

DAYS OF
WONDER

Alan R. Moon

¡AVENTUREROS AL TREN! EUROPA

El ritmo constante del tren recorre las magníficas estaciones y la vasta campiña, captando la magia de los viajes por la Europa de principios del siglo XX.

¡Aventureros al Tren!™ Europa es un juego de aventuras transcontinentales en tren. Los jugadores compiten para conectar diversas ciudades cubriendo recorridos ferroviarios a través de las montañas y los mares de un mapa repleto de color.



8+

2-5

30-60'

asmodee®

Componentes

- ◆ 1 libro de reglas
- ◆ 1 tablero (con un mapa de las rutas ferroviarias de Europa)
- ◆ 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)
- ◆ 15 Estaciones de plástico (3 de cada color)
- ◆ 5 marcadores de Puntuación (1 de cada color)
- ◆ 1 carta de Premio a la Ruta continua más larga



- ◆ 46 cartas de Billetes de Destino
 - 40 Billetes normales (fondo azul)
 - 6 Billetes de larga distancia (fondo verde)
- ◆ 110 cartas de Vagón: 12 de cada uno de los 8 colores de los recorridos del tablero (rosa, rojo, naranja, amarillo, verde, azul, blanco, 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, además de las 3 Estaciones y el marcador de Puntuación correspondientes.
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. Separa las cartas de Billeto de Destino de larga distancia (las 6 cartas con fondo verde) de las normales (fondo azul). Baraja los Billetes de Destino de larga distancia y reparte 1 carta a cada jugador (5). Guarda en la caja del juego los Billetes de Destino de larga distancia sobrantes, sin mirarlos.
8. Baraja los Billetes de Destino normales y reparte 3 cartas a cada jugador (6). Deja los Billetes de Destino restantes al lado del tablero, bocabajo, formando un mazo de robo.
9. En secreto, cada jugador mira sus 4 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 guardan en la caja del juego, sin que nadie los mire. Los Billetes de Destino descartados pueden ser normales o de larga distancia. Los Billetes de Destino conservados se mantienen en secreto hasta el final de la partida.
10. 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
- ◆ por cada Estación que no hayas construido al final de la partida

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 conectar 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 en sentido horario hasta que termine la partida. En su turno, cada jugador debe realizar **una (y solo una)** de las siguientes cuatro acciones:

1. Robar cartas de Vagón
2. Cubrir un recorrido
3. Robar Billetes de Destino
4. Construir una Estación

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 bocarriba junto al tablero o bien del mazo (a ciegas). Si robas una de las cartas que están bocarriba, reemplázala inmediatamente por una nueva carta de la parte superior del mazo.

Si, en cualquier momento, 3 de las 5 cartas de Vagón bocarriba 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», «robar Billetes de Destino» o «construir una Estación».

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. También son necesarias para cubrir recorridos de Ferri (ver Ferris).

Si quieres robar una carta de Locomotora bocarriba, **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), cuenta como una sola carta y 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. A continuación, anota los puntos obtenidos moviendo tu marcador de Puntuación a lo largo del raíl de puntuación del tablero, según la tabla que aparece en el tablero y en la página 6.

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

1

Cubrir el Recorrido azul
SOFIA – CONSTANTINOPE

2

Cubrir el Recorrido gris
WIEN – ZÁGRAB

Ejemplos

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.



Ferris

Los Ferris son recorridos grises especiales que conectan dos ciudades adyacentes separadas por una masa de agua. Son fácilmente identificables, ya que incluyen el icono de Locomotora en al menos uno de los espacios que constituyen el Recorrido.

Para cubrir un recorrido de Ferri, debes jugar una carta de Locomotora por cada icono de Locomotora presente en el recorrido, además del grupo habitual de cartas de Vagón de un mismo color para el resto de los espacios del recorrido.

Nota: al igual que sucede con cualquier otro recorrido, se pueden jugar Locomotoras adicionales para sustituir cartas de ese grupo de cartas de Vagón. Los iconos de Locomotora tan solo indican el número mínimo de Locomotoras necesarias.

3

Cubrir un recorrido de Ferri

Cubrir el recorrido de Ferri entre **ROMA** y **PALERMO** requiere 1 Locomotora y 3 cartas de Vagón de un mismo color.



Túneles

Los Túneles son recorridos especiales, fácilmente identificables por el contorno de cada uno de sus espacios.

Cuando se intenta cubrir un recorrido de Túnel, primero debes indicar cuál quieres cubrir y colocar en tu zona de juego el número de cartas requerido por la longitud del recorrido. Después, revela las 3 primeras cartas del mazo de cartas de Vagón, independientemente de la longitud del recorrido de Túnel. Por cada carta revelada cuyo color coincida con el de las cartas jugadas para cubrir el recorrido de Túnel, debes jugar una carta adicional de tu mano del mismo color (o una Locomotora). Únicamente entonces podrás cubrir el recorrido de Túnel.

Si no tienes suficientes cartas de Vagón adicionales del color correspondiente (o no quieres jugarlas), puedes recuperar todas tus cartas y terminar así tu turno.

Al final de tu turno, se descartan las 3 cartas de Vagón reveladas para el túnel.

Recuerda que las Locomotoras son comodines multicolor. Por lo tanto, si se revela una Locomotora del mazo al intentar cubrir un recorrido de Túnel, esta coincidirá automáticamente con el color de las cartas de Vagón jugadas para cubrir el recorrido, lo que te obligará a jugar una carta adicional.



