. Las vías del tren unen países y continentes, y viajes que antes requerían semanas ahora pueden completarse en cuestión de días. Los mares ya no son obstáculo: enormes barcos de vapor cruzan los océanos con cientos de pasajeros. Desde Los Ángeles hasta Sídney, desde Múrmansk hasta Dar Es Salaam, ¡Aventureros al Tren! La Vuelta al Mundo te lleva de aventuras por todo el globo. ¡Todos a bordo, un viaje inolvidable va a empezar!

CONTENIDO

Para jugar con el mapa del mundo, usa los siguientes componentes:

♦ 1 tablero con el mapa del mundo

● 140 cartas de Transporte:

80 cartas de Tren:

11 de cada color: violeta, amarillo, verde, rojo, negro y blanco



14 Comodines



60 cartas de Barco:

24 cartas de Barco simple (4 de cada color)



36 cartas de Barco doble (6 de cada color)



● 65 cartas de Billetes de destino



- ♦ 125 piezas de Tren (25 de cada uno de los colores, azul, rojo, verde, amarillo y negro)
- ♦ 250 piezas de Barco (50 de cada color)
- ♦ 15 Puertos (3 de cada color)
- ♦ 5 marcadores de Puntuación

PREPARACIÓN

Coloca el tablero en el centro de la mesa. ❶

Baraja las cartas de Tren y las cartas de Barco por separado. Reparte 3 cartas de Tren y 7 cartas de Barco a cada jugador; esa es su mano inicial ❷. Roba 3 cartas de cada mazo, muéstralas, y ponlas boca arriba sobre la mesa; esta es la reserva ❸.

Cada jugador recibe 5 Billetes de destino al comienzo de la partida, y debe conservar al menos 3 de ellos ❹. Los Billetes descartados se devuelven siempre a la parte inferior del mazo, boca abajo.

Cada jugador recibe 25 Trenes y 50 Barcos del mismo color. Después de elegir sus Billetes, cada jugador debe decidir las 60 piezas que conservará para la partida. Un jugador puede elegir cualquier combinación que sume 60 (25 Trenes y 35 Barcos, por ejemplo). Todos las piezas de Tren y Barco restantes se devuelven a la caja. Los jugadores eligen sus piezas en secreto y,

cuando todos han terminado su elección, las muestran simultáneamente. Si es la primera partida de uno o más de los jugadores, sugerimos que todos los jugadores comiencen con 20 Trenes y 40 Barcos. En ningún momento se pueden tener más de 25 Trenes ni de 50 Barcos ❺.

Cada jugador también recibe 3 Puertos ❻.

OBJETIVO DEL JUEGO

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

Los jugadores pueden conseguir puntos de las siguientes formas:

- ♦ Cubriendo un Recorrido entre dos ciudades adyacentes en el tablero
- ♦ Completando con éxito sus Billetes de destino, cubriendo sus Recorridos
- ♦ Construyendo Puertos en las ciudades que aparecen en sus Billetes de destino

Se restan puntos de la puntuación total de los jugadores por cada uno de los Billetes de destino que no pudieron completar con éxito antes del final de la partida.

TURNOS DE JUEGO

El jugador que resulte ser el viajero más experimentado disfrutará del primer turno. El turno irá pasando de uno a otro jugador en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, un jugador puede realizar una (y sólo una) de las siguientes cinco acciones:

Robar cartas de Transporte – El jugador roba 2 cartas de Transporte, o sólo 1, si roba un Comodín que le está en la reserva (ver Comodines, en la siguiente página).

Cubrir un Recorrido – El jugador cubre un Recorrido del tablero jugando un conjunto de cartas de Tren o Barco de su mano que coincidan en color y cantidad con las casillas que forman ese Recorrido. Coloca uno de sus Trenes (o Barcos) en cada casilla, y gana el número de puntos indicados en la Tabla de Puntuación por Recorrido para un Recorrido de esa longitud.

