

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE™

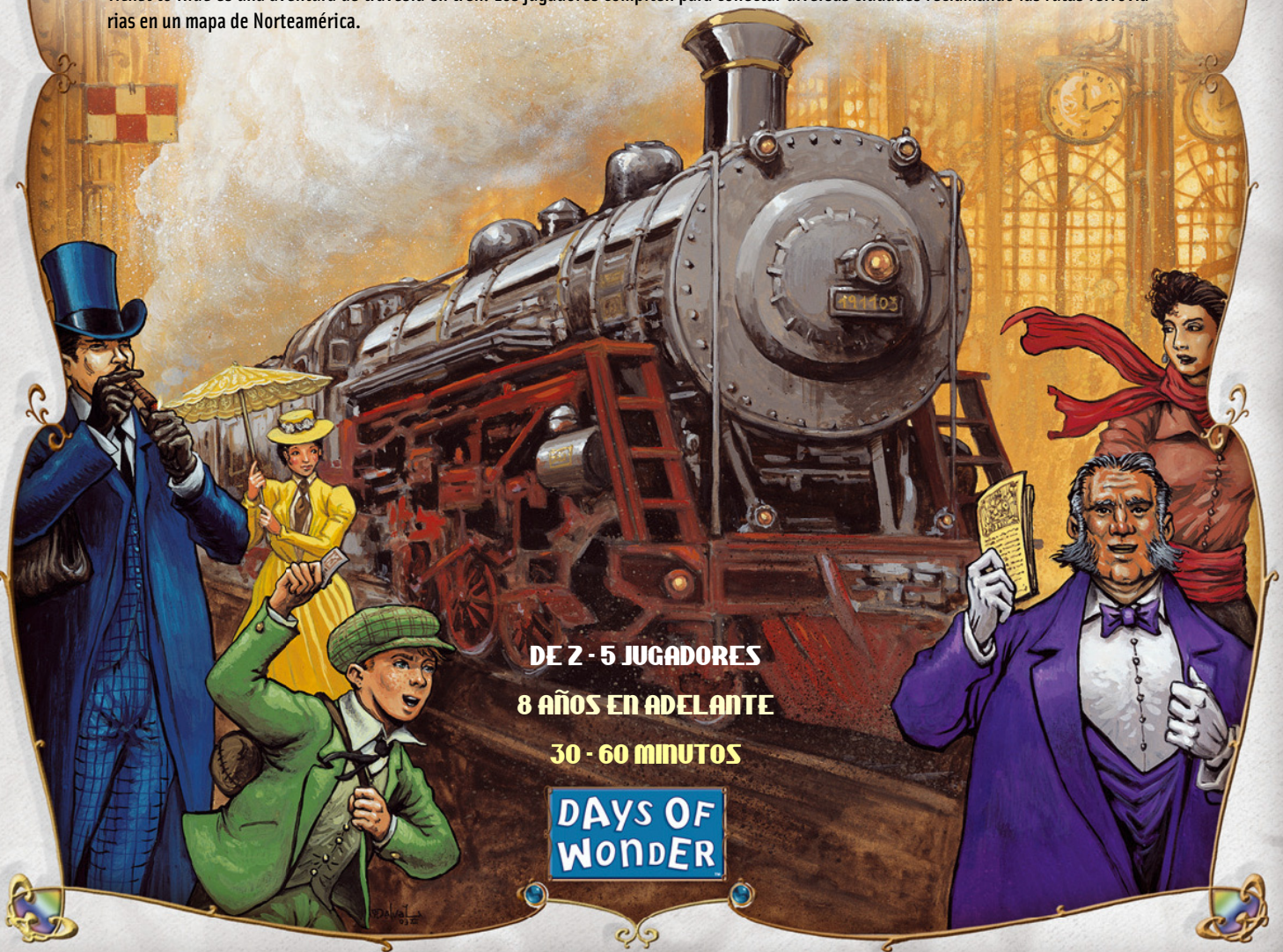
## THE CROSS-COUNTRY TRAIN ADVENTURE GAME!

**D**urante una tempestuosa tarde de otoño cinco viejos amigos se encontraron en secreto de uno de los clubs más privados y más viejos de la ciudad. Cada uno tenía que haber viajado una larga distancia – a todas las esquinas del mundo – para encontrarse durante un día muy específico... el 2 de octubre de 1900 – a los 28 años en el que el excéntrico londinense, Phileas Fogg aceptó y luego ganó £20,000 apostando que él podría dar *La Vuelta Al Mundo en 80 Días*.

Cuando la historia del triunfante viaje de Fogg llenó todos los periódicos del día, los cinco asistían a la universidad juntos. Inspirados por la impetuosa apuesta, y algunas pintas del pub local, el grupo conmemoró su circunnavegación con una modesta excursión y apuesta – una botella de un buen clarete al primero en hacerlo en *Le Procope* en París.

