

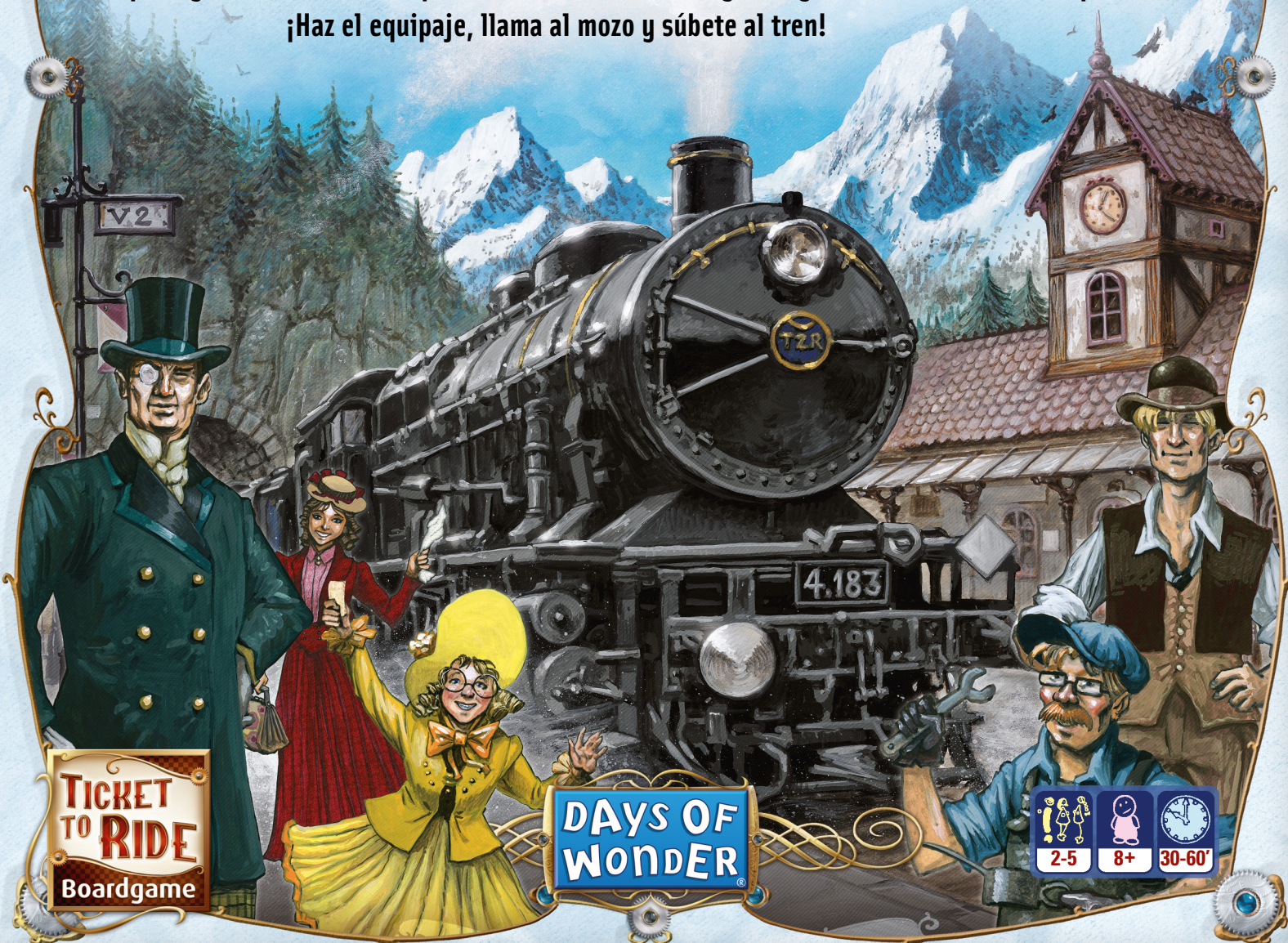
Alan R. Moon

¡AVENTUREROS AL TREN!TM EUROPA

¡Aventureros al Tren! Europa te invita a una nueva aventura en tren a lo largo y ancho de la Europa de fin de siglo, desde las escarpadas laderas de Edimburgo hasta los soleados muelles de Constantinopla, desde los polvorientos callejones de Pamplona hasta una estación azotada por el viento en Berlín.