Robar Billetes de destino – El jugador roba 4 Billetes de destino de la parte superior del mazo de Billetes, y conserva al menos 1 de ellos.

Construir un Puerto – El jugador construye un Puerto en una ciudad a la que llegue un Recorrido que ya ha cubierto.

Intercambiar piezas – El jugador intercambia algunas de las piezas que aún conserva por piezas que devolvió a la caja al principio de la partida.

Si ya has jugado con el tablero de los Grandes lagos, basta con que leas los párrafos marcados con el icono de "Mundo". Todas las demás reglas son iguales.



ROBAR CARTAS DE TRANSPORTE

Las cartas de Transporte se dividen en dos mazos separados, el de las cartas de Tren y el de las cartas de Barco. Los colores de cada tipo de carta de Transporte (violeta, amarillo, verde, rojo, negro y blanco) coinciden con los diferentes Recorridos entre las ciudades del tablero.

Si un jugador decide robar cartas de Transporte, puede añadir hasta 2 cartas a su mano. Cualquiera de estas cartas puede robarse de las 6 cartas de la reserva, que están boca arriba, o de la parte superior de los mazos, que están boca abajo. Si se roba una de las cartas que están boca arriba, el jugador debe reemplazarla inmediatamente con una nueva carta tomada, a su elección, de **cualquiera de los dos mazos**. Así que, a lo largo de la partida, las cartas de la reserva pueden ser todas de Tren, todas de Barco, 3 de un tipo y 3 del otro, 2 de un tipo y 4 del otro, o 1 de un tipo y 5 del otro.

Si un jugador elige un Comodín boca arriba, será la única carta de Transporte que coja ese turno (ver *Comodines*). Si, en cualquier momento, 3 de las 6 cartas de Transporte de la reserva son Comodines, las 6 cartas se descartan inmediatamente en sus respectivas pilas de descarte, y se roban y revelan 6 nuevas cartas (3 de cada mazo) para reemplazarlas, formando la nueva reserva.

No hay límite al número de cartas que un jugador puede tener en la mano en cualquier momento. Cuando un mazo de cartas de Transporte se agota, se barajan las cartas de su pila de descartes para formar un nuevo mazo del que robar. Las cartas habrán sido descartadas en grupos, así que es importante barajarlas concienzudamente.

En la improbable circunstancia de que no queden cartas en el mazo y no haya cartas en ninguna de las pilas de descarte con las que formar un nuevo mazo, porque los jugadores las están acumulando en sus manos, no se podrán robar cartas de Transporte, y los jugadores deberán elegir otra de las acciones posibles.

COMODINES

Los Comodines son un tipo específico de carta de Tren. Pueden jugarse junto con **cualquier** conjunto de cartas de Transporte (incluidas las cartas de Barco) al cubrir un Recorrido.

Si se coge de la reserva una carta de Comodín al robar cartas de Transporte, será la única carta que ese jugador coja ese turno. Si se muestra un Comodín al reemplazar la primera carta de la reserva robada ese turno, o si hay un Comodín disponible en la reserva pero no se coge como primera (y única) carta, no puede elegirse como segunda carta del turno. Sin embargo, si un jugador tiene la suerte de robar un Comodín del mazo, este contará como una sola carta y el jugador podrá robar una segunda carta ese turno.

Nota: Los Comodines también pueden usarse para los Puertos (ver Puertos, en la página 6).

CUBRIR UN RECORRIDO

Los Recorridos con casillas de forma rectangular son Recorridos de Tren y deben ocuparse siempre con piezas de Tren, mientras que los Recorridos con casillas de forma ovalada son Recorridos de Barco y deben ocuparse siempre con piezas de Barco. Cada Recorrido sólo puede contener un tipo de pieza.

