

# TICKET TO RIDE – EUROPE

## ¡LA AVENTURA FERROVIARIA CONTINÚA!

Desde las escarpadas colinas de Edimburgo a los soleados puertos de Constantinopla, desde los oscuros callejones de Pamplona a una estación expuesta al viento en Berlín, Ticket to Ride Europe te lleva a una nueva aventura ferroviaria a través de las grandes ciudades del fin de siglo.

¿Te arriesgarás a un viaje a través de los oscuros túneles de Suiza? ¿Te atreverás a coger un ferry en el Mar Negro? ¿O construirás espléndidas estaciones en las grandes capitales de los antiguos imperios? ¡Tu próximo movimiento puede convertirte en el mayor magnate ferroviario de Europa!

¡Haz las maletas, llama al maletero y súbete al tren!

Para 2 a 5 jugadores

Edades 8+

30-60 minutos

## COMPONENTES

- 1 mapa de Europa
- 240 vagones de colores (45 en azul, rojo, verde, amarillo y negro más algunos de reemplazo en cada color)
- 15 Estaciones de tren en colores (tres de cada, haciendo juego con los colores de los trenes)
- 158 cartas ilustradas:
  - 110 cartas de tren: 12 de vagones de cada color más 14 locomotoras
  - 46 cartas de billetes de destino
    - 6 rutas largas con fondo azul
    - 40 rutas regulares
  - 1 tarjeta de resumen
  - 1 carta de puntos adicionales del Expreso Europeo para la Ruta Continua Más Larga
- 5 Marcadores de madera (1 en cada uno de los colores de los jugadores)
- 1 libro de reglas
- 1 Número de acceso en línea para Days Of Wonder (al final de las reglas)

**Nota Importante:** Jugadores familiarizados con el primer juego de la serie Ticket to Ride™, deben prestar atención a los siguientes artículos: Ferries, túneles y Estaciones de Tren.

## MONTAJE DEL JUEGO

Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa. Cada jugador recibe 45 Vagones, tres Estaciones de Tren del mismo color y el marcador correspondiente. Cada jugador pone su marcador en Start **1** en el marcador de puntuación que se encuentra alrededor del borde del mapa. Durante el juego, cada vez que un jugador gana puntos, avanzará su marcador según corresponda.

Baraja las Cartas de los Vagones y reparte cuatro a cada jugador **2**. Coloca las cartas restantes cerca del tablero de juego, revela las cinco cartas de arriba de la baraja y colócalas una junto a la otra **3**.

Coloca la carta de puntos adicionales del Expreso Europeo y la tarjeta de resumen, boca arriba, cerca del tablero, como recordatorio para los jugadores **4**.

Coge la baraja de los Billetes de Destino y separa las rutas largas (las seis con el fondo azul) de las rutas regulares; baraja las rutas largas y da una a cada jugador **5**. Coloca las rutas largas restantes en la caja de juego sin dejar que nadie las vea.

Ahora baraja los Billetes de Destino – todas las rutas cortas con un fondo normal –, reparte tres a cada jugador **6**, y coloca las restantes boca abajo al lado del tablero.

Ahora estás listo para empezar.

## COMIENZO DEL JUEGO

Antes de empezar el primer turno, los jugadores deben escoger con qué Billetes de Destino se van a quedar de los que les han repartido al principio. Cada jugador debe quedarse con al menos dos billetes aunque se pueden quedar con más. Pon los Billetes de Destino que quieras descartar de vuelta en la caja del juego sin que ningún otro jugador los vea. Los Billetes que se descarten pueden ser tanto la ruta larga como las regulares. Los billetes con los que decidas quedarte los mantienes hasta el final del juego.

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es conseguir el mayor número de puntos. Se consiguen puntos por:

- Declarar una ruta entre dos ciudades contiguas en el mapa;
- Completar con éxito un camino continuo de rutas entre dos ciudades que aparecen en tu Billeto(s) de Destino;
- Completar la Ruta Continua más larga de rutas para ganar la tarjeta de bonificación del Expreso Europeo;
- Y por cada Estación de Tren mantenida en reserva al final del juego.

Se sustraen puntos de la puntuación total de un jugador por cada Billeto de Destino que no se ha completado con éxito al finalizar el juego.

