

Bienvenido a ¡Aventureros al Tren!™ Asia, una nueva y emocionante expansión que introduce por primera vez en este juego la posibilidad de cooperar entre jugadores y de incorporar un sexto jugador a la partida.

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 en equipo con el mapa de Asia.

¡Aventureros al Tren!™ Asia 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 equipo 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.

También deben usarse los atriles para cartas y los trenes de plástico adicionales que se incluyen en esta expansión: 9 Vagones de tren por cada color y 2 atriles de madera para cada equipo.

JUEGO EN EQUIPO

El mapa de Asia ha sido diseñado específicamente para que 4 ó 6 jugadores jueguen por equipos. Los jugadores deberían dividirse en equipos de dos antes de empezar la partida, sentándose uno junto al otro para que los jugadores de un mismo equipo jueguen siempre en sucesión.

Divide los Vagones de tren de cada uno de los colores en 2 grupos de 27 Vagones, uno para cada jugador de cada equipo. Los jugadores de cada equipo tienen una puntuación común, que indican con el Marcador de Puntuación de su color, pero no pueden compartir sus Vagones de tren.

Los miembros de cada equipo comparten 2 atriles (uno para las cartas de Vagón y otro para los Billetes de Destino), que colocan frente a ellos sobre la mesa, al alcance de ambos. Durante la partida, los miembros de cada equipo pueden conversar entre ellos, pero no compartir información del juego, a excepción de las cartas que ambos pueden ver en sus atriles.

CARTAS DE VAGÓN

Al principio de la partida, del mismo modo que en las partidas normales de ¡Aventureros al Tren!, cada jugador recibe 4 cartas de Vagón, que debe conservar en secreto. Los atriles de cartas de Vagón permanecen vacíos de momento.

Durante la partida, cuando un jugador decide robar cartas de Vagón, debe poner una en su mano y otra en el atril de su equipo. Cuando roba la primera carta, el jugador debe decidir inmediatamente si añadirla a su mano o si compartirla con su compañero colocándola en el atril común. La segunda carta que robe debe ir al destino que no haya elegido para la primera, ya sea su mano o el atril. Si un jugador decide robar una sola carta de Locomotora que está boca arriba, debe colocarla en el atril común.

Para cubrir un recorrido, un jugador debe usar cualquier combinación de cartas de Vagón de su mano y/o del atril de su equipo.

BILLETES DE DESTINO

Esta expansión incluye 60 Billetes de Destino. Al principio de la partida, se reparte a cada jugador 5 Billetes de Destino, que debe ocultar al resto de jugadores, incluido su compañero de equipo. Se deben conservar al menos 3 de estos Billetes de Destino. Una vez que los dos jugadores de un equipo han elegido sus Billetes de Destino, deben poner de forma simultánea uno de sus Billetes en el atril común de Billetes de Destino. Por tanto, cada equipo comparte 2 Billetes de Destino al comienzo de la partida. Los demás Billetes de Destino deben conservarse en secreto.

Si un jugador desea obtener Billetes de Destino adicionales durante la partida, roba 4 Billetes de Destino del mazo, de los que debe conservar al menos uno. El jugador coloca después uno de estos nuevos Billetes en el atril de Billetes de Destino de su equipo, y conserva los demás (de haberlos) en secreto, sin revelarlos a su compañero.

Los Billetes de Destino que son rechazados, tanto al inicio de la partida como durante ésta, se reciclan devolviéndolos a la base del mazo de Billetes de Destino, al igual que en las partidas normales de ¡Aventureros al Tren!.



COMPARTIR BILLETES DE DESTINO

Durante la partida, un jugador puede emplear todo su turno en colocar 2 de los Billetes de Destino de su mano en el atril de Billetes de Destino de su equipo, compartiendo así información con su compañero. El jugador no podrá hacer nada más en ese turno.

RECORRIDOS DOBLES Y TRIPLES

Sólo en las partidas de 4 jugadores, una vez que uno de los recorridos de un Recorrido Doble es cubierto, el otro dejará de estar disponible para todos los jugadores. La única excepción a esta regla es el Recorrido Doble de Hong Kong y Canton, cuyos dos recorridos permanecen abiertos cuando hay sólo 4 jugadores.

El mapa de Asia también incluye Recorridos Triples. En las partidas de 4 jugadores, sólo se pueden cubrir dos de los recorridos de los Recorridos Triples, aunque los dos miembros de un mismo equipo pueden hacerse con ellos, bloqueando así al equipo contrario.

TÚNELES

En el mapa de Asia, los Túneles funciona de forma muy parecida a como lo hacen en ¡Aventureros al Tren! Europa, donde aparecieron por primera vez. La única diferencia es que en el mapa de Asia el número de cartas de Vagón que se roba del mazo es superior, y varía desde 4 hasta 6.

Los Túneles son recorridos especiales, fácilmente identificables por el contorno negro de cada uno de sus espacios. 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 4, 5 ó 6 primeras cartas (tal como indique el Túnel en cuestión) 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 (incluidas las Locomotoras), el jugador debe jugar una carta adicional del mismo color (o una Locomotora) de su mano o de las cartas compartidas de su equipo para cubrir con éxito el recorrido del 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 del Túnel, y su turno termina. Las cartas de Vagón robadas del mazo se descartan.

Con respecto a los Túneles, recuerda:

- ◆ Las Locomotoras son cartas multicolor. Por lo tanto, si se roban cartas de Locomotora, éstas obligarán al jugador a usar cartas adicionales del mismo color (o una Locomotora).
- ◆ 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 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 cartas necesarias y determinar el efecto del Túnel, 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 Túnel, este Túnel puede cubrirse sin arriesgarse a perder cartas adicionales.

FINAL DEL JUEGO

Cuando el total de Vagones de Tren de un equipo es de 4 o menos al final del turno de un jugador, cada jugador, incluyendo a este último, disfruta de un último turno de juego. La partida termina entonces y cada equipo calcula su puntuación final.

Al final del juego se otorga el Premio Asia Express al equipo que haya conseguido establecer la Ruta Continua Más Larga sobre el mapa, que proporciona 10 puntos adicionales. También se otorga entonces el Premio Globetrotter (Trotamundos) al equipo que ha completado más Billetes de Destino, que proporciona igualmente 10 puntos adicionales. Si hay dos equipos empatados para conseguir cualquiera de estos premios, los dos ganan los puntos.

Gana el equipo que consiga la mayor puntuación total.

Si dos equipos empatan a puntos, ganará el equipo que haya conseguido el mayor número de Billetes de Destino. Si el empate persiste, gana la partida el equipo que haya establecido el recorrido más largo.

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!.



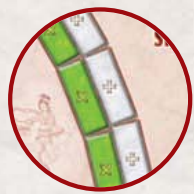
¡Aventureros al Tren!™ Asia Legendaria es una expansión y requiere para su uso de los siguientes componentes, presentes en anteriores juegos de esta línea:

- 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.