

Bienvenidos a la Expansión de Mapa: Suiza, una nueva y divertida incorporación a ¡Aventureros al Tren!, el popular juego de Alan R. Moon.

Esta hoja de reglas describe los cambios de juego específicos para la Expansión de Mapa: Suiza, y da por hecho que estás familiarizado con las reglas de juego normales del ¡Aventureros al Tren! original.

Este producto es una ampliación y requiere el uso de los siguientes elementos del juego básico:

• **Una reserva de 40 Vagones de tren por jugador (en vez de los 45 habituales) y los correspondientes Marcadores de Puntuación, tomados de uno de los siguientes productos:**

- ¡Aventureros al Tren!
- ¡Aventureros al Tren! Europa

• **110 Cartas de Vagón tomadas de uno de los siguientes productos:**

- ¡Aventureros al Tren!
- ¡Aventureros al Tren! Europa
- Expansión USA 1910

INTRODUCCIÓN

Esta expansión ha sido diseñada específicamente para 2 ó 3 jugadores. En las partidas de 3 jugadores se pueden usar las dos vías de los Recorridos Dobles. En las partidas de 2 jugadores, cuando se cubre una de las vías de un Recorrido Doble, la otra vía queda permanentemente cerrada.

EL TABLERO

En el mapa de Suiza, algunos de los Recorridos no unen dos ciudades, sino que unen ciudades suizas con países vecinos. Hay 3 Recorridos que llevan a Austria, 4 Recorridos que llevan a Francia, 5 Recorridos que llevan a Italia, y 5 Recorridos que llevan a Alemania. Al igual que en el ¡Aventureros al Tren! original, el jugador que haya realizado la ruta continua más larga al final de la partida sumará 10 a su puntuación.

BILLETES DE DESTINO

Esta expansión incluye 46 Billetes de Destino.

34 Billetes de Destino conectan dos ciudades y se usan de la forma habitual en anteriores ediciones del juego.

12 Billetes de Destino conectan una ciudad con un país vecino, o un país con otro. Para completar un Billeto de ciudad-país, debes conectar la ciudad indicada en el Billeto con uno de los países indicados. Para completar un Billeto de país-país debes conectar el país primario indicado en el Billeto con uno de los otros países indicados. Si se realizó alguna de las conexiones posibles, los puntos que se reciben al final de la partida son los correspondientes a la conexión de *mayor puntuación* completada, entre los países de destino indicados en el Billeto. Si no se realizó ninguna de las conexiones posibles, los puntos que se pierden al final de partida son los correspondientes a la conexión de *menor puntuación* indicada en el Billeto.



Al inicio de la partida, cada jugador recibe 5 Billetes de Destino, de los que debe conservar al menos 2. Durante el juego, si un jugador desea

obtener Billetes de Destino adicionales, roba 3 Billetes nuevos, de los que debe conservar al menos 1. Los Billetes de Destino rechazados, ya sea al inicio de la partida o en el transcurso de ésta (después de robar Billetes), no se descartan del modo habitual, sino que se retiran inmediatamente del mazo de robo durante el resto del juego. Por tanto, es posible que los Billetes de Destino lleguen a agotarse del todo en algún momento de la partida.

CARTAS DE LOCOMOTORA

En esta expansión, las 14 cartas "comodín" de Locomotora se usan de un modo diferente al habitual en anteriores ediciones. Las Cartas de Locomotora pueden ser seleccionadas y robadas del mismo modo que las Cartas de Vagón. Esto quiere decir que un jugador puede robar 2 Cartas de Locomotora en su turno. Si 3 de las 5 cartas mostradas son Cartas de Locomotora, se descartan inmediatamente estas 5 cartas y se reemplazan por 5 cartas nuevas.

Las Cartas de Locomotora sólo pueden ser jugadas en Recorridos de Túnel (ver más abajo). Las Cartas de Locomotora pueden complementar o sustituir las cartas requeridas para cubrir un Recorrido de Túnel, pero no pueden usarse nunca para cubrir o ayudar a cubrir un Recorrido que no sea de Túnel.

RECORRIDOS DE TÚNEL

En esta expansión, los Túneles se rigen por las mismas reglas que en ¡Aventureros al Tren! Europa, donde aparecieron por primera vez. Los Túneles son Recorridos especiales, y los espacios que los conforman están identificados con un contorno diferente. Cuando se intenta cubrir un Recorrido de Túnel, el jugador debe poner sobre la mesa el número de cartas requerido por la longitud del Recorrido. Entonces se cogen las 3 primeras cartas del mazo de Cartas de Vagón y se muestran. Por cada una de estas cartas cuyo color coincida con el de las cartas que se jugaron para cubrir el Túnel (incluidas Locomotoras), el jugador debe usar una carta adicional de su mano del mismo color (o una Locomotora) para cubrir con éxito el Túnel. Si el jugador no tiene el número necesario de Cartas de Vagón adicionales de ese color (o no desea usarlas), puede devolver a su mano las cartas que jugó para cubrir el Recorrido de Túnel, y su turno termina. Las 3 Cartas de Vagón robadas del mazo se descartan.