## EL TURNO DE JUEGO

El jugador que ha visitado el mayor número de países europeos comienza el juego, y el turno sigue en sentido de las agujas del reloj. Durante su turno, un jugador puede hacer una (y sólo una) de las siguientes acciones:

**Escoger cartas de tren** – El jugador puede coger dos vagones (o sólo una, si la carta que selecciona es una Locomotora que se encuentra boca arriba en la mesa. Véase **Locomotoras** para reglas especiales);

**Anunciar una ruta** – El jugador anuncia una ruta en el tablero jugando un conjunto de cartas de Vagones que coincidan con el color y la cantidad de los espacios de los que consiste la ruta. Coloca uno de sus vagones en cada espacio, y consigue el número de puntos indicados en la Tabla de Puntos de las Rutas por la longitud de esa ruta;

**Coger Billetes de Destino** – El jugador coge tres Billetes de Destino de la baraja de Billetes de Destino, y debe quedarse con al menos uno;

**Construir una Estación de Tren** – El jugador puede construir una Estación en cualquier ciudad que aún no tiene una. Para construir su primera Estación, el jugador descarta un Vagón de cualquier color y coloca una de sus Estaciones en esa ciudad. Para construir su segunda Estación, un jugador debe descartar dos cartas del mismo color, y para construir su tercera estación tres cartas del mismo color.

## SACANDO CARTAS DE TRENES

Hay ocho tipos de Vagones, doce de cada uno, y catorce Locomotoras. Los colores de cada tipo de Vagón coinciden con los colores de las distintas rutas entre las ciudades en el tablero – Lila, Azul, Naranja, Blanco, Verde, Amarillo, Negro y Rojo.

Si un jugador decide coger cartas de Tren, puede coger dos cartas por turno. Cada una de esas cartas pueden ser cogidas de entre las cinco boca arriba al lado del tablero o de la baraja (carta al azar). Si se coge una carta boca arriba, el jugador debe inmediatamente reemplazarla con una carta nueva sacada de la baraja. Si el jugador selecciona una Locomotora boca arriba, es la única carta que puede coger este turno (ver Locomotoras).

Si en algún momento, tres de las cinco cartas boca arriba son Locomotoras, todas las cartas se descartan inmediatamente y cinco cartas nuevas se ponen boca arriba como reemplazo.

Un jugador puede tener tantas cartas como quiera en su mano. Cuando se acaba la baraja, las cartas descartadas se barajan para formar un nuevo mazo. Las cartas deben ser barajadas a fondo dado que normalmente se habrán descartado en grupos.

En el improbable caso de que no queden cartas en la baraja, y que no haya cartas descartadas para barajar dado que los jugadores han estado acumulando cartas, un jugador no podrá coger Trenes. Deberá entonces Declarar una Ruta, Coger Cartas de Destino o Construir una Estación.

## LOCOMOTORAS

Las locomotoras son multicolores, y actúan como comodines durante el juego.

Las cartas de Locomotora se pueden usar con cualquier grupo de cartas para proclamar una ruta. También son imprescindibles para declarar rutas de ferry (ver Ferries).

Si se coge una Locomotora boca arriba cuando se escogen cartas, debe ser la única carta escogida en ese turno. Si sale una Locomotora como reemplazo de la primera carta escogida durante el turno, o si hay una Locomotora disponible boca arriba pero no se escoge como la primera (y única) carta, no se puede escoger como segunda carta.

Sin embargo, si un jugador tiene la suerte de conseguir una Locomotora de la baraja como una carta al azar, todavía cuenta como una sola carta y puede escoger una segunda carta ese turno.

## DECLARANDO RUTAS

Una ruta es un conjunto de espacios de color continuo (en algunos casos, espacios grises) entre dos ciudades contiguas en el mapa. Para declarar una ruta, un jugador debe descartar un conjunto de vagones cuyo color y cantidad sean iguales al color y número de espacios de la ruta escogida.

La mayoría de las rutas requieren un conjunto específico de cartas de colores para reclamarlas. Las Locomotoras pueden siempre usarse como cualquier color (ver ejemplo 1).

Rutas que son Grises pueden ser declaradas usando un conjunto de cartas de cualquier color único (ver ejemplo 2).