Cada año que se sucedía, ellos se reunían para celebrar el aniversario y rendir homenaje a Fogg. Y cada año proponían una nueva expedición (siempre más difícil) con una nueva apuesta (siempre más costosa). Ahora en el amanecer del siglo era momento para un nuevo viaje imposible. La apuesta: \$1 Millón para el ganador – obtendría – de la competición. El objetivo: ver cual de ellos podría viajar por ferrocarril a la mayor parte de ciudades de Norteamérica – exactamente en 7 días. El viaje comenzaría inmediatamente...

*Ticket to Ride* es una aventura de travesía en tren. Los jugadores compiten para conectar diversas ciudades reclamando las rutas ferroviarias en un mapa de Norteamérica.



DE 2 - 5 JUGADORES

8 AÑOS EN ADELANTE

30 - 60 MINUTOS

DAYS OF  
WONDER

# COMPONENTES

- ♦ 1 Tablero con el mapa de rutas ferroviarias de América del Norte
- ♦ 240 Vagones de colores (45 de cada en Azul, Rojo, Verde, Amarillo y Negro, más 3 vagones extra de reemplazo en cada color)
- ♦ 144 Cartas ilustradas:



110 Cartas de vagones (12 de cada Caja, Pasajero, Cisterna, Tabaco, Mercancías, Tolva, Carbón, y Vagoneta, más 14 Locomotoras)



1 carta de Resumen



30 carta de Ticket de Destino



1 Carta de Bonificación para la Ruta Más Larga

- ♦ 5 Marcadores de madera (1 para cada jugador, en Azul, Rojo, Verde, Amarillo y Negro).
- ♦ 1 Folleto de reglas
- ♦ 1 Numero de acceso a Days of Wonder (localizado al final de la reglas)

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Coloque el tablero del mapa en el centro de la mesa. Cada jugador toma un juego de 45 Vagones de Color con su correspondiente Marcador de Puntuación. Cada jugador coloca su Marcador de Puntuación en el Principio **1** en la Pista de Puntuación que recorre alrededor el borde del mapa. Durante el juego, cada vez que un jugador puntúe, avanzará en consecuencia su marcador.

Mezcla la Cartas de Tren y comienza repartiendo 4 cartas a cada jugador **2**.

Sitúa boca abajo las restantes cartas de Vagón cerca del tablero y muestre las cinco primeras cartas boca arriba **3**.

Sitúa boca arriba cerca del tablero la carta de bonificación de Ruta Más Larga **4**.

Mezcla los Ticket de Destino y reparte 3 cartas a cada jugador **5**. Cada jugador mira sus Ticket de Destino y decide cuales de ellos desea mantener. El jugador al menos debe mantener dos, pero puede mantener los tres si es su elección. Cualquiera de las cartas devueltas serán colocadas en la parte inferior de la pila de Ticket de Destino. Esta pila se situará cerca del tablero **6**. Los jugadores mantendrán los Ticket de Destino ocultos durante el transcurso de la partida.

Ahora estáis preparados para empezar.

## OBJETIVO DEL JUEGO

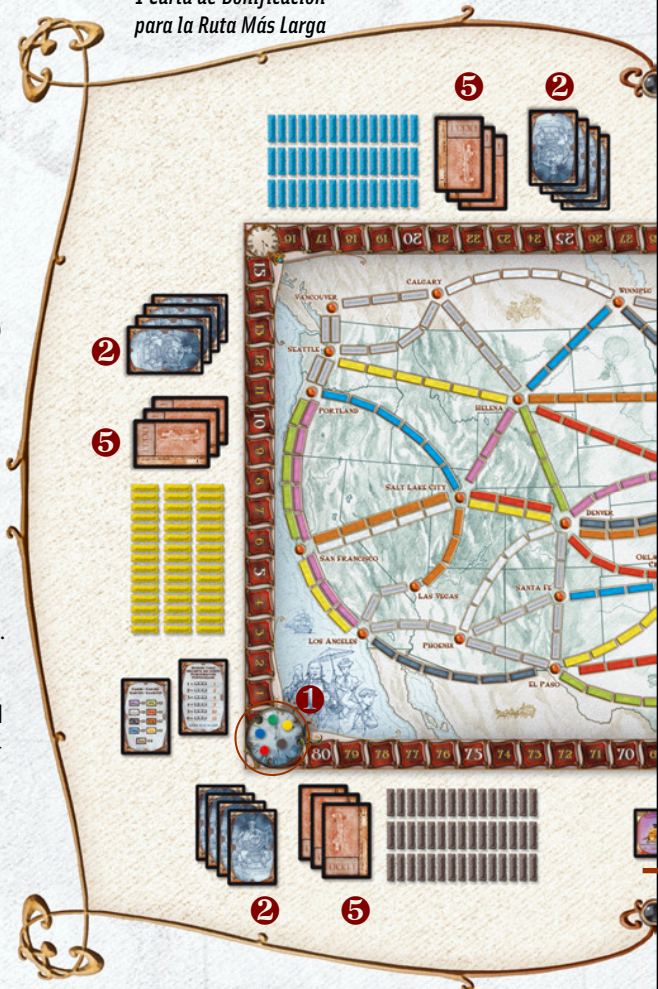
El objetivo del juego es obtener la mayor puntuación. Los puntos pueden obtenerse por:

