

Bienvenido a ¡Aventureros al Tren!™ Países Bajos, una expansión dedicada a una región de incontables canales, ríos y puentes que los cruzan.

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 los Países Bajos.

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

◆ Una reserva de 40 Vagones de tren por jugador (en lugar de los 45 Vagones de tren que se usan habitualmente) y los correspondientes Marcadores de Puntuación, tomados de cualquiera de los siguientes juegos y/o expansiones:

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

◆ 110 Cartas de Vagón de:

- ¡Aventureros al Tren!
- ¡Aventureros al Tren! Europa
- La expansión USA 1910

INTRODUCCIÓN

Más que en cualquier otro mapa, aplazar tus planes en el mapa de los Países Bajos se paga muy caro, así que querrás cubrir tus recorridos lo antes posible. También deberás prestar especial atención a los Billetes de Destino, ya que seis de ellos tienen valores entre 29 y 34 puntos, y otros diecisiete tienen valores entre 17 y 26 puntos. ¡Vas a necesitar más de 100 puntos en Billetes de Destino para poder mantenerte en la partida!

BILLETES DE DESTINO Y FICHAS DE PEAJE DE PUENTE

Esta expansión incluye 44 Billetes de Destino.

Al principio de la partida se reparten a cada jugador 5 Billetes de Destino, de los que se deben conservar 3. 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.

Los Billetes de Destino que son rechazados, tanto al inicio de la partida como durante ésta, se descartan boca arriba al lado del mazo de Billetes de Destino en lugar de devolverse a la base del mismo. Si se agota el mazo de Billetes de Destino, mezcla los Billetes de Destino descartados para crear un nuevo mazo.

Nota: A no ser que estés jugando una partida de 2 jugadores con la variante del Jugador Neutral, ignora las ciudades indicadas en la parte inferior de algunos Billetes de Destino.

Los Países Bajos están llenos de ríos y canales cubiertos de puentes que precisan del pago de un peaje para poder cruzarse. Cada jugador comienza con el mismo conjunto de fichas de Peaje de Puente (2 de "4", 6 de "2" y 10 de "1", que suman un total de 30).



Las fichas de Peaje de Puente que no se utilicen se ponen a un lado del tablero, formando una reserva (Banco). Los jugadores pueden recibir cambio del Banco, y de otros jugadores si es necesario, en cualquier momento de la partida. Los jugadores mantienen en secreto el valor de sus fichas de Peaje de Puente, ocultando su valor a los demás jugadores hasta el final de la partida.

Para ayudar a compensar la ventaja que conlleva ser el primer jugador, las posiciones iniciales de los Marcadores de Puntuación se sitúan tal y cómo se indica en la zona de puntuación al inicio de la partida.



Posición inicial de los jugadores

RECORRIDOS DOBLES, PEAJES Y PRÉSTAMOS

La mayoría de recorridos en este mapa son Recorridos Dobles, y todos ellos se pueden utilizar independientemente del número de jugadores, incluso con 2 ó 3 jugadores.

Todos los recorridos tienen un coste que los jugadores deberán pagar con fichas de Peaje de Puente. Cuando se cubre por primera vez un Recorrido Doble, el coste del recorrido se paga directamente al Banco con fichas de Peaje de Puente, pero cuando se cubre el segundo recorrido de un Recorrido Doble, el coste del recorrido debe pagarse al jugador que cubrió el primer recorrido.



1

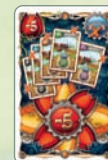
Kirsten cubre el primer recorrido que va de Breda a Rotterdam, pagando al Banco 4 puntos en fichas de Peaje de Puente.



2

Por suerte para ella, dos turnos más tarde Jasper cubre el segundo recorrido y le paga a Kirsten 4 puntos en fichas de Peaje del Puente.

Si un jugador no tiene suficientes fichas de Peaje del Puente para pagar el coste de un recorrido puede coger una carta de Préstamo del Banco para cubrirlo, tras lo que situará esa carta boca arriba, frente a él, durante el resto de la partida. El jugador no deberá pagar fichas de Peaje de Puente (incluso si podía pagar parte del coste), y no podrá devolver su Préstamo durante el resto de la partida.



Si el recorrido que quiere cubrir es el segundo de un Doble Recorrido, el dueño del primer recorrido recibe el coste en fichas de Peaje de Puente tomadas directamente del Banco en lugar del jugador que ha pedido el Préstamo.



Al tener sólo 2 puntos en fichas de Peaje de Puente en su reserva, Jasper se ve obligado a coger una carta de Préstamo (conservando las fichas de Peaje de Puente que le quedan). Kirsten, que había cubierto el primer recorrido, recibe 4 puntos en fichas de Peaje de Puente directamente del Banco.

PUNTUACIÓN

Al final de la partida, los jugadores pueden recibir puntos adicionales, dependiendo del valor total de puntos en fichas de Peaje de Puente que aún conserven.

El número de puntos adicionales que pueden obtener varía tal y cómo se muestra en la siguiente tabla.



