

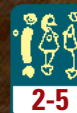
Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

FRANCE



MAP COLLECTION
6
DAYS OF
WONDER



DOW

Bienvenido a ¡Aventureros al Tren!™ Francia, una expansión que te obligará a cambiar de estrategia, ya que ahora no basta con cubrir recorridos, sino que tendrás que construir la vía antes.

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 Francia. Esta expansión está diseñada para 2-5 jugadores.

En las partidas de 4 y 5 jugadores se pueden usar todos los recorridos de los Recorridos Dobles y Triples (aunque un mismo jugador no puede cubrir más de uno de estos recorridos). En las partidas de 2 y 3 jugadores sólo se puede cubrir un recorrido de los Recorridos Dobles y Triples. Una vez que un jugador ha cubierto uno de ellos, los demás recorridos del Recorrido Doble o Triple quedan cerrados para los demás jugadores.

Para jugar con esta expansión necesitas **40 Vagones** de tren por jugador (en lugar de los habituales 45), los correspondientes Marcadores de Puntuación y las cartas de Vagón de ¡Aventureros al Tren! o bien de ¡Aventureros al Tren! Europa, junto con los componentes que se describen más abajo.

NUEVOS COMPONENTES

- ♦ 58 cartas de Billete de Destino
- ♦ 2 cartas de Premio
- ♦ 64 piezas de Vía



PREPARACIÓN

- ♦ Separa las piezas de Vía y ponlas junto al tablero.
- ♦ Cada jugador recibe 8 cartas de Vagón.
- ♦ Cada jugador recibe 5 Billetes de Destino, de los que debe conservar al menos 3. Baraja juntos todos los Billetes de Destino descartados y déjalos bajo el mazo de Billetes de Destino.

TRAZADO DE VÍA

En este mapa, la mayoría de los recorridos son realmente trazados de Vía y no pueden cubrirse al principio de la partida, ya que deben construirse antes.

PAÍSES VECINOS Y CORSICA (CÓRCEGA)

Algunos Billetes de Destino incluyen el nombre de una zona (que puede ser uno de los países vecinos de Francia o bien Corsica) en lugar de una (o ambas) de las ciudades. Los recorridos que llevan a una de estas zonas son recorridos sin salida, así que los diferentes recorridos que llevan a una misma zona no se consideran conectados entre sí.

REGLAS ESPECIALES

En su turno, un jugador debe realizar una (y sólo una) de las siguientes tres acciones:

1. Robar cartas de Vagón y construir un recorrido

El robo de cartas sigue exactamente las mismas reglas del juego básico, pero cuando un jugador elige esta acción, después de robar **debe** construir también **un** recorrido eligiendo cualquier pieza de Vía disponible y colocándola sobre cualquier trazado de Vía del tablero que tenga la misma longitud. Esta pieza fija el color del recorrido recién construido.

El jugador azul acaba de robar 2 cartas. Ahora elige la pieza de Vía de 5 espacios amarilla y la coloca sobre el recorrido Marseille-Grenoble.

Observa que los recorridos de Avignon-Briançon y Avignon-Nice han quedado cortados permanentemente y que ya nadie podría construirlos en esta partida.



Trazado de Vía

Notas:

- ♦ Los recorridos se cruzan en varios lugares del tablero. En estos casos, puede suceder que al construir uno de esos recorridos se imposibilite la construcción de otros. No se pueden colocar piezas de Vía sobre (o bajo) un recorrido que ya haya sido construido o cubierto.
- ♦ En las partidas de 2-3 jugadores sólo puede construirse uno de los recorridos de los Recorridos Dobles y Triples. En las partidas de 4-5 jugadores, cuando un jugador coloca una pieza de Vía sobre un Recorrido Doble o Triple sólo construye uno de esos recorridos, no todos. Los demás recorridos deben construirse por separado. Por ejemplo, serían necesarios tres turnos para construir los tres recorridos que unen París y Dijon, ya los construya un mismo jugador en tres turnos diferentes, o tres jugadores, o se produzca cualquier otra combinación posible.