- ♦ Reclamando la Ruta entre dos ciudades adyacentes en el mapa;
- ♦ Completar con éxito una Ruta Contínua entre dos ciudades indicadas en tus Ticket de Destino;
- ♦ Completar la Ruta Más Larga de todas las rutas.

Los puntos se pierden si no completa satisfactoriamente la ruta dada sobre en los Ticket de Destino que mantuviste.

## EL TURNO DE JUEGO

El jugador más el viajero es el primero. El juego se sucede en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa, cada jugador dispondrá de un turno cada vez hasta que finalice el juego. En su turno, el jugador deberá realizar una (y solo una) de tres acciones siguientes:



**Robar Cartas de Vagón** – El jugador puede robar 2 cartas de Vagón. Puede coger cualquiera de las cartas boca arriba o robar cartas de vagón de la pila boca abajo. Si se cogen de la cartas boca arriba, inmediatamente se saca una carta de la pila para reemplazar la carta boca arriba. Entonces se roba la segunda carta, de la pila boca abajo o boca arriba. (Ver la Cartas de Vagón para reglas especiales de la carta de Locomotora).

**Reclamar una Ruta** – El jugador puede reclamar una ruta del tablero al jugar un conjunto de Cartas de Vagón que coincidan con el color y la longitud de la ruta, situando uno de sus trenes coloreados en cada espacio de su ruta. Entonces anota su puntuación moviendo su Marcado de Puntuación el número apropiado de espacios (ver Tabla de Puntuación de Rutas) a lo largo de la Pista de Puntuación del tablero.

**Robar Ticket de Destino** – El jugador puede robar 3 Ticket de Destino de la parte superior de la pila de robar. Deberá mantener al menos uno de ellos, pero podrá mantener dos o los tres si lo desea. Cualquier carta devuelta se colocará en la parte inferior de la pila.

## CARTAS DE VAGÓN

Hay 8 tipos regulares de cartas de vagón, más cartas de Locomotora. El color de cada tipo de Vagón coincide con varias rutas entre ciudades del mapa – Morado, Azul, Marrón, Blanco, Verde, Amarillo, Negro, y Rojo.

Las Locomotoras son multicolor y actúan como cartas libres que pueden formar parte de cualquier conjunto de cartas cuando se reclama una ruta. Si la carta de Locomotora *es una de las cinco cartas boca arriba*, el jugador que la robe solo podrá robar una carta, en vez de dos. Si, después de reponer la carta de robo, una carta es de Locomotora, el jugador no podrá cogerla. Si en cualquier momento, tres de las cinco cartas boca arriba son Locomotoras, las cinco cartas son inmediatamente descartadas y cinco nuevas cartas boca arriba las reemplazarán.

En cualquier momento el jugador puede tener cualquier numero de cartas en su mano.

Cuando la pila de robar se agota, las cartas descartadas se barajan en una nueva pila de robar. Las cartas deben barajarse a fondo, ya que las cartas han sido devueltas en conjuntos.

En el improbable caso de que no queden cartas en la pila de robar y no queden cartas de descartadas (porque los jugadores acumulen muchas cartas en su mano), el jugador no podrá robar cartas de Vagón. En cambio solo podrá Reclamar una Ruta o robar Ticket de Destino.

## RECLAMANDO RUTAS

Para reclamar una ruta, el jugador debe jugar un conjunto de cartas de igual numero de espacios de la ruta. El conjunto de cartas de ve ser del mismo tipo. Muchas rutas requieren un tipo específico de conjunto. Por ejemplo una ruta Azul debe ser reclamada usando azul – cartas coloreadas de Pasajeros. Algunas rutas – estás coloreadas de gris – pueden ser reclamadas usando un conjunto de cartas de cualquier color.

Cuando se reclama una ruta, el jugador pone uno de sus vagones de plástico en cada espacio de la ruta. Todas las cartas del conjunto usado para reclamar la ruta se descartarán.

El jugador puede reclamar cualquier ruta libre del tablero. Nunca se requerirá que conecte con alguna de las rutas que previamente colocase. El jugador solo podrá reclamar como máximo una ruta en su turno que conecte dos ciudades adyacentes, nunca más.

