LOOSE CABOOSE!

THE OFF-THE-RAILS CARD GAME

2-4 PLAYERS

AGES 6+

CONTENTS

50 track cards
4 dice
1 wooden caboose token



OBJECT

Extend the railway with Track cards and roll the dice to see how many spaces the runaway Caboose token will move. If the Caboose rolls off the tracks, you must take penalty cards from the back of the line. Whoever ends up with the fewest penalty points wins!

SETUP

1. Shuffle the Track cards and stack them in a face-down draw pile within easy reach of all players.
2. Build an initial railway of 3 Track cards in the center of the playing area by drawing 1 card at a time and placing them next to each other, making sure that the rails connect properly. *(See: "Adding Tracks" for more.)*



3. Put the Caboose on the middle Track card and decide as a group which way it's moving. *(The Caboose will travel in this direction throughout the rest of the game.)*
4. Randomly remove the following number of cards from the draw pile, based on the number of players, and return them to the box, out of play:

2 Players: 13 cards | 3 Players: 11 cards | 4 Players: 7 cards

5. Each player draws 2 cards from the top of the draw pile. *(Keep your cards secret from opponents!)*
6. Leave room in front of you for a personal ***"penalty"*** pile.

HOW TO PLAY

Whoever last traveled by train goes first and play continues to the left. On your turn, **start by drawing 1 card** from the draw pile into your hand *(there is no hand limit)*. Then, you **must take one** of the following actions:

- **Add Tracks & Move the Caboose**
- **Pass**

ADD TRACKS & MOVE THE CABOOSE

First, choose one or more cards **with the same value** from your hand and add them to the **front** of the railway. *(Be sure to follow the guidelines under "Adding Tracks".)*

Adding Tracks

To extend the railway, you may connect Track cards by placing them either vertically or horizontally with ***two limitations:***

- Cards cannot overlap.
- You cannot position cards in such a way that the railway will make a loop.



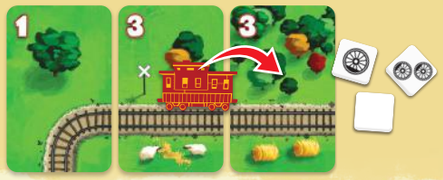
Next, roll dice matching the number on the card(s) you played. **Example:** *If you played two "3" cards, roll three dice.*

Add up the total number of wheels rolled and move the Caboose that number of Track cards toward the front of the railway.If the Caboose ends on a Track card, this ends your turn. However, if it moves past the front of the railway, it derails!

If the Caboose Derails

Leave the Caboose on the front-most card of the railway and collect penalty cards from the *back* of the railway equal to the number of Track cards the Caboose wasn't able to move. *(See:"Taking Penalty Cards" for more.)*

Example:
You roll the dice and get 3 . The Caboose must move forward 3 Track cards, however you can only move it 1 card forward before it goes past the front of the railway and derails. Move the Caboose to the front-most card and take 2 penalty cards from the back of the railway.



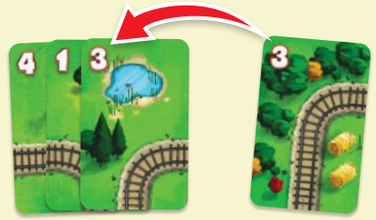
Taking Penalty Cards

Whenever you have to take a penalty card, do so by taking cards **one at a time** from the back of the railway, adding the cards face up to your penalty pile **in the order you collected them**.

Note: *If the Caboose is on the last available card and you still need to take any penalties, draw the remaining cards from the top of the draw pile.*

Cancelling Out Penalty Cards

Whenever you add a card to your penalty pile, if the number matches the top card, both cards immediately cancel each other. **Place them face up in a discard pile, next to the draw pile.** If you take multiple penalty cards, it's possible you may cancel out multiple cards in your penalty pile. **However, each card can only cancel out one other card.**



"Penalty Pile" "Penalty Card"

Notes:

- *You are allowed to view the cards in your penalty pile. Through clever planning it's possible to get rid of a lot of penalty points!*
- *It's possible for cards collected in the same turn to cancel each other out.*

Broken Tracks

There are 4 Broken Track cards in the deck. If the Caboose passes over *(or stops on)* a Broken Track card during your turn, you **must** take a penalty card from the back of the railway and **bank it** for the duration of the game: **place this card face down at the bottom of your penalty pile**. If the Caboose passes over *multiple* Broken Tracks on your turn, you must bank a penalty card for each one.



