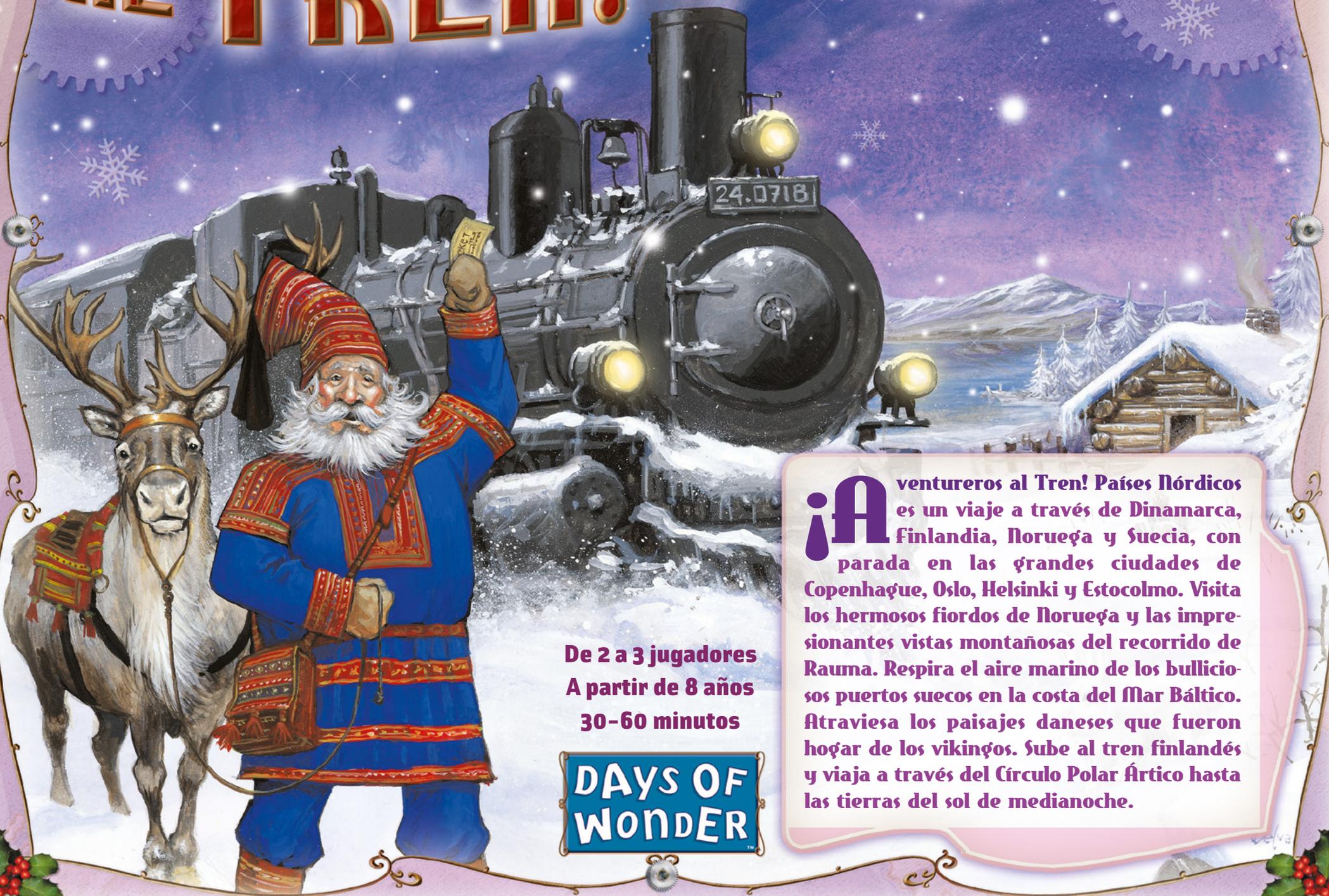


Alan R. Moon

DAYS OF  
WONDER

# ¡AVENTUREROS AL TREN! PAÍSES NÓRDICOS



De 2 a 3 jugadores  
A partir de 8 años  
30-60 minutos

DAYS OF  
WONDER

**¡A**ventureros al Tren! Países Nórdicos es un viaje a través de Dinamarca, Finlandia, Noruega y Suecia, con parada en las grandes ciudades de Copenhague, Oslo, Helsinki y Estocolmo. Visita los hermosos fiordos de Noruega y las impresionantes vistas montañosas del recorrido de Rauma. Respira el aire marino de los bulliciosos puertos suecos en la costa del Mar Báltico. Atraviesa los paisajes daneses que fueron hogar de los vikingos. Sube al tren finlandés y viaja a través del Círculo Polar Ártico hasta las tierras del sol de medianoche.

## COMPONENTES

- ◆ 1 Tablero con las rutas ferroviarias de Escandinavia
- ◆ 120+ Vagones de tren de colores (40 de cada uno de los colores, y algunos más de cada color para reemplazar los perdidos)
- ◆ 157 Cartas ilustradas:



110 Cartas de Vagón: 12 de cada tipo y 14 Locomotoras

1 Carta de Premio Globetrotter (Trotamundos) al mayor número de Billetes completados

46 Cartas de Billete de Destino

- ◆ 3 Marcadores de Puntuación de madera (1 para cada jugador, con los colores de los vagones)
- ◆ 1 Libro de reglas
- ◆ 1 Número de acceso online a Days of Wonder (situado en la última página de estas reglas)

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Pon el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador coge los 40 Vagones de su color y el Marcador de Puntuación correspondiente.

Todos los jugadores colocan sus Marcadores en el inicio del Rail de Puntuación que recorre el borde del mapa, junto al 100 **1**. A lo largo del juego, cada vez que un jugador gane puntos, moverá su marcador correspondientemente para indicarlo.

Baraja las Cartas de Vagón y reparte una mano inicial de 4 cartas a cada jugador **2**. Coloca el resto del mazo de Cartas de Vagón junto al tablero, y dale la vuelta a las 5 primeras cartas del mazo **3**.

Coloca la Carta de Premio Globetrotter boca arriba junto al tablero **4**.

Baraja las Cartas de Billete de Destino y reparte 5 cartas a cada jugador **5**. El mazo de Billetes de Destino se coloca entonces junto al tablero **6**.

Cada jugador mira sus Billetes de Destino y decide cuáles quiere conservar. Se deben conservar al menos 2, pero se pueden conservar los 5 si se quiere. Las cartas rechazadas se retiran del juego y se devuelven a la caja. Los jugadores deben mantener ocultos sus Billetes de Destino hasta el final de la partida.

Ahora estáis preparados para empezar.



## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es sumar el mayor número de puntos posible. Pueden conseguirse puntos de las siguientes formas:

- ◆ Cubriendo un recorrido entre dos ciudades adyacentes en el mapa
- ◆ Completando con éxito una Ruta Continua de recorridos entre las dos ciudades de tus Billetes de Destino
- ◆ Completando el mayor número de Billetes de Destino

Se pierden puntos si no se completan con éxito los recorridos de los Billetes de Destino que se han conservado.

## TURNO DE JUEGO

El jugador que resulte ser el viajero más experimentado disfrutará del primer turno. El turno va pasando después de uno a otro jugador en el 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 Vagón** – El jugador puede robar 2 Cartas de Vagón. Puede coger una de las que están boca arriba o robar la carta superior del mazo, sin mirarla. Si roba una de las cartas que están boca arriba, debe reemplazarla inmediatamente con una carta del mazo, que pondrá boca arriba en lugar de la que ha cogido. Después roba su segunda carta, ya sea de las que están boca arriba o del mazo.

*Nota: A diferencia de la mayoría de juegos de la colección ¡Aventureros al Tren!, no hay límite al número de Cartas de Locomotora que se pueden robar en un turno.*

**Cubrir un Recorrido** – Un jugador puede cubrir un recorrido del tablero jugando un grupo de Cartas de Vagón que coincida en color y longitud con el recorrido, y colocando después uno de sus trenes en cada espacio del recorrido. Después, indicará su nueva puntuación moviendo su Marcador de Puntuación el número de pasos adecuado (mira la Tabla de Puntuación por Recorrido) sobre el Rail de Puntuación del tablero.

