

AVENTUREROS AL TREN: Europa

Diseñado por Alan R. Moon

2-5 Jugadores / 45 minutos / 8+

Resumen de Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / www.jck.cl)

El objetivo del juego es obtener la mayor cantidad de puntos posibles. Existen 4 maneras de obtener puntos: Cubriendo el recorrido entre dos ciudades adyacentes, completando con éxito una ruta continua de recorridos dados en los billetes de destino, completando la ruta continua más larga y/o conservando estaciones de trenes sin usar. El jugador con más puntos al final de la partida será el ganador.

PREPARACION



- Coloca 5 cartas de vagón boca arriba junto al mazo.
- Coloca la carta de bono por Recorrido Continuo más Largo (Expreso de Europa) junto al tablero.
- Cada jugador recibe
 - 45 vagones
 - 3 estaciones de trenes
 - 1 marcador de puntuación
 - 4 cartas de vagón
 - Destinos:
 - Separa las 6 cartas de recorridos largos (fondo azul) y entrega 1 a cada jugador. Saca el resto del juego sin mirarlas.
 - Entrega 3 cartas de destinos normales a cada jugador
 - Cada jugador debe conservar al menos 2 destinos (en cualquier combinación). Coloca las cartas no deseadas de vuelta en la caja sin mostrarlas.

TURNO DE JUEGO

En su turno los jugadores pueden llevar a cabo una de las siguientes acciones:

- Robar Cartas de Vagón (2 o 1 locomotora abierta)
 -
- Robar Cartas de Destino (3/1)
 -
- Reclamar una Ruta
 -
- Construir una Estación de Trenes

ROBAR CARTAS DE VAGON

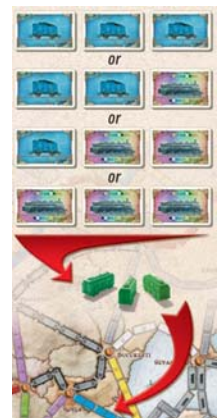
- 2 cartas de vagón de entre las que están boca arriba o la superior del mazo. Si roba una carta boca arriba, de inmediato la reemplaza con la carta superior del mazo.
- Si el jugador roba una carta de locomotora boca arriba → sólo puede robar una carta ese turno.
- Si en cualquier momento hay 3 cartas de locomotora boca arriba → las 5 cartas disponibles son descartadas y reemplazadas con 5 nuevas.
- Si se acaba el mazo → baraja el descarte.
Si se acaban ambos → no se pueden robar cartas (debes escoger otra acción).
- No hay límite a la cantidad de cartas de vagón que un jugador pueda tener en su mano.

ROBAR CARTAS DE DESTINO

- Robar 3 cartas y conservar al menos 1.
- Los destinos no deseados son colocados debajo del mazo.
- No hay límite a la cantidad de cartas de destino que un jugador pueda tener en su mano.

RECLAMAR UNA RUTA

- Máximo una ruta por turno.
- No es necesario que las rutas del jugador estén conectadas.
- Recorridos dobles:
 - Ambos tramos deben ser reclamados por jugadores distintos.
 - Con 2 o 3 jugadores → Sólo uno de los tramos puede ser reclamado.
- Costo:
 - Descarta 1 carta del color de la ruta por cada espacio del recorrido a cubrir.
 - Si es gris → Todas las cartas del mismo color pero en color a elección del jugador.
 - Locomotoras → Son comodines. Puedes usar cuantas quieras en una misma ruta.
- Coloca una de tus piezas de vagón en cada espacio del recorrido.
- El marcador de PV avanza según la longitud de la ruta reclamada.



FERRIS

- Para reclamar un ferri se deben tener al menos tantas cartas de locomotora como se indica.



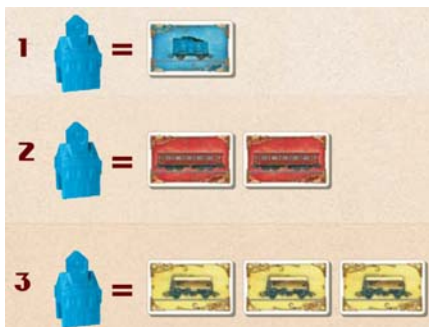
TÚNELES

- El jugador muestra las cartas que utilizará para reclamar el túnel y luego revela las 3 cartas superiores del mazo. Por cada carta que coincida con el color utilizado (o locomotoras), el jugador deberá usar una carta adicional del mismo color (o locomotora). Si el jugador no tiene cartas suficientes, devuelve las cartas a su mano y finaliza su turno de inmediato. Se descartan las cartas reveladas.
- Si no quedasen 3 cartas en el mazo + la pila de descartes → se revelan solo las que haya (incluso 0 → no hay costo adicional).
- Si en las 3 cartas se revela una locomotora el jugador puede pagar con una carta del color de la ruta o una locomotora.
- Si el jugador sólo utilizó locomotoras para reclamar la ruta → sólo deberá pagar cartas adicionales si se revelan cartas de locomotora. A su vez, sólo se podrá pagar con locomotoras.