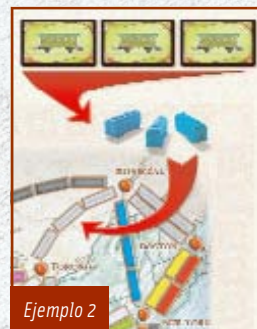
Algunas ciudades se conectan por *Rutas-Dobles*. Un jugador no podrá reclamar ambas rutas de las mismas ciudades.

**Nota Importante:** En una partida de 2 a 3 jugadores, solo una de la Rutas-Dobles podrá usarse. Un jugador podrá reclamar alguna de las dos rutas entre las ciudades, pero la otra ruta se cierra para el resto de jugadores.



Ejemplo 1

Reclamar la ruta de Montreal a New York, el jugador necesita un conjunto de tres cartas de Pasajeros Azules.



Ejemplo 2

Reclamar ruta de Montreal a Toronto, jugador puede usar cualquier conjunto Vagones, siempre que sean del mismo tipo.

## TABLA DE PUNTUACIÓN DE RUTAS

Cuando un jugador reclame una ruta, el notará la puntuación recibida moviendo si Marcador de Puntuación en la Pista de Puntuación:

| LONGITUD DE LA RUTA                                                                  | PUNTUACIÓN |
|--------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1   | 1          |
| 2   | 2          |
| 3   | 4          |
| 4  | 7          |
| 5  | 10         |
| 6  | 15         |

## ROBANDO CARTAS DE TICKET DE DESTINO

Un jugador puede usar su turno para robar más cartas de Ticket de Destino. Para hacerlo, robará 3 nuevas cartas de la pila de Ticket de Destino. El deberá conservar al menos una de las cartas., pero podrá mantener dos o las tres cartas si lo prefiere. Si solo quedan menos de 3 cartas de Ticket de Destino en la pila, el jugador solo podrá robar las cartas que queden disponibles. Cualquier carta devuelta es colocada en la parte de debajo de la pila de Ticket de Destino.

Cada Ticket de Destino incluye el nombre de dos ciudades del mapa y una puntuación. Si el jugador completa satisfactoriamente la serie de rutas que conecta las dos ciudades, el *sumara* la cantidad de puntos indicadas en el Ticket de Destino a su puntuación total al final del juego. Si el no completa satisfactoriamente la conexión entre las dos ciudades, el *restará* la cantidad de puntos indicada.

Los Ticket de Destino se mantendrá en secreto de los otros jugadores hasta la puntuación del final del juego. El jugador puede tener cualquier numero de cartas de Ticket de Destino durante el juego.

## FINAL DEL JUEGO

Cuando el stock de vagones de colores de un jugador baja a 0, 1 ó 2 vagones restantes al final su turno, cada jugador, incluyendo este jugador, obtiene un turno final. El juego finaliza y el jugador calcula su puntuación final.

## CALCULANDO LA PUNTUACIÓN

Los jugadores ya deberían haber anotado su puntuación por las diferentes rutas completadas. Para asegurarse que ninguna es errónea, podrán hacer un recuento de los puntos de cada jugador.

Los jugadores deberán revelar todos sus Ticket de Destino y sumar (o restar) el valor de sus Ticket de Destino que tienen en la mano, basada en si ellos conectaron (o no) satisfactoriamente aquellas ciudades.

El jugador que tenga la Ruta Más Larga de la rutas recibe esta carta de bonificación especial y suma 10 puntos a su puntuación. En caso de empate para obtener la Ruta Más Larga, todos los jugadores empatados obtienen 10 puntos.

El jugador que tenga más puntos gana la partida. Si dos o más jugadores empatan en puntos, el jugador que completó más Ticket de Destino gana. En el improbable caso de que permanezca el empate, el jugador con la carta de la Ruta Más Larga gana.

## JUEGO EN LÍNEA

Aquí está tu número de acceso para Day of Wonder Online:

Para utilizarlo, simplemente visite: [www.ticket2ridegame.com](http://www.ticket2ridegame.com) y pulse sobre el botón de New Player Signup en la página principal. Siga las instrucciones para descubrir variaciones, mapas adicionales, foros de discusión y versiones en línea de nuestros juegos.

Podrá conocer más sobre otros juegos de Days of Wonder o visitarnos en: [www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com)

## CRÉDITOS

Diseño del juego por Alan R. Moon

Ilustraciones por Julián Delval • Diseño Gráfico por Cyrille Daujean

Traducido por Jose María Flores para Ingenium ([www.ocioingenium.com](http://www.ocioingenium.com))

Copyright © 2004 Days of Wonder, Inc. 5052 Woodbrat Ct. Saratoga, CA 95070

Days of Wonder y Ticket to Ride son marcas de Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados