La mayoría de los Recorridos requieren un tipo determinado de cartas. Por ejemplo, un Recorrido azul debe cubrirse descartando cartas de Transporte azules. Los Recorridos de color gris se pueden cubrir usando cartas de cualquier color, siempre y cuando todas sean del mismo color.

Un jugador puede cubrir cualquier Recorrido abierto del tablero, incluso si no está conectado a otro de los Recorridos que haya cubierto con anterioridad. No se puede cubrir más de un **Recorrido por turno**.

Puedes cubrir un Recorrido azul de tres espacios de longitud utilizando cualquiera de estas cartas:



Si un jugador no dispone de suficientes Taxis de plástico para poder cubrir un Recorrido, no podrá cubrir ese Recorrido.

Robar cartas de Billetes de Destino



Cada una de las cartas de Billetes de Destino muestra dos Localizaciones y un valor en puntos. Al final de la partida, un jugador obtiene tantos puntos como la suma de todos los valores en puntos de todos los Billetes de Destino que haya completado. Para completar un Billete de Destino, el jugador deberá conectar las dos Localizaciones que se indican en la carta creando un camino continuo de Recorridos cubiertos con sus Taxis de plástico. Si no puede completar un Billete de Destino, perderá ese mismo número de puntos. Un jugador puede tener cualquier número de cartas de Billetes de Destino en su mano.

Esta acción permite a un jugador robar más cartas de Billetes de Destino. Para ello deberá robar 2 cartas de la parte superior del mazo de cartas de Billetes de Destino, quedarse con al menos una de esas cartas y devolver la otra a la parte inferior del mazo de cartas de Billetes de Destino. Un jugador no puede descartar una carta de Billetes de Destino una vez que haya decidido quedarse con ella.

Si sólo queda una carta de Billetes de Destino en el mazo, un jugador podrá seguir realizando esta acción, pero deberá quedarse con esa carta.

Las cartas de Billetes de Destino, y cuántas de ellas han sido completadas, deben mantenerse en secreto hasta el final de la partida.

¿Has disfrutado de tu visita a la Gran Manzana?

¿Conoces el Viejo Continente tan bien como el Nuevo Mundo? Vuelve atrás en el tiempo y cruza el océano para convertirte en un Magnate Ferroviario y crear tu Imperio desde Edimburgo a Constantinopla.

¡AVENTUREROS AL TREN! EUROPA

Está diseñado para 2 a 5 jugadores y contiene un tablero gigante de la red ferroviaria en Europa en el amanecer del siglo XX.

WWW.TICKET2RIDEGAME.COM

Final de la partida: y cálculo de puntuaciones

Cuando a un jugador le queden 2 o menos Taxis de plástico de su color, cada jugador (incluyendo a ese jugador) juega un último turno. Después finaliza la partida y los jugadores calculan su puntuación final utilizando el bloc de puntuación:

- En primer lugar, cada jugador suma los puntos de cada uno de los Recorridos que cubrió durante la partida con la ayuda de la Tabla de puntuación por Recorrido que encontrarán en el tablero.
- A continuación, cada jugador muestra todas sus cartas de Billetes de Destino y suma todos los puntos de aquellas cartas que haya completado, para después restar al total el valor de cada una de esas cartas que no haya logrado completar.
- Para terminar, cada jugador consigue un punto por cada Atracción turística que esté conectada a uno o más de sus Recorridos cubiertos.



El jugador con más puntos gana la partida.

En caso de empate, el jugador de entre los jugadores empatados que haya completado más Billetes de Destino gana la partida. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

Créditos

Diseño de juego por Alan R. Moon
Ilustraciones de Julien Delval
Diseño gráfico de Cyrille Daujean
Traducción de Moisés Busanya

Un agradecimiento especial a Alan y DoW y a todos aquellos que nos han ayudado a probar el juego: Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo y Ian MacInnes, Michelle y Scott Alden, Adrien Martinot y Lydie Tudal, Alicia Zaret y Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch y Ryan Hatch

© 2004-2018 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, el logo de Days of Wonder, y Ticket to Ride son marca registrada de Days of Wonder, Inc.
Todos los derechos reservados.



Disfruta de tu visita al Central Park y al Empire State Building, pasando por Times Square y Brooklyn.