Ten presente que en lo relativo a los Túneles:

- ♦ Las Locomotoras son cartas multicolor. Por tanto, si se roba una Carta de Locomotora del mazo de Vagón al intentar cubrir un Túnel, ésta coincidirá automáticamente con las cartas de Vagón que se jugaron para cubrir el recorrido, y obligará al jugador a usar una Carta de Vagón (del color indicado) o una Locomotora.
- ♦ Si un jugador usa exclusivamente Cartas de Locomotora para cubrir un Recorrido de Túnel, sólo se considerará que coinciden en color las Cartas de Locomotora que se roben del mazo. Eso significa que no tendrás que preocuparte porque una de las cartas normales del mismo color que el Túnel sea considerada una coincidencia de color. Pero, por otra parte, si aparecen Cartas de Locomotora entre las 3 cartas robadas del mazo (lo que se consideraría una coincidencia de color), será necesario jugar Cartas de Locomotora adicionales de tu mano para cubrir el Recorrido con éxito.

Bienvenido a ¡Aventureros al Tren!™ India, una expansión ambientada en la India colonial de 1911 que pondrá a prueba a los jugadores más experimentados.

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 India.

INTRODUCCIÓN

El mapa de India ha sido diseñado específicamente para partidas de 2-4 jugadores. Sólo en las partidas de 4 jugadores se pueden usar los dos recorridos de un Recorrido Doble. En las partidas de 2 y 3 jugadores, una vez que se ha cubierto uno de los Recorridos Dobles, no se puede cubrir el otro.



BILLETES DE DESTINO

Esta expansión incluye 58 Billetes de Destino.

Al principio de la partida se reparten a cada jugador 4 Billetes de Destino, de los que se deben conservar al menos 2. 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, 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!.



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.

FINAL DEL JUEGO

Al final del juego se otorga el Premio India Express al jugador que haya conseguido establecer la Ruta Continua Más Larga sobre el mapa, que proporciona 10 puntos adicionales.

Cada jugador puede ganar también Premios de Gran Tour de la India. Todos los Billetes de Destino cuyas dos ciudades de destino estén conectadas por al menos dos recorridos continuos distintos, cubiertos por los Vagones de Tren de su propietario, reciben el Premio Gran Tour de la India. Estos dos recorridos pueden cruzarse entre sí, pero no compartir Vagones de Tren.

Los puntos obtenidos por estos premios dependen del número de Billetes de Destino con este distintivo que posea cada jugador, tal como se indica en el Mandala ("Círculo" en sánscrito) del tablero. Los dos primeros Billetes premiados otorgan 5 puntos cada uno, mientras que los tres siguientes otorgan 10 puntos cada uno. Los Billetes premiados a partir de ese punto no proporcionan puntos adicionales; esto es, la mayor cantidad de puntos que un jugador puede recibir por sus Billetes premiados con el Gran Tour de la India es 40. Estas puntuaciones se suman a los puntos obtenidos normalmente por completar los Billetes de Destino.

CONSEJOS DE ESTRATEGIA

Como reflejo de un país colorido y densamente poblado, el mapa de la India recompensa a los jugadores que cubren pronto los recorridos principales (para evitar futuras aglomeraciones) y a los que se muestran cuidadosos a la hora de escoger los colores que roban.

Los Premios de Gran Tour de la India pueden ganarse cuando se presenta la ocasión o usarse como parte de una estrategia ya establecida. Recuerda que:

- Mientras más Billetes premiados tengas, mayor será la puntuación adicional al final de la partida, sea cual sea la longitud y el valor en puntos de los Billetes en sí.
- El último recorrido que te permita completar un Gran Tour es el que más posibilidades tiene de estar bloqueados por un adversario. Intenta asegurarte de conservar alternativas para ese último recorrido o al menos de que a tus adversarios les resulte difícil usarlo.

¡Aventureros al Tren!™ India 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.

| | | |
|----|--|----|
| 1 | | 5 |
| 2 | | 10 |
| 3 | | 20 |
| 4 | | 30 |
| 5+ | | 40 |

• MANDALA •