2. Cubrir un recorrido

A excepción de los recorridos de un espacio y de los recorridos grises que ya están construidos y pueden cubrirse inmediatamente, un jugador sólo puede cubrir un recorrido si ya se ha construido. Una vez que el recorrido ha sido cubierto, la pieza de Vía que se usó para construirlo (de haberla) se devuelve a la reserva y puede volver a escogerse.

Algunos de los recorridos grises son recorridos grises especiales que conectan dos ciudades adyacentes separadas por una masa de agua. Estos recorridos grises son Recorridos de Ferry, y son fácilmente identificables, ya que incluyen el icono de Locomotora en al menos uno de los espacios que los constituyen. Para cubrir un Recorrido de Ferry, un jugador debe usar 1 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.

El jugador rojo tiene 5 cartas amarillas en la mano.



Cubre el recorrido Marseille-Grenoble retirando la pieza de Vía (que vuelve a estar disponible) y poniendo sus Vagones de tren sobre el tablero, para desesperación del jugador azul. Observa que los dos recorridos que cruzan con este han quedado cortados.



3. Robar Billetes de Destino

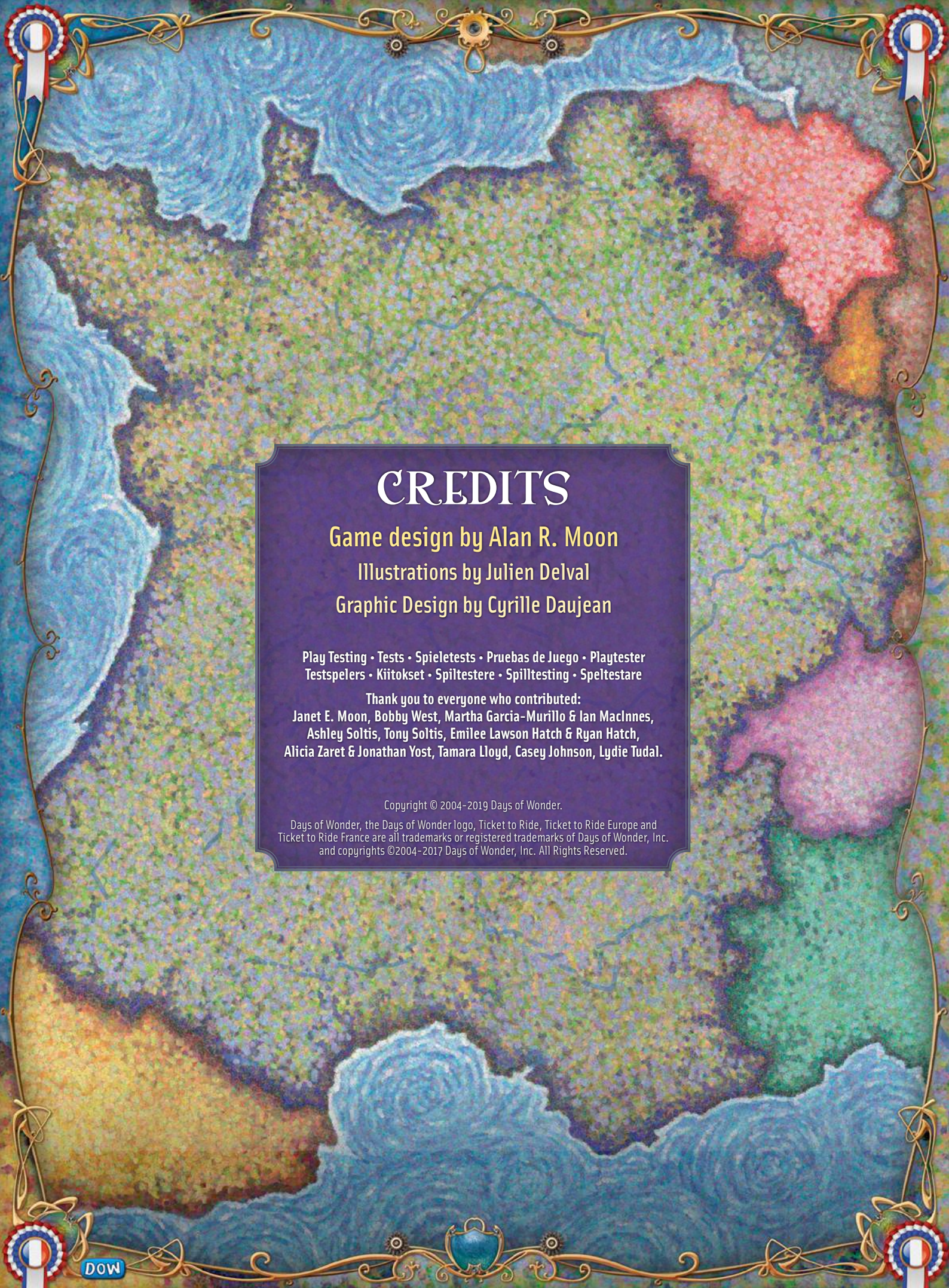
El jugador roba 4 Billetes de Destino de la parte superior del mazo. Debe conservar al menos 1 de ellos, pero también puede quedarse con 2, 3 o los 4, si así lo desea. Las cartas que no se conserven se dejan en la parte inferior del mazo.

