

Puedes cubrir este Recorrido de 2 espacios de longitud descartando cualquiera de los siguientes conjuntos de cartas (recuerda conservar una carta blanca para la bandera francesa):

A



B



C



La bandera francesa

Los jugadores pueden celebrar el Día de la Bastilla formando banderas francesas. Para ello solo deben quedarse con una carta de Transporte de cualquier Recorrido azul, blanco o rojo que cubran, siempre y cuando no tengan ya una carta de ese color sobre la mesa. Cuando un jugador cubra un Recorrido con alguno de esos colores podrá dejar una de las cartas jugadas sobre la mesa, frente a sí, y descartar las demás cartas usadas para cubrir el Recorrido.

Las cartas de Autobús multicolor no se pueden usar para formar una bandera.

Si al final del turno de un jugador ese jugador tiene una carta azul, una carta blanca y una carta roja, habrá formado la bandera francesa: ¡Feliz Día de la Bastilla! Ese jugador gana 4 puntos y deberá descartar las cartas de la bandera. A partir de ese momento podrá intentar formar otra bandera francesa.



Recorridos Dobles

Algunas Localizaciones están conectadas por Recorridos Dobles: 2 Recorridos paralelos que conectan las mismas Localizaciones. Un mismo jugador no puede cubrir los 2 Recorridos de un Recorrido Doble.

Nota: en partidas de 2 jugadores, si un jugador cubre uno de los Recorridos de un Recorrido Doble, el otro jugador no puede cubrir el Recorrido restante.

Robar cartas de Billetes de Destino

Cada Billeto de Destino muestra 2 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 Billetes de Destino que haya completado, o pierde los puntos de todos aquellos que no haya completado. Para completar un Billeto de Destino, el jugador deberá conectar las 2 Localizaciones que se indican en la carta creando un camino continuo de Recorridos cubiertos con sus Autobuses. Un jugador puede tener cualquier número de cartas de Billeto de Destino en su mano.

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



Si solo queda 1 Billeto de Destino en el mazo, el jugador podrá seguir realizando esta acción, pero deberá quedarse con ese Billeto de Destino. Los jugadores deben mantener en secreto el número de Billetes de Destino que tengan, completados o no, hasta el final de la partida.

Final de la partida y cálculo de puntuaciones

Cuando un jugador se quede con 2 o menos Autobuses, cada jugador, incluido ese, juega un último turno. A continuación, la partida finaliza y los jugadores calculan su puntuación final:

- En primer lugar, cada jugador suma los puntos de cada uno de los Recorridos que cubrió durante la partida, así como de los puntos de las banderas francesas que haya completado.
- A continuación, cada jugador muestra todos sus Billetes de Destino, suma los puntos de aquellos que haya completado a su puntuación y resta el valor de cada uno que no haya logrado completar.

El jugador que haya conseguido más puntos gana la partida.

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

CRÉDITOS

Diseño del juego Alan R. Moon

Ilustraciones de Julien Delval

Diseño gráfico de Cyrille Daujean

Diseño de producción y modelos 3D de Adrien Martinot

Traducción de Moisés Busanya

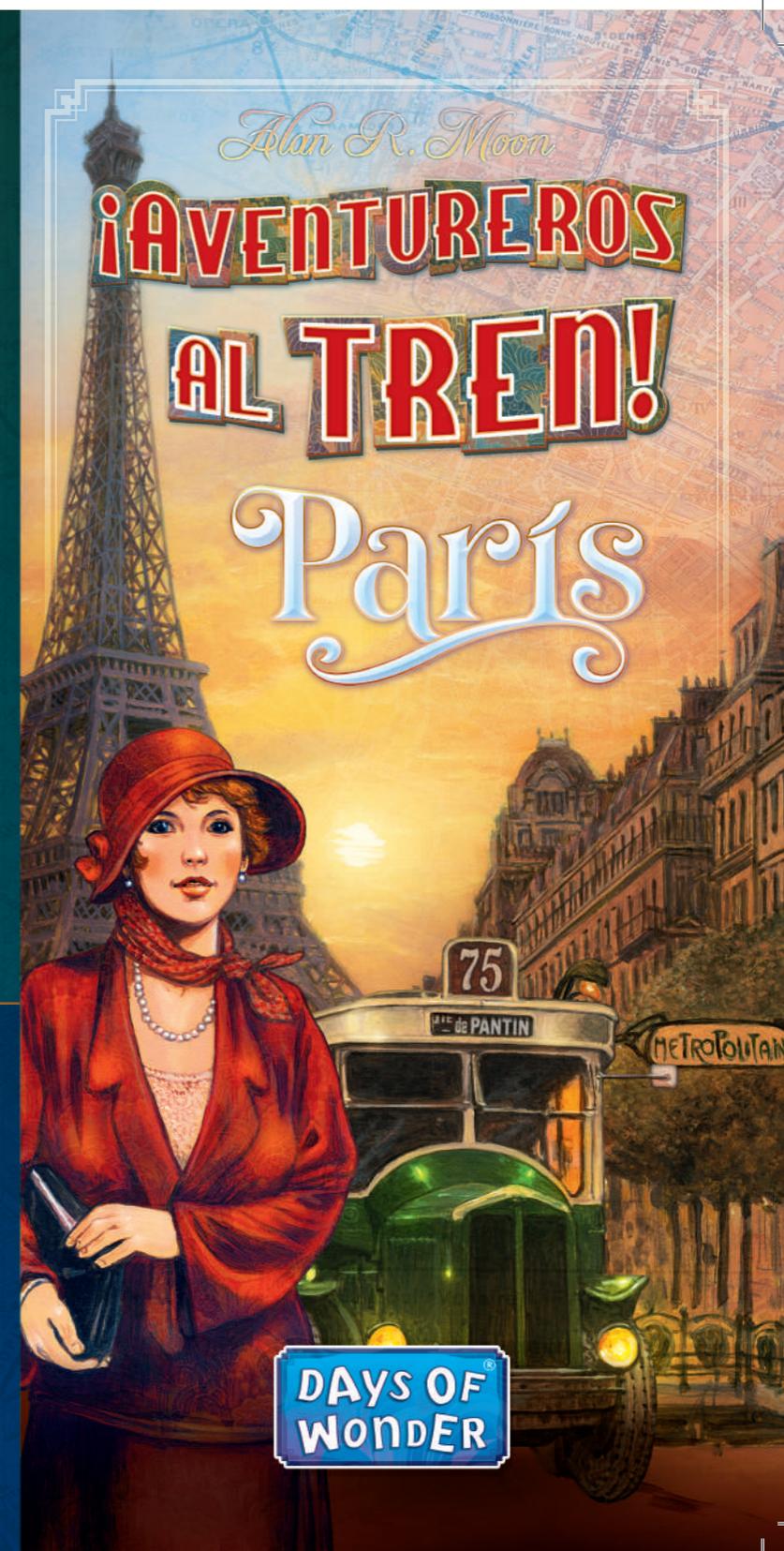
Revisión de la traducción: Joaquín C. Martín-Rayó