PASS

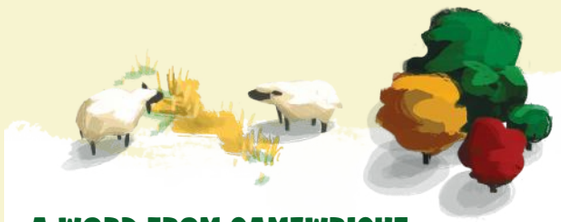
If you cannot, or *choose* not to play, you may pass and end your turn. Advance the Caboose 1 card towards the end of the railway and collect 1 penalty card, as per above. If the Caboose is already at the end of the railway when you pass your turn, simply collect 1 penalty card.

ENDING THE GAME

The game ends when the draw pile is empty, and whoever drew the last card completes their turn. *(If they need to take penalty cards and the Caboose is on the only railway card, shuffle the discard pile to form a new draw pile.)* **Then all players add any cards remaining in their hands to their penalty piles.**

Note: *Cards remaining in your hand at the end of the game do not cancel out cards in your penalty pile (or each other).*

Add up the values of all the cards in your penalty pile *(including any that you had to bank)*. Whoever has the **fewest penalty points wins**! In the case of a tie, the tied player with the fewest penalty *cards* wins. If there is still a tie, all tied players share the victory.



A WORD FROM GAMEWRIGHT

Believe it or not, this is our first train-themed game! (Although we did get pretty close two years ago with a subway-themed game.) Inventor Michiel de Wit has created a rollicking game experience that pairs an element of push-your-luck with an ever-changing trail of Track cards. With delightful illustrations provided by artist Kwanchai Moriya, we're sure you'll enjoy this ride down the rickety rails!



Game by Michiel de Wit
Illustrations by Kwanchai Moriya

GAMEWRIGHT®
70 Bridge Street
Newton, MA 02458
617-924-6006
jester@gamewright.com
Gamewright.com
©2022 Gamewright, a division of Ceaco, Inc.
All rights reserved.

FOLLOW US!

@Gamewright
fb.com/Gamewright youtube.com/Gamewright

¡FURGÓN DE COLA SUELTO!™

EL JUEGO DE CARTAS FUERA DE LOS CARRILES

2-4 JUGADORES

6+ AÑOS

CONTENIDO



50 cartas
4 dados
1 ficha de furgón de madera

OBJETIVO

Extiende el ferrocarril con cartas de vías y lanza los dados para ver cuántos espacios se moverá la ficha de furgón de cola. Si el furgón de cola sale de las vías, debes tomar cartas de penalización del final de la línea. ¡Quien termine con la menor cantidad de puntos de penalización gana!

PREPARACIÓN

1. Mezcla las cartas y forma un mazo para robar bocabajo al alcance de todos los jugadores.
2. Construye una vía férrea inicial de 3 cartas de vías en el centro del área de juego robando una carta a la vez y colocándolas una al lado de la otra, asegurándote de que las vías se conecten correctamente. *(Consulta:"Agregando vías" para obtener más información).*



3. Coloca el furgón de cola en la carta del medio y decidan en qué dirección se moverá. *(El furgón de cola siempre viajará en esta dirección durante el juego).*
4. Retira el siguiente número de cartas del mazo de robo en función del número de jugadores y vuelve a colocarlas en la caja, no estarán en juego:

2 jugadores: 13 cartas | 3 jugadores: 11 cartas
4 jugadores: 7 cartas

5. Cada jugador roba 2 cartas de la parte superior del mazo de robo. *(¡Mantén tus cartas en secreto de tus oponentes!)*
6. Deja espacio frente a ti para una pila de "**penalización**" personal.

CÓMO JUGAR

El último que viajó en tren va primero y el juego continúa hacia la izquierda. En tu turno, **comienza robando 1 carta** del mazo de robo *(no hay límite de mano)*. Luego **debes realizar una de las siguientes acciones:**

- **Agregar vías y mover el furgón de cola**
- **Pasar**

AGREGAR VÍAS Y MOVER EL FURGÓN DE COLA

Primero, elije una o más cartas **con el mismo valor** de tu mano y agrégalas al **frente** de las vías férreas. *(Asegúrate de seguir las pautas en "Agregando vías").*

Agregando vías

Las cartas pueden colocarse verticalmente o horizontal para conectar las vías y extender el ferrocarril con ***dos limitaciones:***

- Las cartas nunca pueden superponerse.
- Nunca puedes colocar las cartas de tal manera que el riel haga un bucle.



Toma el número de dados que coincida con el valor de la(s) carta(s) jugadas y lánzalos.

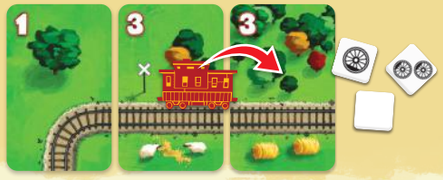
Ejemplo: *si jugaste dos cartas "3", lanza tres dados.*

Suma el número total de ruedas obtenidas y luego mueve el furgón de cola ese número de cartas de vía hacia el frente de la vía. Si el furgón de cola pasa la vía del frente, ¡descarrila!

Si el furgón de cola se descarrila

Deja el furgón de cola en la carta que se encuentra más al frente de las vías férreas. Recoge cartas de penalización de la parte posterior de las vías férreas igual a la cantidad de cartas de vías que el furgón de cola no pudo mover. *(Ver:"Tomando cartas de penalización" para obtener más información).*

Ejemplo:
Lanzas los dados y obtienes 3 , por lo que debes mover el furgón de cola tres pasos hacia adelante. El furgón de cola debe avanzar 3 cartas, sin embargo, solo puedes moverlo 1 carta hacia adelante antes de que pase más allá de las vías y descarrile. Mueve el furgón de cola a la carta que está más al frente y recoge 2 cartas de penalización de la parte posterior de las vías férreas.



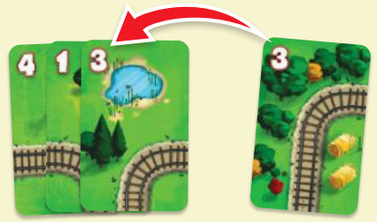
Tomando cartas de penalización

Siempre que tengas que tomar una carta de penalización, hazlo tomando **una carta a la vez** de la parte trasera de las vías férreas, y colocándolas bocarriba en tu pila de penalizaciones **en el orden en que las recogiste.**

Nota: *Si el furgón de cola está en la última carta disponible y aún necesitas tomar una penalización, roba las cartas de penalización restantes de la parte superior del mazo de robo.*

Cancelando cartas de penalización

Siempre que agregues una carta a la parte superior de tu pila de penalizaciones, si los números coinciden, ambas cartas se cancelan entre sí de inmediato. **Colócalas bocarriba en una pila de descartes, junto al mazo de robo.** Si tomas varias cartas de penalización, puedes hacerlas coincidir una a la vez con la siguiente carta superior de tu pila de penalizaciones para cancelar varias cartas. **Sin embargo, cada carta solo puede cancelar una carta.**



"pila de penalizaciones" "carta de penalización"

Notas:

- *Tienes permitido ver las cartas en tu pila de penalizaciones. ¡Combinando cartas inteligentemente, puedes deshacerte de muchos puntos de penalización!*
- *Tienes permitido cancelar cartas que tomaste este turno.*

Vías rotas

Hay 4 cartas de vías rotas en la baraja. Si el furgón de cola pasa por *(o se detiene en)* una carta de vía rota en tu turno, **debes** tomar una carta de penalización de la parte trasera de las vías férreas y **depositarla** por el resto del juego. **Coloca esa carta bocabajo** en la parte inferior de la tu pila de penalizaciones. Si el furgón de cola pasa sobre varias vías rotas en tu turno, debes *depositar* una carta cada vez.



PASAR

Si no puedes o deseas jugar puedes pasar y finalizar tu turno. Haz avanzar el furgón de cola una carta hacia el final de la línea y recoge 1 carta de penalización. Si el furgón de cola ya está al final de la línea cuando pasas tu turno, simplemente recolecta 1 carta de penalización.

FINALIZANDO EL JUEGO

El juego termina cuando el mazo de robo está vacío. Quien haya robado la última carta puede completar su turno. *(Si necesitan tomar cartas de penalización y el furgón de cola está en la última carta, baraja la pila de descartes).* Luego, todos los jugadores añaden las cartas que quedan en sus manos a sus pilas de penalizaciones.

Nota: *Las cartas que queden en tu mano al final del juego no pueden cancelar las cartas de tu pila de penalizaciones (o cancelarse mutuamente).*

Suma los valores de todas las cartas en tu pila de penalizaciones *(incluidas las que tuviste que depositar)*. Quien tenga la **menor cantidad de puntos de penalización gana**. En caso de empate, gana el jugador empatado con menos cartas de penalización gana. Si aún hay empate, todos los jugadores empatados comparten la victoria.



UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

Lo creas o no, ¡este es nuestro primer juego con temática de trenes! (Aunque nos acercamos bastante hace dos años con un juego con temática del metro). El diseñador Michiel de Wit creó un juego único que combina un elemento de presionar tu suerte con un tablero de juego en constante cambio. Con el arte encantador proporcionado por Kwanchai Moriya, estamos seguros de que disfrutarás de este divertido paseo por los raíles desvencijados.



Juego de Michiel de Wit
Ilustraciones de Kwanchai Moriya

GAMEWRIGHT®
70 Bridge Street
Newton, MA 02458
617-924-6006
jester@gamewright.com
Gamewright.com
©2022 Gamewright, una división de Ceaco, Inc.
Todos los derechos reservados

¡SÍGUENOS!

@Gamewright
fb.com/Gamewright youtube.com/Gamewright