PREMIOS AL FINAL DE LA PARTIDA

Al final de la partida se otorgan dos premios:

- ♦ El jugador que haya conseguido la Ruta Continua Más Larga sobre el tablero recibe la carta de Ruta Más Larga y suma 10 a su puntuación.
- ♦ El jugador que haya completado más Billetes de Destino recibe la carta de Premio Globetrotter (Trotamundos) y suma 15 a su puntuación.

En caso de empate, todos los jugadores empatados suman los puntos adicionales.



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, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal.

Copyright © 2004–2019 Days of Wonder.

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

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

OLD WEST



MAP COLLECTION
+6+

DAYS OF
WONDER



Bienvenidos a ¡Aventureros al Tren!™ El Viejo Oeste, una expansión en la que podrás desarrollar una red ferroviaria desde tu ciudad natal y expandir tu influencia tomando el control de las ciudades que encuentres en tu crecimiento. Quién sabe, quizás hasta puedas resolver el misterio de Roswell.

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 del Viejo Oeste. Esta expansión está diseñada para 2-6 jugadores.

En las partidas de 4, 5 y 6 jugadores se pueden usar todos los recorridos de los Recorridos Dobles y Triples (aunque un mismo jugador no puede cubrir más de uno de estos recorridos). En las partidas de 2 y 3 jugadores sólo se puede cubrir un recorrido de los Recorridos Dobles y Triples. Una vez que un jugador ha cubierto uno de ellos, los demás recorridos del Recorrido Doble o Triple quedan cerrados para los demás jugadores.

Por favor, ten en cuenta que esta expansión no es compatible con la expansión *Alvin & Dexter*. Pero no te preocupes, porque volverás a ver a nuestro amado alienígena en breve...

Para jugar con esta expansión necesitas **40 Vagones** de tren por jugador (en lugar de los habituales 45), los correspondientes Marcadores de Puntuación y las cartas de Vagón de ¡Aventureros al Tren! o bien de ¡Aventureros al Tren! Europa, junto con los componentes que se describen más abajo.

NUEVOS COMPONENTES

- ♦ 50 cartas de Billete de Destino
- ♦ 2 cartas de Premio
- ♦ 40 Vagones de tren blancos (debería haber unos cuantos más de repuesto, así que asegúrate de retirarlos de la partida antes de empezar)
- ♦ 18 indicadores de Ciudad (3 por jugador)
- ♦ 1 indicador de Alvin el Alienígena (también puedes usar la miniatura de Alvin si tienes la expansión *Alvin & Dexter*)

PREPARACIÓN

- ◆ Cada jugador recibe 5 Billetes de Destino, de los que debe conservar al menos 3. Baraja juntos todos los Billetes de Destino descartados y déjalos bajo el mazo de Billetes de Destino.
- ◆ Cada jugador recibe 3 indicadores de Ciudad de su color.
- ◆ Tras elegir los Billetes de Destino, empezando por quien vaya a jugar en último lugar y siguiendo en el sentido contrario al de las agujas del reloj, cada jugador elige su ciudad inicial colocando en ella uno de sus indicadores de Ciudad. Escoge con cuidado tu ciudad inicial, ya que sólo podrás expandir tu red ferroviaria desde este punto.