**Robar Billetes de Destino** – El jugador roba 3 Billetes de Destino del mazo. Debe quedarse al menos con uno de ellos, pero también puede quedarse con 2 o con los 3 si lo prefiere. Las cartas rechazadas se retiran del juego y se devuelven a la caja.

## CARTAS DE VAGÓN

Hay 8 tipos de Cartas de Vagón normales, además de las Locomotoras. Los colores de cada tipo de Carta de Vagón (violeta, azul, naranja, blanco, verde, amarillo, negro y rojo) coinciden con diferentes recorridos entre las ciudades del tablero.

Las Locomotoras son multicolor y sirven de comodines que pueden formar parte de cualquier grupo de cartas que se use para cubrir un recorrido de Túnel o Ferry. Las Cartas de Locomotora pueden complementar o reemplazar las cartas necesarias para cubrir un recorrido de Túnel o Ferry, pero no se pueden usar para ayudar a cubrir un recorrido normal.

Se puede tener cualquier número de cartas en la mano en cualquier momento.

Cuando el mazo se acaba, las cartas descartadas se barajan para formar un nuevo mazo de robo. Las cartas deben barajarse concienzudamente, ya que todas habrán sido descartadas en grupos.

En el improbable caso de que no queden cartas en el mazo y no haya descartes (porque los jugadores las están acumulando en sus manos), no se pueden robar Cartas de Vagón, y sólo se puede cubrir un recorrido o robar Billetes de Destino.

## CUBRIR UN RECORRIDO

Para cubrir un recorrido, un jugador debe usar un grupo de cartas igual al número de espacios del recorrido. Todas las cartas de ese grupo deben ser del mismo color. La mayoría de los recorridos requieren un tipo específico de carta. Un recorrido azul, por ejemplo, debe cubrirse usando Cartas de Vagón de Pasajeros, que son las de color azul. Los recorridos de color gris pueden cubrirse usando un grupo de cartas de cualquier color (pero de un solo color).

El recorrido Murmansk-Lieksa es una excepción. En este recorrido, se pueden usar 4 cartas cualesquiera (también de Locomotora) para sustituir una carta de cualquier color. Un jugador podría cubrir esta ruta, por ejemplo, usando 7 cartas verdes y otras 8 cartas cualesquiera.

Cuando se cubre un recorrido, el jugador coloca uno de sus trenes de plástico en cada uno de los



espacios del recorrido. Después, todas las cartas usadas para cubrir el recorrido se ponen en la pila de descartes, junto al mazo de robo.

Un jugador puede cubrir cualquier recorrido abierto del tablero. No tiene por qué conectarlo con sus anteriores recorridos. En cada turno sólo se puede cubrir un recorrido como máximo, conectando así dos ciudades adyacentes.

Algunas ciudades están conectadas por Recorridos Dobles. Un jugador no puede cubrir los dos recorridos entre las mismas ciudades. Es importante indicar que, en las partidas de 2 jugadores, sólo puede usarse uno de los Recorridos Dobles; un jugador puede cubrir cualquiera de los dos recorridos entre dos ciudades, pero entonces el otro recorrido queda cerrado para su adversario.



## FERRYS

Los Ferrys son recorridos especiales que conectan dos ciudades adyacentes separadas por una masa de agua. Son fácilmente identificables, ya que incluyen el icono de Locomotora en al menos uno de los espacios que constituyen el recorrido.

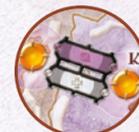
Para cubrir un recorrido de Ferry, un jugador debe usar una Carta de Locomotora por cada icono de Locomotora presente en el recorrido, y el grupo normal de cartas del color apropiado para el resto de espacios del recorrido.



Para cubrir el recorrido de Ferry que une Stavanger y Kristiansand es necesario usar al menos una Carta de Locomotora junto con las Cartas de Vagón naranjas.

Además:

- ◆ Un jugador puede usar Cartas de Locomotora adicionales para sustituir Cartas de Vagón
- ◆ Se puede sustituir una Carta de Locomotora con 3 Cartas de Vagón cualesquiera



## TÚNELES

Los Túneles son recorridos especiales, fácilmente identificables por el contorno de cada uno de sus espacios.