Para cubrir un Recorrido, un jugador debe usar un número de cartas de su mano igual al número de casillas del Recorrido. Las cartas deben ser todas del mismo tipo y color, y deben coincidir con el tipo de Recorrido (Tren o Barco). La mayoría de Recorridos requieren un color específico. Por ejemplo, un Recorrido de Tren azul debe cubrirse jugando cartas de Tren azul. Los recorridos de color gris pueden cubrirse usando cartas de **cualquier color** (pero de un solo color).

Nota: Muchas cartas de Barco son Barcos dobles. Cuando se cubre un Recorrido con estas cartas, puedes colocar hasta 2 piezas de Barco por cada carta de Barco doble. Por ejemplo, para cubrir un Recorrido de Barco de 5 casillas, podrías usar 2 cartas de Barco doble y 1 carta de Barco simple, o 3 cartas de Barco doble (en este caso, sólo pondrías 5 piezas de Barco en el tablero).



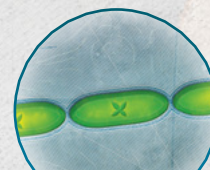
Carta de Tren



Carta de Barco



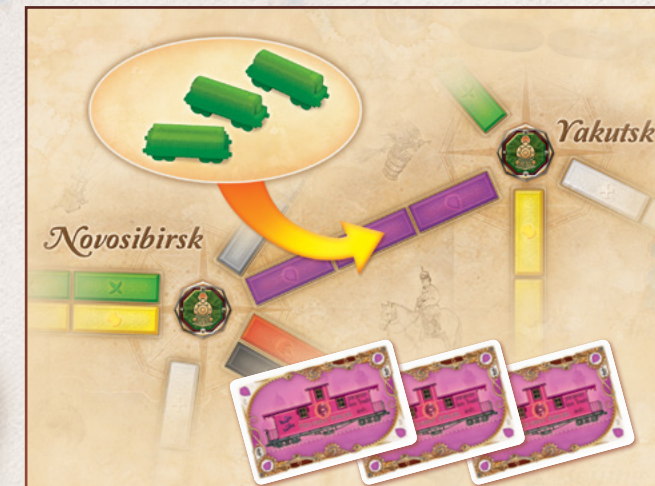
Recorrido de Tren



Recorrido de Barco



Cuando se cubre un Recorrido, el jugador coloca una de sus piezas (Barco o Tren) en cada casilla del Recorrido. Todas las cartas usadas para cubrir el Recorrido se descartan después. El jugador suma inmediatamente los puntos ganados a su puntuación, moviendo su marcador de Puntuación el número adecuado de casillas sobre el Raíl de Puntuación del tablero, tal como indique la Tabla de Puntuación por Recorrido.



Para cubrir un Recorrido de Tren violeta de 3 casillas de longitud, este jugador usa 3 cartas de Tren violetas. Cualquier número de estas cartas podrían reemplazarse con Comodines.



Para cubrir un Recorrido de Barco blanco de 4 casillas de longitud, este jugador usa 2 cartas de Barco doble blancas. Podría haber jugado 4 cartas de Barco simple blancas, o 2 cartas de Barco simple blancas y 1 carta de Barco doble blanca, o cualquier otra combinación que coincida en número y color con el Recorrido, incluyendo Comodines.

Un jugador puede cubrir cualquier Recorrido no ocupado del tablero. El jugador no está obligado a conectar sus nuevos Recorridos a los anteriores Recorridos que ya haya cubierto. Un jugador sólo puede cubrir un máximo de un Recorrido en su turno.

RECORRIDOS DIFÍCILES



Recorrido Difícil

Algunos Recorridos de Tren están marcados por un símbolo especial de "Difícil" que indica que ese Recorrido atraviesa un terreno muy abrupto. Para colocar una pieza de Tren en una casilla "Difícil", necesitas 2 cartas de Tren del mismo color en lugar de 1 (puedes usar cualquier color, y no estás obligado a usar el mismo color para todas las casillas del Recorrido). Se pueden usar Comodines.