REGLAS ESPECIALES

En su turno, un jugador debe realizar una (y sólo una) de las siguientes tres acciones:

1. Robar cartas de Vagón

El robo de cartas sigue exactamente las mismas reglas del juego básico.

2. Cubrir un recorrido

El primer recorrido que cubras debe incluir tu ciudad inicial. Cada siguiente recorrido que cubras debe estar conectado a tu ciudad inicial o a una ciudad que ya esté conectada a ella. No puedes cubrir recorridos que no estén conectados a tu red ferroviaria.

Ejemplo: Has elegido Salt Lake City como tu ciudad inicial. El primer recorrido que cubres une Salt Lake City con Green River. El siguiente recorrido que cubras debe estar conectado a Salt Lake City o a Green River. Decides cubrir el recorrido Green River-Cheyenne. El siguiente recorrido que cubras después deberá estar conectado a Salt Lake City, Green River o Cheyenne, y así sucesivamente.

Una vez que hayas cubierto un recorrido, puedes colocar uno de tus indicadores de Ciudad en cualquiera de las dos ciudades conectadas jugando un par de cartas del mismo color (las Locomotoras pueden usarse para reemplazar una de estas cartas, o las dos). Cada ciudad sólo puede tener un indicador de Ciudad, así que una ciudad no puede estar controlada por más de un jugador.

Puedes controlar un máximo de 3 ciudades, ya que sólo tienes 3 indicadores de Ciudad. Una vez que un indicador de Ciudad se pone sobre el tablero, no se puede mover.

Los recorridos cubiertos proporcionan puntos a los jugadores que los cubrieron, como es habitual, a no ser que al menos una de las ciudades conectadas esté controlada por otro jugador. En ese caso, es el propietario del indicador de Ciudad y no el jugador que cubrió el recorrido quien obtiene los puntos. Por supuesto, si cubres un recorrido conectado a uno de tus indicadores de Ciudad, tú obtienes los puntos.

Ejemplo: Tienes un indicador de Ciudad en Salt Lake City. Otro jugador cubre el recorrido que une St. George y Salt Lake City. Tú obtienes 7 puntos y ese jugador no obtiene ninguno.

Si ambas ciudades están controladas, los dos jugadores que las controlen obtienen los puntos por ese recorrido. Si el mismo jugador controla las dos ciudades, obtiene los puntos dos veces.

Ejemplo: Tienes indicadores de Ciudad en St. George y Salt Lake City. Otro jugador cubre el recorrido entre estas dos ciudades. Tú obtienes 14 puntos y ese jugador no obtiene ninguno.

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.

3. Robar Billetes de Destino

El jugador roba 4 Billetes de Destino de la parte superior del mazo. Debe conservar al menos 1 de ellos, pero también puede quedarse con 2, 3 o los 4, si así lo desea. Las cartas que no se conserven se dejan en la parte inferior del mazo.

PREMIO AL FINAL DE LA PARTIDA

El jugador que haya completado más Billetes de Destino recibe la carta de Premio Globetrotter (Trotamundos) y suma 15 a su puntuación. En caso de empate, todos los jugadores empatados suman los puntos adicionales.

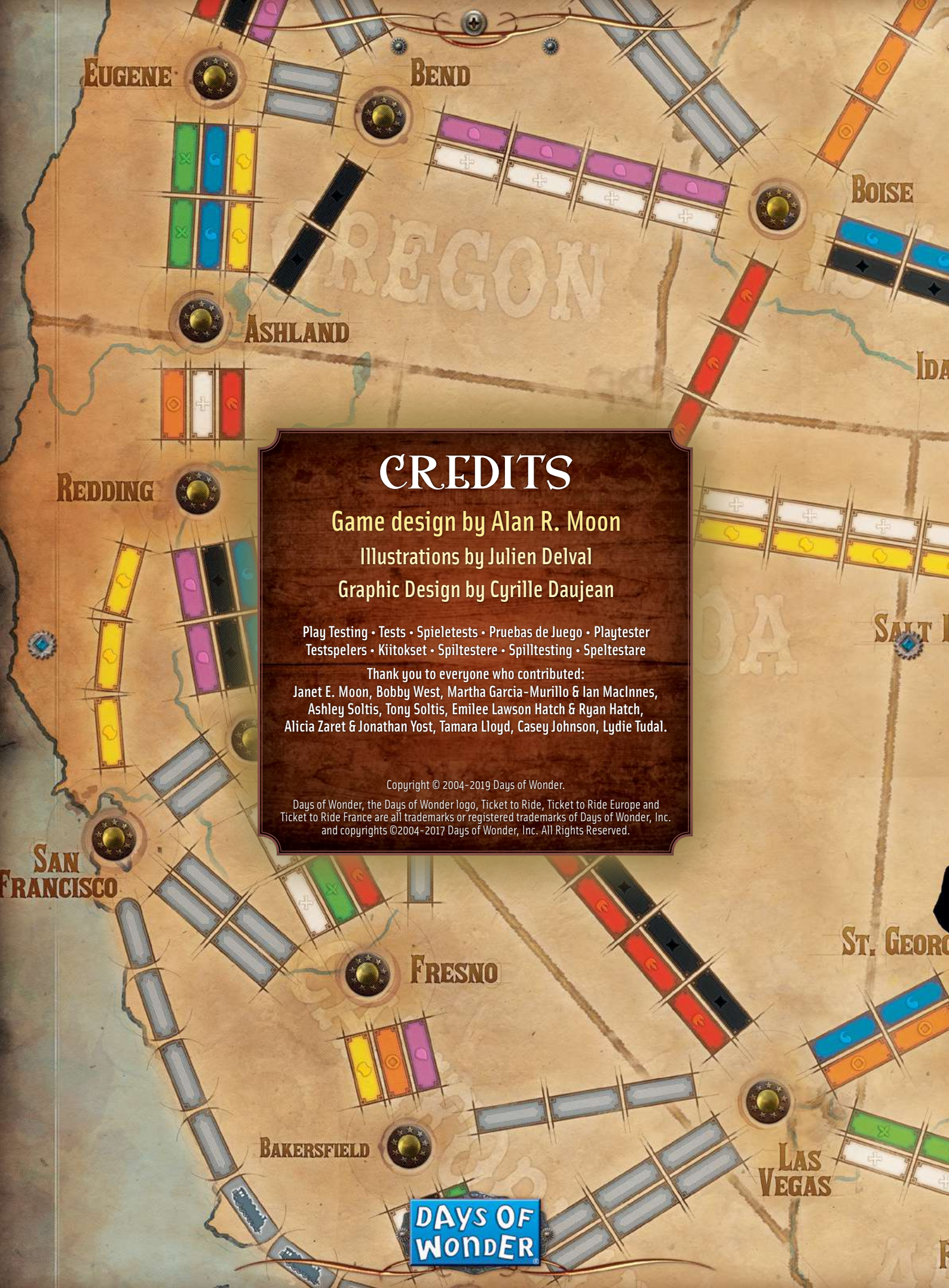
VARIANTE: ALVIN EL ALIENÍGENA

Alvin comienza la partida en Roswell. No se puede elegir Roswell como ciudad inicial y no se pueden colocar en ella indicadores de Ciudad.

El primer jugador en cubrir un recorrido que llegue hasta Roswell captura a Alvin y obtiene 10 puntos inmediatamente. Entonces debe colocar a Alvin en cualquier ciudad que controle (incluida su ciudad inicial).

Cuando otro jugador cubra un recorrido que llegue hasta la ciudad donde se encuentre Alvin, lo captura. Obtiene 10 puntos y debe colocar a Alvin en cualquiera de las ciudades que controle. Esto continúa durante el resto de la partida.

El jugador que controle a Alvin al final de la partida obtiene 10 puntos adicionales.



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, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal.

Copyright © 2004-2019 Days of Wonder.

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

**DAYS OF
WONDER**