

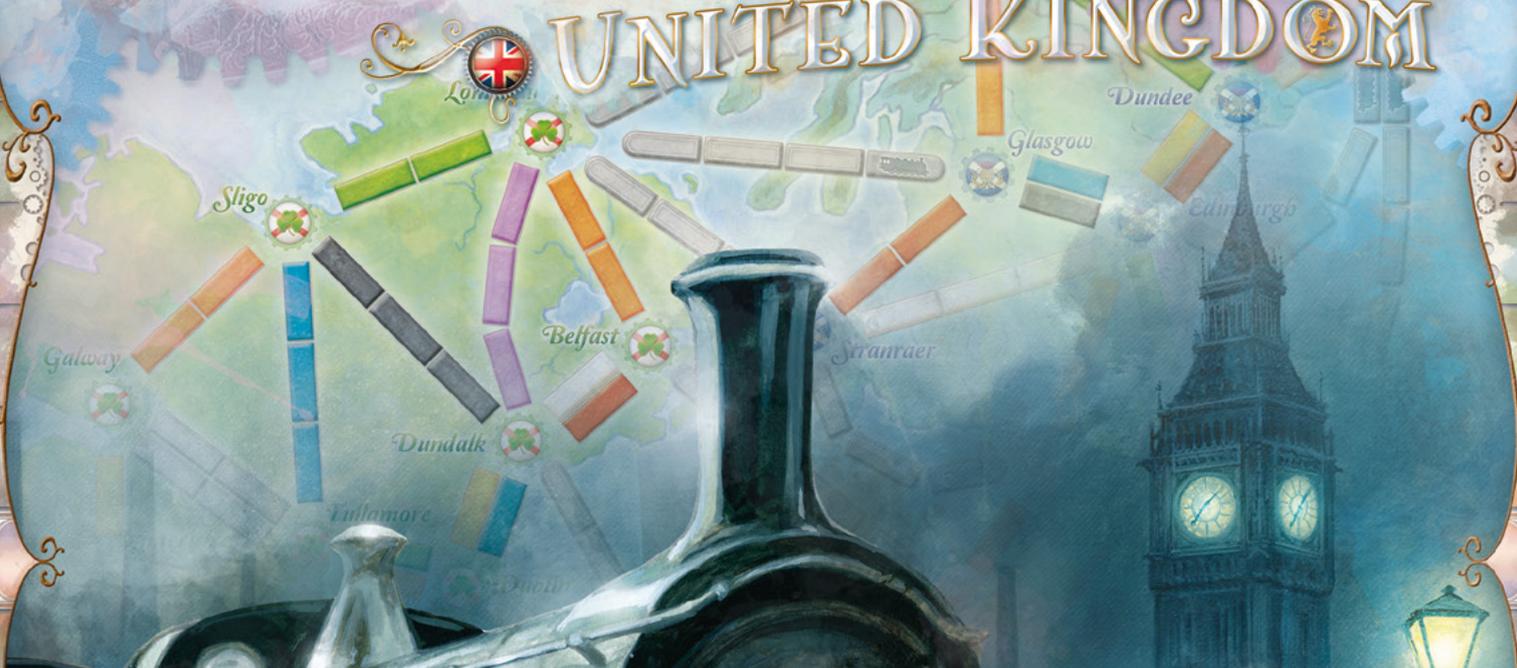
Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cécile Daujean

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

UNITED KINGDOM



MAP COLLECTION
+5+

DAYS OF WONDER®



Bienvenidos a ¡Aventureros al Tren!™ Reino Unido, una expansión que te transportará a los primeros días de la aventura del ferrocarril. Todo comenzó en Inglaterra, en el siglo XIX...

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 Reino Unido. Esta expansión ha sido diseñada para 2-4 jugadores. En las partidas de 3 y 4 jugadores se pueden usar los dos Recorridos Dobles. En las partidas de 2 jugadores, una vez que se cubre uno de los recorridos de un Recorrido Doble, ya no se puede cubrir el otro.

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

- ♦ Una reserva de 35 vagones de tren (en lugar de los habituales 45) y los correspondientes Marcadores de Puntuación, tomados de uno de estos juegos:

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

No se necesitan las cartas de Tren de estos juegos, ya que esta expansión incluye un mazo de cartas de Tren completo, creado específicamente para este mapa, que también incluye 6 cartas de Locomotora.