Cuando se declara una ruta, el jugador coloca uno de sus vagones de plástico en cada uno de los espacios de la ruta. Todas las cartas usadas para declarar la ruta son descartadas. El jugador inmediatamente mueve su marcador los puntos señalados en la Tabla de Puntuación de Rutas en la página 7.

Un jugador puede declarar cualquier ruta abierta en el tablero. Nunca tiene que conectar sus rutas declaradas previamente.

Una ruta debe ser declarada en su totalidad en el mismo turno. Por ejemplo, no puedes poner dos trenes en una ruta de tres espacios y esperar al siguiente turno para poner el tercer vagón.

Sólo se puede declarar una ruta en cada turno del mismo jugador.

## RUTAS DOBLES

Algunas ciudades están conectadas por Rutas Dobles. Estas son rutas cuyos espacios son paralelos e iguales en número entre dos ciudades. Un jugador no puede nunca declarar ambas rutas entre las mismas ciudades durante el curso del juego.

Ten en cuenta que hay rutas que son parcialmente paralelas pero que van a distintas ciudades. Estas no son rutas dobles.

**Nota Importante:** En juegos de dos y tres jugadores, sólo una de las Rutas Dobles puede ser usada. Un jugador puede declarar cualquiera de las dos rutas entre las ciudades, pero la otra ruta se cierra a los otros jugadores durante el resto del juego.

## FERRIES

Ferries son rutas Grises especiales que unen dos ciudades colindantes a través de una extensión de agua. Se identifican fácilmente por los dibujos de Locomotoras que aparecen en al menos uno de los espacios que constituyen la ruta.

Para declarar una Ruta de Ferry, un jugador debe descartar una carta de locomotora por cada símbolo de Locomotora en la ruta, y un conjunto de cartas del mismo color para los demás espacios en el resto de esa Ruta de Ferry.

## TÚNELES

Túneles son rutas especiales que se identifican fácilmente por las marcas y los contornos que rodean a cada uno de sus espacios.

Lo que hace especial a un túnel es que un jugador nunca puede estar seguro de lo larga que va a ser la ruta que está intentando declarar.

Cuando se intenta declarar una ruta de Túnel, un jugador primero muestra el número de cartas que se necesitan por la longitud de la ruta. A continuación, las tres cartas superiores de la Baraja de Trenes se vuelven boca arriba. Por cada carta revelada cuyo color sea idéntico al de las cartas usadas para declarar el Túnel, una carta *adicional* del mismo color (o una Locomotora) debe ser añadida de la mano del jugador. Sólo entonces puede el jugador declarar con éxito la ruta del Túnel.

Si el jugador no tiene suficientes cartas adicionales del mismo color (o no quiere descartarlas), debe recoger todas las cartas que ha jugado, y su turno termina.

Al final del turno, las tres cartas mostradas de la baraja para el Túnel se descartan.

Recuerda que las Locomotoras son comodines multicolores. Como tales, cualquier Locomotora que se revele de la baraja cuando se intente atravesar un túnel automáticamente será del mismo color que el de las cartas usadas en la ruta, y forzarán al jugador a descartar una carta adicional.

Si un jugador intenta atravesar un túnel usando exclusivamente comodines, sólo tendrá que descartar cartas adicionales (que deberán ser Locomotoras en este caso) si se sacan Locomotoras cuando se revelan tres cartas de la baraja para el Túnel.

En el raro caso de que no haya suficientes cartas disponibles entre la baraja y el descarte para mostrar tres cartas y determinar el efecto del túnel en un jugador, sólo aquellas cartas disponibles se muestran. Si, como resultado de los jugadores coleccionando cartas no hay cartas que mostrar, un túnel se puede declarar sin riesgo de tener que jugar cartas adicionales.

## COGIENDO BILLETES DE DESTINO

Un jugador puede usar su turno para coger Billetes de Destino adicionales. Para hacer esto, coge tres cartas nuevas de la Baraja de Billetes de Destino. Si quedan menos de tres Billetes de Destino en la baraja, el jugador sólo cogerá las cartas disponibles.

Un jugador que coja Billetes debe quedarse con al menos uno, pero puede escoger quedarse con dos o incluso los tres. Los Billetes con los que no se quede se colocan en la parte de abajo de la baraja de Billetes de Destino. Los Billetes cogidos que no son inmediatamente descartados se deben guardar hasta el final del juego. No pueden ser descartados cuando se intente coger nuevos Billetes de Destino.

