

¡Bienvenido a ¡Aventureros al Tren!™ Polonia! Desde el mar Báltico hasta los montes Tatras, Polonia esconde unas estupendas vistas que están esperando a que las descubras. Disfruta de la fresca brisa del mar en el golfo de Gdansk o de los encantadores senderos montañosos que rodean Zakopane. ¡Aventureros al tren! Polonia te llevará a un único y rico pasado en el que asumirás el papel de un magnate de los ferrocarriles de los años 50. Contribuye al desarrollo de la red ferroviaria no solo de Polonia, sino también de los países vecinos.

Este reglamento describe los cambios de las reglas específicos para el tablero de Polonia; se presupone que ya estáis familiarizados con las reglas de la versión original de ¡Aventureros al Tren! Esta expansión está diseñada para 2-4 jugadores.

Para jugar con esta expansión, necesitas **35 Vagones** (en lugar de los 45 habituales) por jugador, los marcadores de Puntuación y las cartas de Vagón de ¡Aventureros al Tren! o de ¡Aventureros al Tren! Europa correspondientes, junto con las **20 cartas de País** y las **35 cartas de Billetes de Destino** nuevas para este tablero.

PREPARACIÓN

- ◆ Separa las cartas de País por países y apílalas boca arriba cerca del tablero, junto a la ubicación del país correspondiente. Asegúrate de que estas cartas están en orden de mayor a menor, con las cartas de mayor valor en la parte superior de la pila.
- ◆ Reparte 4 cartas de Billetes de Destino a cada jugador. Cada uno debe conservar al menos 2 cartas. Baraja las cartas de Billetes de Destino descartadas y ponlas en la parte inferior del mazo.

REGLAS ESPECIALES

En tu turno, puedes realizar solo una de las tres acciones siguientes:

1. Robar cartas de Vagón

La acción de robar cartas sigue exactamente las mismas reglas del juego base.

2. Cubrir un Recorrido

Los Recorridos Dobles siguen las reglas habituales: en partidas de 2 y 3 jugadores solo se puede usar uno de los Recorridos Dobles. Cuando se cubre un Recorrido Doble, el que queda no puede ser cubierto por el otro jugador o jugadores. En partidas de 4 jugadores, ambos Recorridos están disponibles, pero no pueden ser cubiertos por el mismo jugador.

En este tablero hay nuevos Recorridos Especiales que conectan Polonia con los países de alrededor. Cualquier jugador puede cubrir cualquiera de las vías de estos Recorridos independientemente de la cantidad de jugadores. Sin embargo, el mismo jugador no puede cubrir más de una vía por Recorrido.

Una vez que cubras un Recorrido, indica los puntos de forma habitual. Si has llegado a un país vecino, debes comprobar si obtienes una bonificación. En ese momento, si la red de ferrocarriles que has ampliado incluye el país al que acabas de llegar y, al menos, 1 país más, toma la carta de la parte superior de cada país (si quedan) que forme parte de la **red recién creada** y colócalas boca arriba frente a ti. Puedes tener más de 1 carta del mismo país. Si la pila de algún país en concreto se agota, no obtienes nada por ese país.

Te sugerimos que digas en voz alta qué cartas de País tomas de las pilas para que el resto de jugadores pueda comprobar que te corresponde obtenerlas y para que se percaten de que las pilas se van agotando.



3. Robar cartas de Billetes de Destino

El jugador roba 3 cartas de Billetes de Destino de la parte superior del mazo. Debe conservar al menos una de ellas, pero puede quedarse con 2 o incluso con las 3. Las cartas que se devuelvan se colocan en la parte inferior del mazo.

Ejemplo 1



Si eres el primer jugador que conecta Rusia con Alemania, obtienes la carta de 7 puntos de ambos países.



Después, otro jugador conecta Alemania con la República Checa y toma la carta de 4 puntos de Alemania y la carta de 10 puntos de la República Checa.



Por último, logras ampliar tu red hasta Bielorrusia, conectando así este país con Rusia y con Alemania; tomas la carta de 3 puntos de Alemania, la carta de 4 puntos de Rusia y la carta de 6 puntos de Bielorrusia.

4 Si, finalmente, un tercer jugador llegara a Alemania, no obtendría carta de bonificación por ese país, ya que la pila se habría agotado.

Ejemplo 2

En algún momento de la partida conectaste Rusia con Bielorrusia y Ucrania con Eslovaquia con 2 redes distintas, obteniendo así una carta por cada uno de estos 4 países. Si cubres Recorridos que conecten estas dos redes, no obtienes ninguna carta de País, ya que no hay ningún país nuevo en la red ampliada.

Pero, si en algún momento posterior también amplías esta red a la República Checa y aún quedan cartas en las pilas, ¡obtienes la carta superior de las pilas de los 5 países!

¡Buena jugada!

BONIFICACIÓN DE FINAL DE PARTIDA

Los jugadores calculan los puntos de las cartas de País que han obtenido y suman el resultado total a su puntuación al final de la partida. En esta versión, no hay bonificación por la Ruta Continua Más Larga ni por el Mayor Número de Billetes Completados.

El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, el jugador de entre los jugadores empatados que haya completado más cartas de Billetes de Destino gana la partida. Si el empate persiste, gana el jugador empatado que haya conseguido más puntos con cartas de Billetes de Destino completadas. Si el empate continúa, los jugadores empatados comparten la victoria.

Un verdadero experto en trenes se percatará de que el diseño de ¡Aventureros al Tren! Polonia representa los años 50, pero que el tablero muestra las fronteras actuales de Polonia y de los países vecinos. Hemos decidido combinarlo así para sumergir a los jugadores en el ambiente ferroviario del siglo pasado y, al mismo tiempo, mantener el mapa actual.

Gracias a esto, el juego no pierde valor educativo y puede ser una lección geográfica de gran interés.