LOCOMOTORAS

Al principio de la partida, cada jugador recibe una Locomotora además de sus 4 cartas de Vagón.

También, en esta expansión:

- ♦ 4 cartas cualesquiera pueden jugarse como una Locomotora.
- ♦ Cuando aparezcan 3 o más Locomotoras entre las cartas disponibles que están boca arriba, NO las descartes.

BILLETES DE DESTINO

Esta expansión incluye 57 Billetes de Destino.

Al principio de la partida se reparte a cada jugador 5 Billetes de Destino, de los que debe conservar al menos 3. Durante la partida, si un jugador desea robar nuevos Billetes de Destino, coge 3 y debe conservar al menos 1. Los Billetes de Destino descartados de este modo, ya sea al principio de la partida o al robar nuevos Billetes de Destino en el desarrollo del juego, se dejan en la parte inferior del mazo de Billetes de Destino, como en las partidas del ¡Aventureros al Tren! original.

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.

CARTAS DE TECNOLOGÍA

Esta expansión presenta las cartas de Tecnología. Los jugadores comienzan la partida sin ninguna tecnología. Sólo pueden cubrir los recorridos de 1 y 2 espacios, y sólo pueden cubrir recorridos de Inglaterra. No pueden cubrir recorridos de Ferry.

Excepción: El recorrido Southampton – New York es especial y puede cubrirse en cualquier momento y sin ninguna tecnología.

Al inicio de su turno, antes de llevar a cabo su acción normal, un jugador puede descartar 1 o más Locomotoras para comprar UNA carta de Tecnología. Recuerda que se pueden usar 4 cartas cualesquiera como si fuesen 1 Locomotora (o 3 si se tiene la tecnología Elevador de presión), incluso con este fin.

Tecnologías disponibles

Concesión de Gales x4

Coste: 1 Locomotora

Permite cubrir recorridos que lleguen hasta cualquiera de las 5 ciudades de Gales.

Concesión de Irlanda/Francia x4

Coste: 1 Locomotora

Permite cubrir recorridos que lleguen hasta cualquiera de las 10 ciudades de Irlanda y hasta Francia.

Concesión de Escocia x4

Coste: 1 Locomotora

Permite cubrir recorridos que lleguen hasta cualquiera de las 10 ciudades de Escocia.

Fogonero mecánico x4

Coste: 1 Locomotora

Permite cubrir recorridos de 3 espacios.

Caldera de vapor sobrecalentado x4

Coste: 2 Locomotoras

Permite cubrir recorridos de 4, 5 y 6 espacios. Sigue siendo necesario el Fogonero mecánico para cubrir recorridos de 3 espacios.

Árboles propulsores x4

Coste: 2 Locomotoras

Permite cubrir recorridos de Ferry.

Elevador de presión x4

Coste: 2 Locomotoras

Permite usar 3 cartas cualesquiera (en lugar de 4) como Locomotora.

Caldera con revestimiento calorífugo x4

Coste: 2 Locomotoras

Cada recorrido cubierto proporciona 1 punto adicional.

Turbinas de vapor x4

Coste: 2 Locomotoras

Cada recorrido de Ferry cubierto proporciona 2 puntos adicionales.

Cuando se combina con la Caldera con revestimiento calorífugo, los recorridos de Ferry proporcionan 3 puntos (en lugar de 2).

Doble tracción x4

Coste: 4 Locomotoras

Al final de la partida, cada Billeto de Destino completado proporciona 2 puntos adicionales.

Derecho de paso x1

Coste: 4 Locomotoras

Permite cubrir un recorrido que ya ha sido cubierto por otro jugador. Al jugar esta carta también se deben jugar el número necesario de cartas para cubrir el recorrido, como es habitual. Simplemente se colocan los trenes del jugador que use esta carta junto a los del jugador que ya había cubierto el recorrido. Cuando un jugador coge esta carta debe cubrir el recorrido inmediatamente, y después devolver esta carta a la mesa, para que pueda ser adquirida por otro jugador.

Importante: En muchas ocasiones, un jugador necesitará varias cartas de Tecnología para cubrir un recorrido, como se puede observar en estos ejemplos.



Si un jugador quiere cubrir el recorrido de Stranraer a Londonderry, necesitaría la carta de Concesión de Escocia, la carta de Concesión de Irlanda/Francia, la carta de Fogonero mecánico y la carta de Árboles propulsores.