Las ciudades en el Billeto de Destino representan los destinos para ese jugador; pueden resultar en una bonificación o penalización al final del juego. Si, al finalizar el juego, un jugador ha creado una ruta continua con vagones de su color entre las dos ciudades en el Billeto de Destino que tiene en su mano, añade los puntos adicionales indicados en el Billeto a su puntuación. Si no ha podido completar la ruta entre las dos ciudades, resta los puntos en el Billeto de su puntuación total.

Los Billetes de Destino se mantienen en secreto hasta que se puntúe al final del juego. Un jugador puede tener cualquier número de Billetes de Destino durante el juego.

## CONSTRUYENDO UNA ESTACIÓN DE TREN

Una Estación de Tren permite a su propietario usar una, y sólo una, de las rutas que pertenecen a otro jugador para ir a (o salir de) esa ciudad para poder conectar las ciudades en sus Billetes de Destino.

Las Estaciones se pueden construir en cualquier ciudad desocupada, incluso si no es terminal de ninguna ruta. Dos jugadores nunca pueden construir una Estación en la misma ciudad.

Cada jugador puede construir una Estación cada turno, y tres Estaciones durante el juego.

Para construir su primera Estación, el jugador descarta una Carta de Tren de su mano, y coloca una de sus Estaciones en la ciudad elegida. Para construir la segunda Estación, el jugador debe descartar dos cartas del mismo color; y para construir la tercera Estación, tres cartas iguales. Como siempre, puedes sustituir cualquier número de cartas por Locomotoras.

Si un jugador usa la misma Estación para conectar ciudades en Billetes distintos, debe usar la misma ruta desde esa ciudad para todos los Billetes. El propietario de la Estación de Tren no tiene por qué decidir qué ruta usará hasta el fin del juego.

Un jugador no tiene por qué construir Estaciones. Por cada Estación que no haya usado, el jugador añade cuatro puntos a su puntuación al final del juego.

## **FIN DE JUEGO**

Cuando a un jugador le queden sólo dos vagones o menos al finalizar su turno, cada jugador, incluyendo ese jugador, tiene un último turno. El juego termina y los jugadores calculan sus puntuaciones finales.

## **CALCULANDO PUNTUACIONES**

Los jugadores deberían haber calculado los puntos que han conseguido al completar varias rutas. Para asegurarse de que no se han realizado errores, puedes recontar los puntos para las rutas de cada jugador.

Los jugadores deben mostrar todos sus Billetes de Destino. La puntuación de los Billetes completados con éxito se añade a su puntuación total. Los puntos por Billetes incompletos se restan de su puntuación total.

Recuerda que cada Estación jugada permite a su dueño usar una (y sólo una) ruta que pertenezca a otro jugador que vaya a esa Ciudad para poder completar un Billeto de Destino. Si el jugador usa la misma Estación para conectar ciudades en diferentes Billetes de Destino, debe usar la misma ruta hacia o fuera de la ciudad con la Estación para todos los Billetes.

Añade a la puntuación de cada jugador cuatro puntos por cada Estación que aún tengan en reserva.

Finalmente, otorga 10 puntos de bonificación por el Expreso Europeo al jugador (o jugadores) que tengan la Ruta Continua Más Larga en el tablero. Cuando se evalúan y comparan longitudes, sólo considera líneas continuas de vagones del mismo color. Una ruta continua puede incluir curvas y puede pasar varias veces por la misma ciudad, pero el mismo vagón no puede ser usado dos veces en la misma ruta contigua. Estaciones, y las rutas de los adversarios a las que provean acceso no cuentan para contar las rutas y reclamar la ruta más larga. Si varios jugadores están empatados, cada uno recibe los 10 puntos de bonificación del Expreso Europeo.

El jugador que tenga la mayoría de los puntos gana el juego. Si dos o más jugadores han empatado a más puntos, el jugador que ha completado el mayor número de Billetes de Destino es el ganador. Si aún hay empate, el jugador que usó el menor número de Estaciones es declarado ganador. En el poco probable caso de que los jugadores aún estén empatados, el jugador con la carta del Expreso Europeo gana.