	5	4	3	2
1	55	55	55	35
2	35	35	35	0
3	20	20	0	
4	10	0		
5	0			

Importante: Los jugadores con cartas de Préstamo quedan descalificados a la hora de recibir puntos adicionales de cartas de Bonificación.

Si dos o más jugadores tienen el mismo valor total de puntos en fichas de Peaje de Puente al final de la partida, todos ellos ganan los puntos adicionales correspondientes. Aparte de ayudar a determinar qué jugadores obtienen puntos adicionales y cuántos puntos obtienen, las fichas de Peaje de Puente no tienen otro valor al final de la partida, ni otorgan puntos adicionales directamente.

Kirsten =55

Julia ✗

Jasper =55

Niels =20

Kirsten y Jasper, ambos con 9 puntos en fichas de Peaje de Puente al final de la partida, obtienen 55 puntos adicionales cada uno. Julia, a pesar de sus 4 puntos en fichas de Peaje de Puente, no solo no recibe ningún punto adicional debido a que posee una carta de Préstamo, sino que deberá retroceder 5 puntos su Marcador de Puntuación a causa de ese Préstamo. Con su punto en fichas de Peaje de Puente, Niels todavía obtiene una meritoria tercera posición, ¡lo que le da 20 puntos adicionales!

Cómo es habitual, los jugadores ganan puntos por Billetes de Destino completados o pierden puntos en caso de Billetes de Destino no completados. Además, también pierden 5 puntos por cada carta de Préstamo que se vieran forzados a robar durante la partida.

No hay puntos adicionales por el recorrido más largo o por completar más Billetes de Destino.

OTRAS MANERAS DE JUGAR

Sin fichas de Peaje de Puente

Este mapa puede ser jugado sin utilizar las fichas de Peaje de Puente. Cuando se juegue con 2 ó 3 jugadores y sin fichas de Peaje de Puente, sólo se podrá cubrir uno de los recorridos de cada Recorrido Doble, tal y cómo se hace habitualmente en ¡Aventureros al Tren!

Jugador Neutral (partidas de 2 jugadores)

Si deseas jugar partidas de 2 jugadores utilizando las fichas de Peaje de Puente, te sugerimos que añadas un Jugador Neutral. Ese Jugador Neutral jugará su fase cada turno guiado de manera alternativa por cada uno de los dos jugadores, haciendo que la partida sea realmente encarnizada.

Elige un color para el Jugador Neutral y coloca sus 40 Vagones de tren al lado del tablero. Reparte un Vagón de tren adicional del color del Jugador Neutral al 2º jugador: este Vagón de tren servirá de Marcador de Jugador Neutral y ayudará a recordar qué jugador debe controlar al Jugador Neutral cada turno.

Durante los primeros 5 turnos de la partida, el Jugador Neutral no jugará; utiliza su Marcador de Puntuación o uno de sus Vagones de tren para llevar la cuenta de los turnos. A partir del 6º turno, se deberá jugar una fase de Jugador Neutral después de que los dos jugadores "reales" hayan terminado sus turnos.

Durante esa fase, el jugador con el Marcador de Jugador Neutral mostrará el Billeto de Destino de la parte superior del mazo de Billetes de Destino y lo pondrá boca arriba:

- ♦ Si el Billeto de Destino no muestra un listado de ciudades en su parte inferior, no ocurre nada. Se descarta el Billeto de Destino y se pasa al siguiente turno. El jugador mantiene el Marcador de Jugador Neutral.
- ♦ Si hay 2 ciudades listadas en la parte inferior del Billeto de Destino, el jugador que posea el Marcador de Jugador Neutral debe cubrir el recorrido entre esas 2 ciudades utilizando los Vagones de tren del Jugador Neutral.

Si ambos recorridos están disponibles el jugador puede elegir cuál de ellos cubrir, tras lo que el jugador descartará el Billeto de Destino utilizado y pasará el Marcador de Jugador Neutral a su oponente.

Si uno de los recorridos de un Recorrido Doble ha sido ya cubierto por un jugador (incluyendo aquellos recorridos controlados por el Jugador Neutral), el Jugador Neutral deberá pagar su correspondiente coste en fichas de Peaje de Puente al jugador que controle el primer recorrido; esas fichas de Peaje de Puente las pagará el Banco. En cualquier caso, cómo no ha podido realizar elección alguna, el jugador mantiene el Marcador de Jugador Neutral y descarta el Billeto de Destino utilizado.

Tanto Amsterdam-Rotterdam como Rotterdam-Antwerpen aparecen en la parte inferior de dos Billetes de Destino. Si el Jugador Neutral ya ha cubierto ese recorrido cuando aparece el segundo Billeto de Destino que muestra ese recorrido en su parte inferior, trata el segundo Billeto de Destino cómo si estuviera en blanco.

Una vez que no queden suficientes Vagones de tren del Jugador Neutral para poder cubrir un recorrido, el Jugador Neutral dejará de jugar. Se retira su marcador y se dejan de jugar fases de Jugador Neutral.

Igualmente, si el mazo de Billetes de Destino está vacío, retira el Marcador de Jugador Neutral y deja de jugar fases de Jugador Neutral. Después baraja los Billetes de Destino descartados para formar un nuevo mazo de robo.