Si un jugador quiere cubrir el recorrido de Newcastle a Edinburgh, necesitaría la carta de Concesión de Escocia y la carta de Fogonero mecánico.

Recordatorio: El recorrido Southampton – New York es especial y puede cubrirse en cualquier momento y sin ninguna tecnología.

VARIANTE: TECNOLOGÍAS AVANZADAS

Para disfrutar de una experiencia más competitiva, se pueden añadir las tecnologías avanzadas. Ten en cuenta que el número de tecnologías avanzadas es limitado.

Tecnologías avanzadas

Termocompresores x1

Coste: 1 Locomotora

Permite cubrir 2 recorridos en un mismo turno. Esta carta se devuelve a la mesa después de usarse.

Ténder de agua x2

Coste: 2 Locomotoras

Permite robar 3 cartas (en lugar de 2) al robar cartas de Vagón.

Contratos arriesgados x1

Coste: 2 Locomotoras

Al final de la partida, proporciona 20 puntos si el jugador que la posee es el que ha completado más Billetes de Destino. En caso contrario, resta 20 puntos.

Esta carta debe comprarse antes de que se vuelvan a barajar las cartas de Vagón. Una vez que se han vuelto a barajar, esta carta se devuelve a la caja y no puede ser comprada.

Eje de equilibrio x1

Coste: 2 Locomotoras

Al final de la partida, proporciona 15 puntos si el jugador que la posee es el que tiene la ruta continua más larga. En caso contrario, pierde 15 puntos.

Esta carta debe comprarse antes de que se vuelvan a barajar las cartas de Vagón. Una vez que se han vuelto a barajar, esta carta se devuelve a la caja y no puede ser comprada.

Motor diésel x1

Coste: 3 Locomotoras

Permite cubrir un recorrido con 1 carta menos de las requeridas. Sigue siendo obligatorio jugar al menos 1 carta, y no se puede ignorar una Locomotora en un recorrido de Ferry.

FINAL DEL JUEGO

- ♦ En esta expansión no hay Premio de "Ruta Continua Más Larga" ni "Mayor Número de Billetes Completados".
- ♦ A algunos jugadores les gusta sumar los puntos de los recorridos que cubren al final de la partida, en lugar de cada vez que cubren un nuevo recorrido. Dado que la puntuación de algunos recorridos puede verse afectada por tecnologías como Caldera con revestimiento calorífugo o las Turbinas de vapor, no es conveniente esperar hasta el final para sumar los puntos si se está usando esta expansión. Si crees que es probable que os olvidéis de anotar los puntos inmediatamente después de cubrir un recorrido, os recomendamos que designéis a un jugador como encargado de la puntuación, y que sea este quien mueva los Marcadores de Puntuación a lo largo de toda la partida, o al menos quien avise a los jugadores que olviden sumar sus puntos.



CREDITS

Game Design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

PLAY TESTING

Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • Playtester • Testspelers
• Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • Speltestare

Thank you to everyone who contributed: Janet E. Moon, Martha Garcia-Murillo
& Ian MacInnes, Delight & Seth Merrill, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Jonathan Yost, Ron Krantz, Matthew Kopel

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride United Kingdom
are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights ©2004-2017
Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Capille Dauphan

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

PENNSYLVANIA



MAD COLLECTION
 +5+
DAYS OF WONDER

2-5 8+ 30-60'

SHARES 50 EACH

Bienvenidos a ¡Aventureros al Tren!™ Pennsylvania, una expansión ambientada en un estado de gran tradición ferroviaria, punto de encuentro de las más famosas líneas del país. ¿Sabrás invertir en las empresas más rentables?

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 Pennsylvania. Esta expansión ha sido diseñada para 2-5 jugadores, e incluyen reglas específicas para partidas de 2 jugadores (ver más adelante).

¡Aventureros al Tren!® Pennsylvania 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 uno de estos juegos:
 - ¡Aventureros al Tren!
 - ¡Aventureros al Tren! Europa
- ◆ 110 cartas de Vagón, tomadas de uno de estos juegos:
 - ¡Aventureros al Tren!
 - Expansión USA 1910

BILLETES DE DESTINO

Esta expansión incluye 50 Billetes de Destino.