4A

Cubrir un recorrido de Túnel

Juegas 2 cartas verdes.



Cartas reveladas



Ninguna de las tres cartas reveladas es verde ni una Locomotora. No es necesario jugar cartas adicionales para cubrir el recorrido.

4B

Cubrir un recorrido de Túnel

Juegas 2 cartas verdes.



Cartas reveladas



Una de las tres cartas reveladas es una Locomotora y otra es verde. Debes jugar 2 cartas adicionales para cubrir el recorrido.

+



4C

Cubrir un recorrido de Túnel

Juegas 2 cartas de Locomotora.



Cartas reveladas



Una de las tres cartas reveladas es una Locomotora y otra es verde. Debes jugar 1 Locomotora adicional para cubrir el recorrido.

+



Si intentas cubrir un recorrido de Túnel jugando únicamente cartas de Locomotora, solo tendrás que jugar cartas adicionales (que también deberán ser Locomotoras) en caso de que aparezcan Locomotoras entre las 3 cartas reveladas para el Túnel.

Si no quedan suficientes cartas en el mazo ni en la pila de descarte para revelar las 3 cartas que determinan el efecto del túnel, solo se revelan las cartas que queden. Si no se puede revelar ni una sola carta, el Túnel se puede cubrir sin arriesgarse a tener que jugar cartas adicionales.

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 1 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 el final de la partida. A lo largo de la partida, puedes acumular tantos Billetes de Destino como quieras.

4. Construir una Estación

Una Estación de tu color te permite utilizar uno (y solo uno) de los recorridos que lleguen a esa ciudad y **pertenezcan a otro jugador**, a efectos de conectar las ciudades de tus Billetes de Destino. No es obligatorio decidir qué recorrido vas a utilizar hasta el final de la partida.



Las Estaciones pueden construirse en cualquier ciudad que no esté ya ocupada, incluso si en ese momento todavía no se ha cubierto ninguno de los recorridos que llegan hasta ella. No pueden construirse dos Estaciones en la misma ciudad.

Cada jugador puede construir un máximo de 1 Estación por turno, y 3 Estaciones a lo largo de la partida.

Para construir tu primera Estación, juega y descarta 1 carta de Vagón de tu mano y coloca una Estación de tu color en la ciudad que elijas. Para construir tu segunda Estación, juega y descarta un grupo de 2 cartas de Vagón de un mismo color; para construir la tercera, un grupo de 3 cartas de Vagón del mismo color. Puedes sustituir tantas cartas como quieras por Locomotoras, de la manera habitual.

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. Los jugadores revelan todos los Billetes de Destino que han conservado. En este momento, cada jugador debe elegir el recorrido que utilizará por cada una de las Estaciones que haya construido. Recuerda que cada Estación te permite utilizar un recorrido (y solo uno) que llegue a esa ciudad y **pertenezca a otro jugador, a efectos de completar tus Billetes de Destino**. Ten en cuenta que una Estación no permite utilizar un recorrido que no haya cubierto ningún jugador.

Nota: una misma Estación puede servirte para completar más de un Billeto de Destino, en caso de que todos esos Billetes de Destino utilicen el recorrido elegido.

El valor de los Billetes de Destino completados se suma a tu puntuación total. El valor de los Billetes de Destino incompletos se resta de tu puntuación total (ver ejemplo 5).



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.

3. Cada jugador suma 4 puntos a su puntuación total por cada Estación de su color que no haya construido.



4. El jugador que haya conseguido la Ruta continua más larga con sus Vagones de plástico recibe la carta de Premio y suma 10 puntos 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.
- Los recorridos pertenecientes a otros jugadores que hayas utilizado mediante tus Estaciones no se tienen en cuenta al calcular la ruta más larga.





El jugador amarillo ha conseguido completar los Billetes de Destino **MADRID - DIEPPE** y **BARCELONA - BRUXELLES** gracias a su Estación en París, así que suma 16 puntos.



El jugador verde ha completado el Billeto de Destino **MARSEILLE - ESSEN**, pero no ha logrado completar el Billeto de Destino **AMSTERDAM - PAMPLONA**, ya que nadie ha cubierto el Recorrido entre Essen y Amsterdam y eso le ha impedido utilizar su estación en Essen. Por lo tanto, su ganancia neta es de solo 1 punto.



Diseño del juego por Alan R. Moon

Desarrollo por Adrien Martinot

Ilustraciones de Fajareka Setiawan

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 & 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.

Nota geográfica: Hemos procurado representar fielmente las fronteras políticas de la Europa de principios del siglo XX y mantener el nombre común de cada ciudad en su idioma local. Sin embargo, a efectos de juego, no nos ha quedado más remedio que ajustar ligeramente la ubicación de ciertas ciudades en el mapa.

© 2026 asmodee Group (Days of Wonder) bajo licencia de asmodee North America Inc. Aventureros al Tren™, Gamegenic®, asmodee® son marcas comerciales propiedad de las entidades de asmodee. Todos los derechos reservados.

Days of Wonder - Asmodee Group SAS,
18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt – Francia
www.daysof wonder.com



Bienvenido al extraordinario
Mundo de jugadores

Suscríbete y disfruta
de ventajas exclusivas

**My
asmodee**
players only

**DAYS OF
WONDER®**