Lo que hace especiales a los recorridos de Túneles es que los jugadores nunca saben con seguridad lo largo que será el recorrido que intentan cubrir.

Cuando se intenta cubrir un recorrido de Túnel, se debe jugar en primer lugar las cartas requeridas por la longitud del recorrido. Entonces se cogen las 3 primeras cartas del mazo de Cartas de Vagón y se les da la vuelta. Por cada una de estas cartas que coincida en color con las cartas que se usaron para cubrir el Túnel (incluidas las Locomotoras), el jugador debe usar una carta adicional del mismo color (o una Locomotora). Sólo cuando se ha hecho esto se puede cubrir con éxito un recorrido de Túnel (ver Ejemplos 1 y 2). Si el jugador no tiene el número necesario de Cartas de Vagón adicionales del mismo color (o no desea usarlas), puede coger de nuevo las cartas que jugó para cubrir el recorrido de Túnel, y su turno termina.



Ejemplo 1  
Se usan 2 cartas verdes para cubrir el recorrido, y una de las cartas mostradas es verde: se necesita una carta verde adicional.



Ejemplo 2  
Se usan 2 cartas verdes para cubrir el recorrido, y una de las cartas mostradas es una Locomotora: se necesita una carta verde adicional.

Al final del turno se descartan las 3 Cartas de Vagón mostradas.

Además:

- ◆ Recuerda que las Locomotoras son cartas multicolor. Por lo tanto, si se roban y muestran Cartas de Locomotora del mazo de Vagón al intentar cubrir un Túnel, éstas coincidirán automáticamente con las Cartas de Vagón que se jugaron para cubrir el recorrido, y obligarán al jugador a usar cartas adicionales, ya sean del mismo color u otras Locomotoras.
- ◆ Si un jugador intenta cubrir un recorrido de Túnel usando únicamente cartas de Locomotora, sólo tendrá que jugar cartas adicionales si una de las 3 cartas que se cogen del mazo es una Locomotora. Esto significa que no tendrás que preocuparte de que una de las cartas mostradas coincida con el color usado para cubrir el recorrido del Túnel. Si una o varias de las 3 cartas mostradas es una Locomotora, coincidiría con las cartas jugadas para cubrir el recorrido del Túnel, y el jugador tendría que usar Cartas de Locomotora adicionales de su mano para poder cubrir este recorrido con éxito (ver Ejemplo 3).



Ejemplo 3  
Se usan 2 Cartas de Locomotora para cubrir el recorrido, y una de las cartas mostradas es una Locomotora: se necesita una Carta de Locomotora adicional.

## TABLA DE PUNTUACIÓN POR RECORRIDO

Cuando un jugador cubre un recorrido, anota los puntos ganados moviendo su Marcador de Puntuación a lo largo del Rail de Puntuación. Para determinar el número de puntos ganados, consulta la siguiente tabla:

LONGITUD DEL RECORRIDO	PUNTUACIÓN
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
9	27

## ROBAR BILLETES DE DESTINO

Un jugador puede usar su turno para robar más Cartas de Billetes de Destino. Se roban 3 cartas del mazo de Billetes de Destino, de las cuales se debe conservar al menos una (aunque también se pueden conservar 2 o incluso las 3). Si hay menos de 3 Billetes de Destino en el mazo, sólo se pueden robar las cartas que quedan. Los Billetes de Destino que se descarten se retiran del juego y se devuelven a la caja.

Cada Billete de Destino incluye los nombres de dos ciudades del mapa y una Puntuación. Si un jugador completa con éxito una serie de recorridos que conectan las dos ciudades, *sumará* la Puntuación indicada en el Billete de Destino al total de puntos que consiga al final de la partida. Si no consigue conectar las dos ciudades, *restará* la Puntuación indicada en el Billete de Destino al total de puntos que consiga al final de la partida.

Cada jugador mantiene en secreto sus Billetes de Destino hasta el final de la partida. A lo largo de la partida se pueden acumular tantos Billetes de Destino como se desee.

## FINAL DEL JUEGO

Cuando la reserva de trenes de un jugador llega a 0, 1 ó 2 trenes al final de su turno, cada jugador, incluido éste, juega un turno final. Una vez finalizados, la partida termina y los jugadores calculan sus puntuaciones finales.