Contenido

- 1 tablero de la red de transporte público de Nueva York
- 60 Taxis de plástico (15 de cada color)
- Unos cuantos Taxis de plástico de repuesto para cada color
- 44 cartas de Transporte (8 cartas de Taxi multicolor y 6 cartas de cada uno de los siguientes colores: azul, verde, negro, rosa, rojo, naranja)
- 18 cartas de Billetes de Destino
- Este reglamento
- 1 bloc de puntuación
- 1 lápiz



Preparación

☛ Pon el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador coge un conjunto de Taxis de plástico de un mismo color.

☛ Baraja las cartas de Transporte y reparte una mano inicial de 2 cartas a cada jugador (1). Coloca el resto del mazo de cartas de Transporte junto al tablero y dales la vuelta a las primeras 5 cartas del mazo (2). Si al hacerlo, 3 de las 5 cartas boca arriba son cartas de Taxi, descarta de inmediato las 5 cartas y dales la vuelta a otras 5 cartas para reemplazarlas.

☛ Baraja las cartas de Billetes de Destino y reparte 2 a cada jugador (3). Cada jugador mira sus Billetes de Destino y decide cuáles quiere conservar. Cada jugador debe conservar al menos una de esas cartas. Si decide conservar sólo una, pon la carta que se descarta en la parte inferior del mazo de Billetes de Destino. A continuación, coloca ese mazo junto al tablero (4). Los jugadores deben mantener ocultos sus Billetes de Destino hasta el final de la partida.

Ahora estáis preparados para empezar.

Objetivo del juego

Al final de la partida, el jugador que consiga el mayor número de puntos gana. Pueden conseguirse puntos de las siguientes formas:

- Cubriendo un Recorrido entre dos Localizaciones adyacentes en el tablero;
- Completando con éxito una Ruta Continua de recorridos entre las dos Localizaciones de tu/s Billete/s de Destino;
- Conectando Atracciones turísticas.

Se pierden puntos si no se completan los Recorridos dados en los Billetes de Destino al final de la partida.

Turno del juego

El jugador más joven disfrutará del primer turno, el turno va pasando de uno a otro jugador en sentido de las agujas del reloj, hasta que termina la partida. En su turno, un jugador puede realizar una (y sólo una) de las siguientes tres acciones: robar cartas de Transporte, cubrir un Recorrido, o bien robar Billetes de Destino.

Robar cartas de Transporte



Las cartas de Transporte coinciden con los Recorridos de color en el tablero (azul, verde, negro, rosa, rojo, naranja) exceptuando las cartas de Taxi que son multicolor y que actúan como comodines (pueden reemplazar cualquier otra carta cuando se cubre un Recorrido). Los jugadores pueden tener cualquier número de cartas en sus manos en cualquier momento.

Esta acción permite a un jugador robar 2 cartas de Transporte. Puede robar la carta superior del mazo (sin mirar) o bien puede robar una de las 5 cartas que se encuentran boca arriba. En ese caso, se debe reemplazar esa carta con una carta de la parte superior del mazo.

Como excepción, si un jugador roba una carta de Taxi boca arriba, no podrá robar otra carta en ese turno. Un jugador tampoco puede robar una carta de Taxi boca arriba como su segunda carta.

Si en cualquier momento, 3 de las 5 cartas son cartas de Taxi, descarta de inmediato esas 5 cartas y roba otras 5 para reemplazarlas.

Si se agota el mazo, baraja la pila de descartes para crear un nuevo mazo de cartas de Transporte.

Cubrir un Recorrido



Un Recorrido es un conjunto de espacios de un mismo color en el tablero, que une dos Localizaciones adyacentes.

Algunas Localizaciones están conectadas por Recorridos Dobles (dos Recorridos de la misma longitud conectando las mismas Localizaciones). Un mismo jugador no puede cubrir ambos Recorridos de un Recorrido Doble.

Importante: En partidas de dos jugadores, cuando se cubre un Recorrido de un Recorrido Doble, el que queda no puede ser cubierto por el otro jugador.

Para cubrir un Recorrido, un jugador debe descartar un número de cartas de su mano igual al número de espacios del Recorrido, y poner uno de sus Taxis de plástico en cada uno de esos espacios.