Recorridos Dobles

RECORRIDOS DOBLES

Algunas ciudades están conectadas por Recorridos Dobles. Cada jugador no puede cubrir más de un Recorrido de un Recorrido doble.

Nota: En las partidas de dos y tres jugadores sólo se puede cubrir uno de los Recorridos de los Recorridos Dobles. Una vez que se ha cubierto uno de los dos Recorridos, el otro deja de estar disponible durante el resto de la partida.

ROBAR BILLETES DE DESTINO

Un jugador puede usar su turno para robar Billetes de destino adicionales. En este caso, roba 4 nuevas cartas de la parte superior del mazo de Billetes de destino. Si quedan menos de 4 Billetes de destino en el mazo, el jugador sólo puede robar las cartas que queden.

Un jugador que robe Billetes de destino debe conservar al menos 1 de ellos, pero puede conservar 2, 3 o los 4. Los Billetes de destino que no se conserven se colocan boca abajo en la parte inferior del mazo de Billetes de destino. Los Billetes que se roben y no se descarten en ese momento deben conservarse hasta el final de la partida. No pueden descartarse cuando se roben nuevos Billetes de destino en un turno posterior.

Las ciudades señaladas en un Billeto de destino representan las metas de los jugadores, que pueden sumar o restar puntos debido a estos Billetes, dependiendo de si los completaron o no. Si, al final de la partida, un jugador ha conectado las

ciudades señaladas en uno de sus Billetes de destino con un Recorrido continuo de piezas de su color, suma a su puntuación total los puntos indicados en el Billeto. Si no ha conseguido conectar las ciudades indicadas, resta de su puntuación total los puntos indicados en el Billeto.

Cada jugador debe mantener en secreto sus Billetes de destino hasta que se vaya a calcular la puntuación total, al final de la partida. No hay límite al número de Billetes de destino que un jugador puede acumular durante la partida.

Nota: En el tablero del mundo, el extremo occidental del mapa está conectado con el extremo oriental. Las flechas que apuntan a los lados indican qué Recorridos conectan con cada ciudad.

BILLETES DE TOUR

En el juego hay 8 Billetes de Tour. Estos Billetes se diferencian por mostrar más de dos ciudades. Si un jugador completa el Billeto con el Recorrido correcto en ese orden exacto, suma a su puntuación total tantos puntos como el valor más alto de los mostrados en la esquina inferior izquierda de la carta. Si un jugador completa el Billeto, pero no puede trazar el Recorrido tal como se muestra en la carta, suma a su puntuación total tantos puntos como el valor más bajo de los mostrados en la esquina inferior izquierda de la carta. Si el jugador no consigue completar el Billeto, resta a su puntuación total tantos puntos como el valor mostrado en la esquina inferior derecha de la carta.

CONSTRUIR UN PUERTO

Los Puertos sólo se pueden construir en ciudades azules, que están marcadas con un ancla. Una vez que se construye un Puerto en una ciudad, no se puede construir en ella ningún Puerto más. Para poder construir un Puerto en una ciudad, el jugador debe haber cubierto al menos un Recorrido (ya sea de Tren o de Barco) que llegue hasta ella.

Para construir un Puerto, un jugador debe gastar 2 cartas de Tren Y TAMBIÉN 2 cartas de Barco. Las 4 cartas deben ser del mismo color y mostrar un símbolo de Puerto. Pueden usarse Comodines para reemplazar estas cartas.

Al final de la partida, cada jugador gana puntos por sus Puertos del siguiente modo:

- ♦ 20 puntos, si ha completado 1 Billeto que llega hasta él
- ♦ 30 puntos, si ha completado 2 Billetes que llegan hasta él
- ♦ 40 puntos, si ha completado 3 o más Billetes que llegan hasta él, incluyendo los Billetes de Tour

Si un jugador tiene 2 o más Puertos que aparecen en el mismo Billeto, ganará puntos por cada Puerto del Billeto.

