

Bienvenido a ¡Aventureros al Tren!™ Asia Legendaria, una nueva y emocionante expansión ambientada en el misterioso Oriente de los albores del siglo XX.

Este manual da por hecho que estás familiarizado con las reglas habituales de ¡Aventureros al Tren!, y sólo describe las diferencias de reglas específicas para jugar con el mapa de Asia Legendaria.

BILLETES DE DESTINO

Esta expansión incluye 36 Billetes de Destino: 30 normales y 6 Billetes de Largo Recorrido, fácilmente reconocibles por su dorso violeta.

Al principio de la partida se reparten a cada jugador 1 Billeto de Largo Recorrido y 3 Billetes de Destino normales, de los que se deben conservar al menos 2. Después, se devuelven a la caja del juego, sin mirarlos, todos los Billetes de Destino (normales y de Largo Recorrido) que se hayan rechazado.

Si un jugador desea obtener Billetes de Destino adicionales durante la partida, roba 3 Billetes de Destino del mazo, de los que debe conservar al menos uno. Los Billetes de Destino que son rechazados se reciclan devolviéndolos a la base del mazo de Billetes de Destino, al igual que en las partidas normales de ¡Aventureros al Tren!.



¡Aventureros al Tren!™ Asia Legendaria es una expansión y requiere para su uso de los siguientes componentes, presentes en anteriores juegos de esta línea:

- Una reserva de 45 Vagones de tren por jugador y los correspondientes Marcadores de Puntuación, tomados de ¡Aventureros al Tren! o ¡Aventureros al Tren! Europa.
- 110 Cartas de Vagón, tomadas de uno de estos juegos o de la expansión USA 1910.



FERRYS

Los Ferrys son recorridos 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 Ferry, un jugador debe usar una carta de Locomotora por cada icono de Locomotora presente en el recorrido, y el grupo normal de cartas del color apropiado para el resto de espacios del recorrido.



RECORRIDOS DOBLES

El mapa de Asia Legendaria ha sido diseñado para partidas de 2-5 jugadores. En las partidas de 4 y 5 jugadores se pueden cubrir los dos recorridos de un Recorrido Doble, aunque no puede hacerlo un mismo jugador. En las partidas de 2 y 3 jugadores, una vez que se cubre uno de los recorridos de un Recorrido Doble, nadie puede cubrir el otro.

En este mapa, algunos Recorridos Dobles muestran un recorrido gris junto a un recorrido de color. El jugador que quiera cubrir el recorrido gris puede hacerlo usando cualquier conjunto de cartas de un solo color, pero de cualquier color (incluso el del otro recorrido).



RECORRIDOS DE MONTAÑA

Los Recorridos de Montaña desgastan y acaban estropeando a los trenes que los usan. Estos recorridos están marcados con una X en al menos uno de los espacios que los constituyen. Para cubrir un Recorrido de Montaña, se deben jugar las cartas del color y cantidad adecuados, y poner después tantos Vagones de Tren como sea necesario sobre el recorrido. Estos Vagones puntúan normalmente.

Además, el jugador debe descartar un Vagón de Tren por cada X que haya en el recorrido. Estos Vagones salen de la reserva del jugador que quiere cubrir el recorrido, y se colocan en la zona de cruce montañoso ilustrada en el mapa. Cada Vagón de Tren descartado de este modo suma 2 puntos a la puntuación de su propietario de forma inmediata.

Si un jugador no tiene Vagones de Tren suficientes para colocar sobre el recorrido y además descartar uno por cada X del recorrido, no podrá cubrir ese Recorrido de Montaña.

Algunos Recorridos Dobles muestran un Recorrido de Montaña de color y un recorrido paralelo normal de color gris. El recorrido gris no pasa a través de las montañas y por tanto no requiere que se descarten Vagones para su uso.



FINAL DEL JUEGO

Al final del juego se otorga el Premio Explorador de Asia, que proporciona 10 puntos, al jugador que haya conseguido conectar con Vagones de su color el mayor número de ciudades en una red de recorridos continuos. Esta red puede incluir varias ramas conectadas entre sí, así como bucles, pero cada ciudad de la red sólo se cuenta una vez.

El jugador que haya conseguido más puntos gana la partida. Si hay dos o más jugadores empatados a puntos, gana el jugador que haya completado más Billetes de Destino. Si el empate persiste, gana el jugador que haya cubierto más Recorridos de Montaña.