Un agradecimiento especial de Alan y DoW a todos los que ayudaron con las pruebas de juego: Ewan Martinot-Tudal, Emi Martinot-Tudal, Lydie Tudal, Janet Moon, Ann y Tom Cortazzo, Stuart Hatch, Lee Hatch, Emilee Lawson-Hatch, Ryan Hatch.

© 2004–2024 Days of Wonder, Inc.

Days of Wonder, el logotipo de Days of Wonder, y ¡Aventureros al Tren! son marcas registradas de Days of Wonder, Inc.

Todos los derechos reservados.



DAYS OF WONDER

Visita el glamuroso París de los locos años veinte. Súbete a un autobús de plataforma abierta y recorre los Campos Elíseos, admira la Torre Eiffel y concluye el día disfrutando de una pintoresca puesta de sol en una encantadora terraza de Montmartre.

PREPARACIÓN

1 Pon el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador toma el conjunto de Autobuses y marcador de Puntuación del color que elija. Pon todos los marcadores de Puntuación en la casilla 0 del indicador de Puntuación.

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

3 Baraja los 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 1 Billeto de Destino, pero puede quedarse con ambos. Si decide quedarse solo con 1, 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 Determinad el jugador inicial al azar usando un método a vuestra elección. Luego, la partida continúa en sentido horario empezando por el jugador inicial.

5 ¡Ya está todo listo para comenzar!



CONTENIDO

- ◆ 1 tablero de la red de transporte parisina
- ◆ 60 Autobuses de plástico (15 de cada color)
- ◆ Unos cuantos Autobuses de repuesto
- ◆ 4 marcadores de Puntuación
- ◆ 46 cartas de Transporte (8 cartas de Autobús multicolor, 8 blancas y 6 cartas de cada uno de los siguientes colores: azul, rojo, amarillo, verde y morado)



- ◆ 20 Billetes de Destino
- ◆ Este reglamento

Objetivo del juego

Al final de la partida, el jugador que consiga el mayor número de puntos gana. Los puntos se obtienen:

- ◆ Cubriendo un Recorrido entre 2 Localizaciones adyacentes en el tablero;
- ◆ Completando con éxito una Ruta Continua de recorridos entre las 2 Localizaciones de tu/s Billeto/s de Destino.
- ◆ Reuniendo y descartando cartas que formen la bandera francesa.

Pierdes puntos si no completas los Recorridos dados en los Billetes de Destino al final de la partida.

Turno Del juego

Comenzando por el jugador inicial y siguiendo el sentido horario, los jugadores se van turnando hasta que la partida termine. En su turno, un jugador puede realizar una (y solo una) de las 3 siguientes acciones: robar cartas de Transporte, cubrir un Recorrido, o bien robar cartas de Billetes de Destino.

Robar cartas de Transporte

Las cartas de Transporte coinciden con los Recorridos de color del tablero (azul, rojo, blanco, amarillo, morado, verde) exceptuando las cartas de Autobús, que son multicolor y funcionan como comodines (pueden reemplazar cualquier color cuando se cubre un Recorrido). Los jugadores pueden tener cualquier cantidad 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 (robo a ciegas) o bien puede robar una de las 5 cartas que se encuentran bocarrriba. En este último caso, reemplaza de inmediato la carta robada con una carta de la parte superior del mazo.

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

Si, en cualquier momento, 3 de las 5 cartas de Transporte bocarrriba 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 que une 2 Localizaciones adyacentes.



Para cubrir un Recorrido, un jugador debe descartar un número de cartas de su mano igual al número de espacios del Recorrido y poner un Autobús en cada uno de esos espacios. La mayoría de los Recorridos requieren un tipo de cartas específico. Por ejemplo, un Recorrido amarillo debe cubrirse descartando cartas de Transporte amarillas.

Un jugador puede cubrir cualquier Recorrido abierto del tablero, incluso si no está conectado a otro de los Recorridos que haya cubierto con anterioridad. Un jugador no puede cubrir más de 1 Recorrido por turno.

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

Si un jugador cubre un Recorrido, mueve su marcador de Puntuación tantos puntos como los indicados en la Tabla de Puntuación por Recorrido que hay impresa en el tablero.