No es obligatorio construir Puertos, pero por cada Puerto que un jugador no construya se restarán 4 puntos a su puntuación total al final de la partida.

Este jugador construyó un Puerto en Buenos Aires y otro en Dar Es Salaam.

Ha completado los siguientes Billetes: Buenos Aires - Manila, Buenos Aires - Sydney, Hamburg - Dar Es Salaam, y Lagos-Luanda-Dar Es Salaam-Djibouti (Billeto de Tour).

El Puerto de Buenos Aires suma 30 puntos, ya que se han completado 2 Billetes que tienen Buenos Aires como destino.

El Puerto de Dar Es Salaam también suma 30 puntos, por la misma razón.



En cada color hay 4 cartas de Tren y 4 cartas de Barco (todos Barcos simples) con un símbolo de Puerto.



Este jugador usa 1 Comodín y 1 carta de Barco amarilla junto a 2 cartas de Tren amarillas para construir un Puerto en Lima.

INTERCAMBIAR PIEZAS

Un jugador puede emplear su turno en intercambiar piezas. Puede intercambiar cualquier número de las piezas que aún conserva por piezas de su color que aún sigan en la caja (una pieza por una pieza). Coge las nuevas piezas de la caja y devuelve a la caja las piezas que ha elegido para intercambiar. El jugador pierde 1 punto por cada pieza intercambiada. Un jugador puede intercambiar piezas tantas veces como quiera a lo largo de la partida, aunque sólo puede hacerlo si en la caja del juego quedan las piezas que quiere.

Este jugador decide intercambiar 2 Barcos por 2 Trenes. Pierde 2 puntos al hacerlo, y su turno termina.

FINAL DEL JUEGO

Cuando a un jugador le queden sólo 6 o menos piezas (de cualquier tipo), cada jugador, incluido ese jugador, disfruta de DOS turnos más. La partida termina entonces y los jugadores calculan sus puntuaciones finales. El jugador con la puntuación final más alta gana la partida.

LONGITUD DEL RECORRIDO	PUNTUACIÓN
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
7	18
8	21

Cuando un jugador cubre un Recorrido, ya sea con Trenes o con Barcos, suma inmediatamente el número de puntos indicado en la Tabla de Puntuación.

A diferencia de otros títulos de la familia ¡Aventureros al Tren!, no hay bonificación para el Recorrido continuo más largo ni para el jugador con más Billetes completados.

CÁLCULO DE PUNTUACIÓN FINAL

Puntuación actual: 30

+/- por Billetes de Destino: +10

Puertos: +20

-4 por Puerto no construido: -8

PUNTUACIÓN FINAL: 52

CRÉDITOS

Diseño del juego: Alan R. Moon

Ilustraciones: Julien Delval

Diseño gráfico: Cyrille Daujean

Traducción: Darío Aguilar Pereira

Pruebas de juego: Janet Moon, Martha García-Murillo e Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch y Ryan Hatch, Kathy y Al Bargender, Mary Ann Benkoski y Jim Scheiderich, Alicia Zaret y Jonathan Yost, Ken Drake, Casey Johnson, Christopher Bass, Ashley y James Voyles, Bruce Linsey, Rachel Gay.

©2004-2018 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, el logotipo de Days of Wonder y Ticket to Ride son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados. Los componentes finales pueden variar de los mostrados. Contiene piezas pequeñas. No recomendado para niños menores de 36 meses.

Days of Wonder Online

Registra tu juego de tablero



Aquí tienes tu billete de tren para Days of Wonder Online – ¡La comunidad de juegos de tablero online donde TODOS tus amigos juegan!

Registra tu juego en www.daysof wonder.com para recibir descuentos online y descubrir variantes de juego, mapas adicionales y mucho más. Simplemente pulsa en el botón New Player y sigue las instrucciones.

WWW.DAYSOFWONDER.COM