Al principio de la partida, se reparten 5 Billetes de Destino a cada jugador, de los que debe conservar al menos 3. Si un jugador desea robar nuevos Billetes de Destino durante la partida, roba 4 y debe conservar al menos 1. 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 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. Sólo hay dos Recorridos de Ferry en el mapa de Pennsylvania, y los dos llevan a Ontario. Estos dos Recorridos no están conectados entre sí.



ACCIONES DE CAPITAL

Como parte de la preparación del juego, separa las Acciones de capital por Empresa ferroviaria. En la pila de cada Empresa ferroviaria, ordena las cartas por su número, de modo que la Acción #1 sea la carta superior de la pila, seguida por la Acción #2, y así sucesivamente. Observa que cada Empresa ferroviaria tiene una cantidad de Acciones diferentes.



Cuando un jugador cubre un Recorrido, puede coger la Acción de capital superior de la pila de cualquiera de las Empresas ferroviarias indicadas en ese Recorrido. Los Recorridos que no están acompañados de ningún logotipo no proporcionan ninguna Acción de capital. Si ya se han cogido todas las Acciones de capital de una Empresa ferroviaria, el jugador debe elegir una Acción de otra de las Empresas ferroviarias indicadas en el Recorrido.

Los jugadores mantienen sus Acciones de capital boca abajo, frente a sí. Un jugador puede consultar sus propias Acciones de capital en cualquier momento de la partida.



Mercedes cubre el Recorrido Oil City-Warren. Esto le permite coger la primera Acción de capital de Pennsylvania Railroad, Baltimore & Ohio Railroad, o Erie Lackawanna Railroad. Decide coger la Acción de capital de Pennsylvania Railroad.

FINAL DEL JUEGO

Al final de la partida, los jugadores revelan sus Acciones de capital y las separan por Empresa ferroviaria. Entonces se puntúa cada Empresa ferroviaria.

- ◆ El jugador con más Acciones de capital en cada Empresa ferroviaria recibe el máximo de puntos (tal como indiquen las cartas de esa Empresa ferroviaria), seguido por el siguiente jugador con más Acciones, etc. Los jugadores sin ninguna Acción de una Empresa ferroviaria no recibirán ningún punto de ella.
- ◆ No hay empates: si dos o más jugadores tienen el mismo número de Acciones, se considera ganador aquel de ellos que tenga la Acción con el número más bajo, ya que fue el primero en invertir en esa Empresa ferroviaria.
- ◆ Si el número de jugadores con Acciones de una Empresa ferroviaria es superior al número de puestos para los que ésta proporciona puntos, los jugadores con menos Acciones no ganan ningún punto.

SCORE	
1	30
2	21
3	14
4	9
5	6



Se concede un premio de 15 puntos al jugador que haya completado el mayor número de Billetes al final de la partida. Si hay varios jugadores empatados, todos ganan el premio. Los Billetes que no fueron completados no tienen efecto alguno al determinar qué jugador gana este premio.

REGLAS PARA 2 JUGADORES

En las partidas de 2 jugadores se debe incluir un tercer jugador fantasma. Aplica las reglas explicadas anteriormente, con los siguientes cambios:

- ◆ Siempre que un jugador coge un Acción de capital, debe elegir también una Acción de capital para el jugador fantasma (de entre las disponibles en el Recorrido que acaba de cubrir). La Acción elegida se coloca boca abajo junto a las demás.
- ◆ Al final de la partida, antes de determinar las puntuaciones obtenidas por las Acciones de las Empresas ferroviarias, se barajan las Acciones del jugador fantasma, se cuentan, y se revelan la mitad de ellas (redondeando hacia arriba).
- ◆ Al calcular quién posee la mayoría de Acciones de una Empresa ferroviaria, deben tenerse en cuenta las Acciones del jugador fantasma, aunque no es necesario otorgarle puntos.

Para la Empresa ferroviaria Baltimore & Ohio Railroad, Marcos tiene 3 Acciones, el jugador fantasma tiene 2 Acciones y Eduardo tiene 1 Acción. Marcos obtiene 20 puntos y Eduardo obtiene 9 puntos.

CREDITS

Game Design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean



PLAY TESTING

Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • Playtester • Testspelers •
Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • Speltestare

Thank you to everyone who contributed: Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Celia & Tony Soltis,
Ashley Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch, Janet Moon, Adrien Martinot

Copyright © 2004-2017
Days of Wonder

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride
Pennsylvania are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights
© 2004-2017 Days of Wonder