CONSTRUIR UNA ESTACIÓN DE TRENES

- En una ciudad que no tenga una ya.
- No es necesario tener una ruta conectando con dicha ciudad.
- Costo de la 1ª estación → 1 carta de cualquier color.
- Costo de la 2ª/3ª estación → 2/3 cartas del mismo color.
- Se puede reemplazar cualquier carta por locomotora.



FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando a un jugador le queden 2 o menos vagones al final de su turno. Luego cada jugador, incluido ese, toma un turno final.



Cada jugador debe asignar sus estaciones del tablero a una de las rutas adyacentes de otro jugador. Se considerará que el jugador posee esa ruta y por lo tanto podrá usarla para completar uno o más destinos.

PV x rutas

- + PV destinos completos – PV por destinos incompletos
- + 4PV por cada estación en la reserva del jugador
- + bono recorrido continuo más largo.

El jugador con la ruta continua más larga recibe un bono de 10PV. Empate → Todos los jugadores empatados reciben el bono. OJO: los tramos a los que se han asignado estaciones de trenes NO sirven para crear la ruta continua más larga.

El jugador con más PV será el ganador.

Empate → Más destinos completos.

Empate → Quien usó menos estaciones de trenes.

Empate → Quien tenga el recorrido continuo más largo.

1		1
2		2
3		4
4		7
6		15
8		21



EUROPA 1912

EUROPA EXPANDIDA

- PREPARACIÓN →
 - Añade los destinos nuevos marcados con 1912 a los destinos del juego base.



MEGA EUROPA

- PREPARACIÓN →
 - Baraja los 12 recorridos largos y entrega 2 a cada jugador. Se puede conservar 0 o 1, pero no ambos. Retira los devueltos del juego.
 - Baraja los billetes normales y de grandes ciudades (de base + expansión) y reparte 5 a cada jugador. Cada jugador debe conservar al menos 3 destinos en total (los que se quedaron con 1 recorrido largo conservan al menos 2 normales, y los que no al menos 3).



GRANDES CIUDADES DE EUROPA

- PREPARACIÓN →
 - Retira del juego los recorridos largos.
 - Coloca la carta de Grandes Ciudades de Europa a la vista.
 - Baraja los destinos con "Grandes Ciudades", entrega 5 a cada jugador / conservar al menos 2.
- DURANTE LA PARTIDA → Al robar destinos se deben robar 4 destinos y conserva al menos 1



ALMACENES Y COCHERAS

Puede ser usada con cualquier versión de Aventureros al Tren.
Usar de preferencia con variante de "Grandes Ciudades".



PREPARACION:

- Después de escogidos los destinos iniciales cada jugador recibe 1 almacén y 5 cocheras del mismo color.
- Comenzando por el último jugador y luego en sentido contra-horario cada uno coloca 1 cochera en cualquier ciudad (sin cochera) del tablero.

DURANTE LA PARTIDA:

- **Robar cartas de vagón** → antes de robar las 2/1 cartas debes colocar la carta superior del mazo sin mirarla y colocarla boca abajo en cualquier almacén (propio o de otro jugador).
- **Reclamar una ruta** → Si la ruta llega a una ciudad con cochera puedes coger todas las cartas que hay en el almacén del mismo color. Costo: retirar del juego una cochera propia que aún tengas en tu poder. Si la ruta conecta con 2 cocheras puedes tomar las cartas de ambos almacenes pero debes pagar con 2 cocheras propias. Puedes revisar cuantas cartas hay en un almacén en cualquier momento.
- **Nueva Opción** → En lugar de las opciones habituales los jugadores pueden usar su turno para colocar 1 o más cocheras que aún tengan en su poder en cualquier ciudad sin cochera del tablero. Una ciudad puede tener como máximo 1 cochera o 1 estación de trenes (AAT Europa). La cochera no puede ser movida o retirada una vez colocada
- **Mazo agotado:** Si se agotan todas las cartas del mazo y de la pila de descartes y al menos a un jugador no le quedan cocheras → vacía todas las cocheras y forma un nuevo mazo.

FIN DE LA PARTIDA:

- El jugador con más cocheras sin usar gana 10PV.
Empate → todos reciben el bono.