Tener 2 trenes o menos señala que ha llegado la última ronda de turnos de la partida.

## CÁLCULO DE PUNTUACIONES

Los jugadores ya deberían haber sumado los puntos que han conseguido al cubrir los diferentes recorridos. Para asegurarse de que no haya errores, se puede volver a contar la puntuación de los recorridos de cada jugador.

Los jugadores deberían mostrar en ese momento sus Billetes de Destino y sumar (o restar) la Puntuación de los Billetes de Destino que aún conserven en la mano, según hayan conectado (o no) las ciudades indicadas.

El jugador que haya conseguido completar el mayor número de Billetes de Destino recibe la Carta de Premio Globetrotter y suma 10 a su puntuación. En el caso de que exista empate, todos los jugadores empatados suman los 10 puntos.

El jugador con más puntos gana la partida. Si hay dos o más jugadores empatados a puntos, gana el jugador que haya completado más Billetes de Destino. En el improbable caso de que sigan empatados, gana el jugador que haya conseguido la ruta continua más larga.

## Juego online

Visita [www.ticket2ridegame.com](http://www.ticket2ridegame.com) pulsa el botón New Player Signup de la página principal, y sigue las instrucciones para descubrir variantes, mapas adicionales, foros de discusión y versiones online de nuestros juegos. O si ya eres miembro de DoW, no olvides añadir este número a tu actual cuenta. También puedes buscar más juegos de Days of Wonder en [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com), o visitar la página oficial del juego en español en: [www.aventurerosaltren.edgeent.com](http://www.aventurerosaltren.edgeent.com)

[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)

Diseño de juego por Alan R. Moon  
 Ilustraciones de Julien Delval  
 Traducción de Darío Aguilar Pereira

Alan R. Moon

# ¡AVENTUREROS AL TREN! PAÍSES NÓRDICOS



**¡Aventureros al Tren! Países Nórdicos** es un viaje a través de Dinamarca, Finlandia, Noruega y Suecia, con parada en las grandes ciudades de Copenhague, Oslo, Helsinki y Estocolmo. Visita los hermosos fiordos de Noruega y las impresionantes vistas montañosas del recorrido de Rauma. Respira el aire marino de los bulliciosos puertos suecos en la costa del Mar Báltico. Atraviesa los paisajes daneses que fueron hogar de los vikingos. Sube al tren finlandés y viaja a través del Círculo Polar Ártico hasta las tierras del sol de medianoche.

*¡Aventureros al Tren! Países Nórdicos™* es el nuevo juego de esta exitosa serie de aventuras en tren. Los jugadores acumulan cartas de diferentes tipos de vagones, y las usan para cubrir recorridos ferroviarios, pasar a través de túneles y sobre ferrys, mientras conectan ciudades a lo largo y ancho de los Países Nórdicos. *¡Aventureros al Tren! Países Nórdicos™* está diseñado específicamente para 2 ó 3 jugadores. El juego conserva la sencilla elegancia de anteriores versiones; sus reglas pueden aprenderse en 5 minutos, y proporcionará horas de diversión tanto a familias como a jugadores experimentados. *¡Subete al tren!*

Atención: Peligro de asfixia. 0-3  
 No recomendado para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas. Conserve el empaquetado para futuras referencias.



## CONTENIDO

- ♦ 1 Tablero de los Países Nórdicos
- ♦ 120 Vagones de tren de colores
- ♦ 110 Cartas de Vagones
- ♦ 46 Bilettes de Destino
- ♦ 1 Carta de Premio Globetrotter
- ♦ 3 Marcadores de Puntuación de madera
- ♦ 1 Libro de reglas
- ♦ 1 Número de acceso online a Days of Wonder



edge®

WWW.EDGEENT.COM

WWW.AVENTUREROSALTREN.EDGEENT.COM

Days of Wonder Europe  
 60 rue Saint Lazare 75009  
 Paris FRANCE

Days of Wonder  
 334 State Street, Suite 203,  
 Los Altos, CA 94022 USA

WWW.TICKET2RIDEGAME.COM

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Fabricado en Alemania



DAYS OF WONDER

7208

©2008 Days of Wonder, Inc. - Todos los derechos reservados