¿Te arriesgarás a un viaje a través de los oscuros túneles de Suiza? ¿Te subirás al ferry del Mar Negro? ¿O construirás estaciones de tren en las grandes capitales de los antiguos imperios? ¡Tu siguiente movimiento puede convertirte en el mayor magnate ferroviario de Europa!

¡Haz el equipaje, llama al mozo y súbete al tren!



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER



COMPONENTES

- ◆ 1 Mapa de Europa
- ◆ 240 Vagones de tren de colores (45 de cada uno de los colores y algunos vagones adicionales de cada color para reemplazar vagones perdidos)
- ◆ 15 Estaciones de tren de color (tres de cada color, correspondientes a los colores de los vagones)
- ◆ 158 Cartas ilustradas:



110 Cartas de Vagón: 12 de cada tipo y 14 Locomotoras.

46 Cartas de Billete de Destino



40 Recorridos normales



6 Recorridos largos con fondo azul

1 Carta de Premio de European Express a la Ruta Continua Más Larga

1 Carta de Resumen de Reglas



- ◆ 5 Marcadores de Puntuación de madera (1 para cada jugador)
- ◆ 1 Libro de reglas
- ◆ 1 Número de acceso online a Days of Wonder (situado en la última página de estas reglas)

NOTA IMPORTANTE

Los jugadores familiarizados con el primer juego de esta serie, ¡Aventureros al Tren!™, deberían centrar su atención en los nuevos elementos del juego: Ferrys, Túneles y Estaciones de Tren.

PREPARACIÓN

Pon el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador coge los 45 Vagones de su color, las tres Estaciones de Tren del color elegido y el Marcador de Puntuación correspondiente. Todos los jugadores colocan sus Marcadores de Puntuación en el Inicio 1 del Raíl de Puntuación que recorre el borde del mapa. A lo largo del juego, cada vez que un jugador gane puntos, moverá su marcador para indicarlo, avanzando tantos pasos como puntos haya ganado.

Baraja las cartas de Vagón y reparte una mano inicial de 4 cartas a cada jugador 2. Coloca el resto del mazo de cartas de Vagón junto al tablero, y dale la vuelta a las primeras cinco cartas del mazo 3.

Coloca la carta de Premio de European Express a la Ruta Continua Más Larga y la carta de Resumen de Reglas boca arriba junto al tablero, como recordatorio para los jugadores 4.

Coge el mazo de Billetes de Destino y separa los recorridos largos (los seis Billetes de Destino con fondo azul) de los recorridos normales. Baraja los recorridos largos y reparte al azar uno a cada jugador 5. Devuelve los recorridos largos que sobren a la caja del juego sin que nadie los vea. Ahora baraja las cartas de Billete de Destino normales (todos los recorridos con fondo marrón), reparte 3 cartas a cada jugador 6 y deja las cartas que queden, boca abajo, en un mazo junto al tablero.

Ahora estáis preparados para empezar.

COMIENZO DEL JUEGO

Antes de jugar su primer turno, los jugadores deben decidir cuáles de los tres Billetes de Destino que han recibido van a conservar. Los jugadores deben quedarse con un mínimo de dos Billetes, aunque pueden quedarse con más. Pon los Billetes de Destino descartados en la caja del juego sin que nadie los vea. Los Billetes descartados pueden ser normales o de largo recorrido. Los Billetes que se hayan conservado en esta etapa del juego deben guardarse hasta el final de la partida.

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 con éxito una Ruta Continua de recorridos entre dos ciudades de tus Billetes de Destino
- ◆ Completando la Ruta Continua Más Larga para conseguir la carta de Premio de European Express
- ◆ Conservando Estaciones de Tren hasta el final de la partida

Se pierden puntos si no se completan con éxito los Recorridos dados en los Billetes de Destino antes de que acabe la partida.

TURNO DE JUEGO

El jugador que haya visitado más países europeos empezará el juego. A partir de este jugador, el turno va pasando de uno a otro jugador en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, cada jugador debe realizar una (y sólo una) de las siguientes cuatro acciones:

Robar Cartas de Vagón - Un jugador puede robar dos cartas de Vagón, o sólo una, si la carta elegida es una Locomotora que estaba boca arriba; las reglas especiales sobre las Locomotoras se explican más adelante.

Cubrir un Recorrido - Un jugador puede cubrir un recorrido del tablero jugando un grupo de cartas de Vagón que coincida en color y cantidad con los espacios que constituyen el recorrido. Para hacerlo, debe colocar uno de sus trenes en cada espacio del recorrido. Después, indicará su nueva puntuación moviendo su Marcador de Puntuación el número de pasos adecuado (mira la Tabla de Puntuación por Recorrido) sobre el Raíl de Puntuación del tablero.

Robar Billetes de Destino - El jugador roba tres Billetes de Destino del mazo, y debe quedarse al menos con uno de ellos.

Construir una Estación de Tren - Un jugador puede construir una Estación en cualquier ciudad que aún no tenga una. Para construir su primera Estación de Tren, debe jugar una carta de Vagón de cualquier color y colocar su Estación en la ciudad elegida. Para construir su segunda Estación, debe jugar dos cartas del mismo color, y para construir su tercera Estación debe jugar tres cartas del mismo color.

ROBAR CARTAS DE VAGÓN

Hay ocho tipos de cartas de Vagón normales (el juego contiene 12 cartas de cada tipo) y 14 Locomotoras. Los colores de cada tipo de carta de Vagón (violeta, azul, naranja, blanco, verde, amarillo, negro y rojo) coincide con diferentes recorridos entre las ciudades del tablero.

Si un jugador decide robar cartas de Vagón, puede robar dos cartas cada turno. Estas cartas pueden robarse de las cinco cartas que están boca arriba junto al tablero o del mazo, sin mirarlas. Si roba una de las cartas que están boca arriba, debe reemplazarla inmediatamente con una nueva carta tomada del mazo, que pondrá boca arriba en lugar de la que

ha cogido. Si un jugador coge una carta de Locomotora que está boca arriba, ésta es la única carta que puede coger este turno (las reglas especiales sobre las Locomotoras se explican más adelante).

Si, en cualquier momento, tres de las cinco cartas de Vagón que están boca arriba son Locomotoras, se descartan inmediatamente estas cinco cartas y se reemplazan por cinco cartas nuevas.

Se puede tener cualquier número de cartas en la mano en cualquier momento. Cuando el mazo se acaba, las cartas retiradas se barajan de nuevo para formar un nuevo mazo. Las cartas deben barajarse concienzudamente, ya que probablemente todas habrán sido descartadas en grupos.

En el improbable caso de que no queden cartas en el mazo y no haya descartes (porque los jugadores las están acumulando en sus manos), no se pueden robar cartas de Vagón. Sólo se puede Cubrir un Recorrido, robar Billetes de Destino o construir una Estación de Tren.



LOCOMOTORAS

Las Locomotoras son multicolor y sirven de comodines en el juego.

Las Locomotoras pueden formar parte de cualquier grupo de cartas que se use para cubrir un recorrido. También son vitales para cubrir recorridos de Ferry (las reglas especiales sobre los Ferrys se explican más adelante).

Si se roba una carta de Locomotora del grupo de las cinco cartas boca arriba situadas junto al tablero, ésta será la única carta que el jugador podrá robar en ese turno.

Si, tras haber robado una de estas cinco cartas, la carta de reemplazo es una Locomotora, o si hay una Locomotora boca arriba pero no se coge en primer (y único) lugar, el jugador no puede cogerla como segunda carta.

Sin embargo, si un jugador tiene la suerte de robar una Locomotora del mazo, sigue pudiendo robar un total de dos cartas ese turno.



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, un jugador debe usar un grupo de cartas de Vagón cuyo color y cantidad coincida con el color y la cantidad de los espacios del recorrido elegido.

La mayoría de los recorridos requieren un tipo específico de cartas. Las Locomotoras siempre pueden usarse como sustituto para cualquier color (ver ejemplo 1).

Los recorridos grises pueden cubrirse usando cartas de un color (uno sólo) cualquiera (ver ejemplo 2).

Cuando se cubre un recorrido, el jugador coloca uno de sus trenes de plástico en cada uno de los espacios del recorrido. Todas las cartas usadas para cubrir el recorrido se descartan. Después, indicará inmediatamente su nueva puntuación moviendo su Marcador de Puntuación el número de pasos adecuado, según la Tabla de Puntuación por Recorrido, sobre el Raíl de Puntuación del tablero.

Un jugador puede cubrir cualquier recorrido abierto del tablero. No tiene por qué estar conectado con sus anteriores recorridos.

Los recorridos deben cubrirse totalmente en un solo turno. No se puede, por ejemplo, colocar dos trenes en un recorrido de tres espacios y esperar al siguiente turno para colocar el tercer tren.

Un jugador no puede cubrir más de un recorrido en un solo turno.

Ejemplo 1

Para cubrir un recorrido amarillo de tres espacios de longitud, un jugador puede usar cualquiera de las siguientes combinaciones de cartas: Tres cartas amarillas; Dos cartas amarillas y una Locomotora; Una carta amarilla y dos Locomotoras; O tres Locomotoras.

Ejemplo 2

Un recorrido gris de dos espacios de longitud puede cubrirse usando dos cartas rojas, una carta amarilla y una Locomotora, o dos Locomotoras.



RECORRIDOS DOBLES

Algunas ciudades están conectadas por Recorridos Dobles. Estos son recorridos que conectan las mismas ciudades y cuyos espacios son paralelos e iguales en número. Un jugador no puede cubrir los dos recorridos entre las mismas ciudades durante el transcurso de una partida.

Ten cuidado con los recorridos que son parcialmente paralelos entre sí, pero están conectados a ciudades diferentes. Estos no son recorridos dobles.



FERRYS

Los Ferrys 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 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.



TÚNELES

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

Lo que hace especiales a los Recorridos de Túneles es que los jugadores nunca saben lo largo que será el recorrido que intentan cubrir.

Cuando se intenta cubrir un Recorrido de Túnel, un jugador debe jugar en primer lugar las cartas requeridas por la longitud del recorrido.

Entonces se cogen las tres primeras cartas del mazo de cartas de Vagón y se les da la vuelta. Por cada una de estas cartas que coincida en color con las cartas que se jugaron para cubrir el Túnel, el jugador debe jugar una carta adicional de su mano del mismo color (o una Locomotora). Sólo cuando se ha hecho esto se puede cubrir con éxito un Recorrido de Túnel.

Si el jugador no tiene el número necesario de cartas de Vagón adicionales del mismo color (o no desea usarlas), puede coger de nuevo las cartas que jugó para cubrir el Recorrido de Túnel, y su turno termina.

Al final del turno, las tres cartas de Vagón robadas del mazo se descartan.

Recuerda que las Locomotoras son cartas multicolor. Por lo tanto, si se roban cartas de Locomotora del mazo de Vagón al intentar cubrir un Túnel, éstas coincidirán automáticamente con las cartas de Vagón que se jugaron para cubrir el recorrido, y obligarán al jugador a usar cartas adicionales.

Si un jugador intenta cubrir un Recorrido de Túnel usando únicamente cartas de Locomotora, sólo tendrá que jugar cartas adicionales (que deben ser cartas de Locomotora adicionales en este caso) si una de las tres cartas que se cogen del mazo es una Locomotora.

En el improbable caso de que no hubiese cartas suficientes entre el mazo y los descartes para mostrar las tres cartas necesarias, sólo se muestran las cartas que quedan. Si los jugadores están acumulando cartas en sus manos y no queda alguna para mostrar cuando uno de ellos intenta cubrir un Recorrido de Túnel, este Túnel puede cubrirse sin arriesgarse a perder cartas adicionales.

Ejemplo 1

Se juegan 2 cartas rojas para cubrir el Túnel y 1 de las cartas mostradas es roja: es necesaria una carta roja adicional.

Ejemplo 2

Se juegan 2 cartas verdes para cubrir el Túnel y 1 de las cartas mostradas es una Locomotora: es necesaria una carta verde adicional.

Ejemplo 3

Se juegan 2 cartas de Locomotora para cubrir el Túnel y 1 de las cartas mostradas es una Locomotora: es necesaria una Locomotora adicional.

NOTA IMPORTANTE

En las partidas de dos o tres jugadores, sólo 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.

ROBAR BILLETES DE DESTINO

Un jugador puede usar su turno para robar más cartas de Billetes de Destino. En este caso, roba tres nuevas cartas del mazo de Billetes de Destino. Si hay menos de tres Billetes de Destino en el mazo, sólo se pueden robar las cartas que quedan.

Cuando un jugador decide robar Billetes de Destino, debe quedarse al menos con uno de ellos, aunque también puede quedarse con dos o con los tres si quiere. Los Billetes de Destino que se descarten se colocan en el último lugar del mazo. Los Billetes que se roben y que no se descarten inmediatamente deben conservarse hasta el final de la partida. No pueden descartarse en un robo de Billetes posterior.

Las ciudades de los Billetes representan los objetivos de viaje del jugador; pueden restar o sumar puntos a su total. Si, al final de la partida, un jugador ha completado con éxito una línea continua de trenes de plástico de su color entre las dos ciudades indicadas en un Billeto de Destino que posea, sumará la Puntuación indicada en el Billeto de Destino a su total de puntos. Si, al final de la partida, no ha conseguido conectar las dos ciudades, restará la Puntuación indicada en el Billeto de Destino a su total de puntos.

Los Billetes de Destino se mantienen ocultos a los demás jugadores hasta que se establece la puntuación final de la partida. Un jugador puede acumular durante la partida tantos Billetes de Destino como quiera.



CONSTRUIR UNA ESTACIÓN DE TREN

Una Estación de Tren permite a su propietario usar uno (sólo uno) de los recorridos adyacentes a esa ciudad, perteneciente a otro jugador, para ayudarlo a conectar las ciudades de sus Billetes de Destino.

Las Estaciones pueden construirse en cualquier ciudad que no esté ya ocupada, incluso si en ese momento no se ha cubierto aún ninguno de los recorridos que llegan hasta ella. Dos jugadores no pueden construir una Estación en la misma ciudad.

Cada jugador puede construir un máximo de una Estación cada turno y tres Estaciones a lo largo de la partida.

Para construir su primera Estación, un jugador debe jugar y descartarse de una carta de Vagón de su mano y colocar una de sus Estaciones de Tren en la ciudad elegida. Para construir una segunda Estación, el jugador debe jugar y descartarse de dos cartas de Vagón de un mismo color, y para construir la tercera debe jugar y descartarse de tres cartas de Vagón de un mismo color. Como es habitual, se puede sustituir cualquiera de estas cartas por Locomotoras.

Si un jugador usa la misma Estación para que le ayude a conectar ciudades de varios Billetes, debe usar el mismo recorrido que llega hasta esa ciudad con su Estación para todos los Billetes. El propietario de la Estación de Tren no tiene que decidir qué recorrido usará hasta el final de la partida.

No es obligatorio construir Estaciones. Por cada Estación que no haya usado, un jugador suma cuatro puntos a su puntuación total al final de la partida.

FINAL DEL JUEGO

Cuando la reserva de trenes de plástico de un jugador llega a dos trenes o menos al final de su turno, cada jugador, incluido éste, juega un turno final. Después, la partida termina y los jugadores calculan sus puntuaciones finales.

CÁLCULO DE PUNTUACIONES

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.

Los jugadores deben mostrar en ese momento sus Billetes de Destino. El valor de los Billetes completados con éxito se suma a la puntuación total. El valor de todos los Billetes no completados se resta de la puntuación total.



2 trenes o menos en la reserva de un jugador indican la ronda final de turnos de la partida.

Recuerda que cada Estación jugada permite a su propietario usar uno (sólo uno) de los recorridos pertenecientes a otro. Si un jugador usa la misma Estación para conectar ciudades de varios Billetes, debe usar el mismo recorrido que llega hasta (o sale de) esa ciudad con su Estación para todos los Billetes.

Suma a la puntuación final de cada jugador cuatro puntos por cada Estación que aún conserven.

Finalmente, el jugador (o jugadores) que haya conseguido la Ruta Continua Más Larga sobre el tablero recibe la carta de European Express y suma 10 a su puntuación. Una ruta continua puede incluir bucles y pasar varias veces por la misma ciudad, pero ningún tren de plástico puede usarse dos veces en una misma ruta continua. Las Estaciones y los recorridos de los oponentes a los que dan acceso no cuentan a efectos del cálculo de rutas para establecer la más larga. En el caso de que exista empate a la hora de establecer la ruta más larga, todos los jugadores empatados suman los 10 puntos de la carta de European Express.

El jugador con 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 siguen empatados, gana el jugador que haya usado menos Estaciones. En el improbable caso de que sigan empatados, gana el jugador que haya conseguido la Ruta Continua Más Larga.

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

Cuando un jugador cubre un recorrido, suma inmediatamente el número de puntos indicado en la Tabla de Puntuación por Recorrido, correspondiente a la longitud del recorrido que acaba de cubrir.



CÁLCULO DE PUNTUACIÓN FINAL



Puntuación Actual



Suma/Resta por Billetes de Destino



+4 Puntos/
Estación Conservada



Premio
European Express



PUNTUACIÓN FINAL



ÍNDICE

Componentes	p.2	– Robar Billetes de Destino	p.6
Preparación	p.2	– Construir una Estación de Tren	p.6
Objetivo del Juego	p.3	Final del Juego	p.7
Turno de Juego	p.3	Cálculo de Puntuaciones	p.7
– Robar Cartas de Vagón	p.3	Créditos	p.8
• Locomotoras	p.4		
– Cubrir un Recorrido	p.4		
• Recorridos Dobles	p.4		
• Ferrys	p.5		
• Túneles	p.5		

**UNBOX
NOW** 
DIVERSIÓN EN TU MESA

Bienvenido al mundo de ¡Aventureros al Tren!
Descubre otros juegos increíbles, así como un
regalo exclusivo gracias a tu **código personal**.
Si quieres **desbloquear tu regalo**, escanea el código
QR o visita gift.unboxnow.com/tickettorideeurope



CRÉDITOS

Diseño de juego por Alan R. Moon

Ilustraciones de Julien Delval

Diseño gráfico de Cyrille Daujean

Traducción de Darío Aguilar Pereira

Queremos darle las gracias por su contribución a todos los que probaron el juego: Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Tery Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist y todo el mundo en Days of Wonder.

Nota Geográfica: Nos hemos esforzado en representar fielmente los límites políticos de la Europa de 1901 y en conservar el nombre común de las ciudades en ese momento en el idioma local.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

