

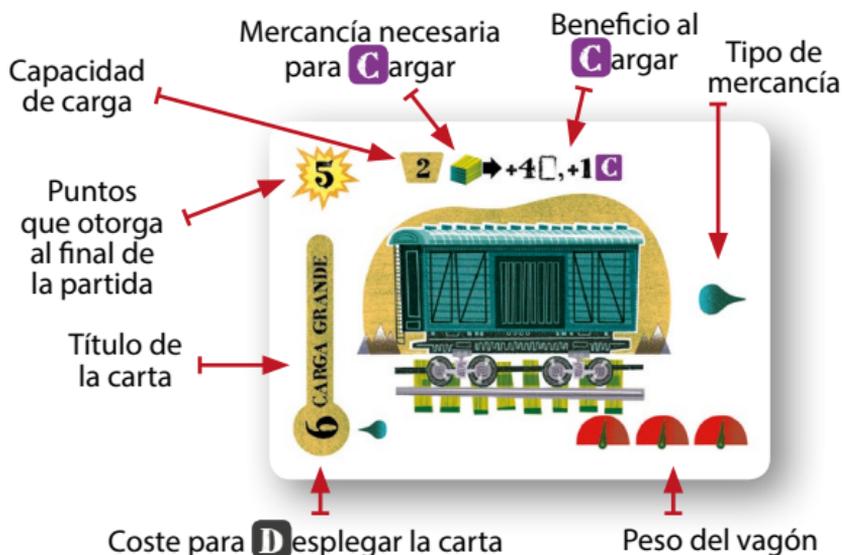
¡A todo Tren!



REGLAMENTO DE JUEGO

Los jugadores compiten para construir el mejor tren y entregar mercancías. Las cartas se usan de muchas formas: pueden desplegarse como parte del tren o como edificios, pueden usarse como método de pago o como mercancías para cargar los vagones... Además, si cargas el tren de un rival, recibirás beneficios y acciones extras. ¡El que consiga más puntos será el mejor operador ferroviario!

CARTAS DE TREN



PREPARACIÓN

- 1) Cada jugador comienza con una locomotora de nivel 1 colocada boca arriba en la mesa frente a él y 5 cartas en la mano.
- 2) Las 6 cartas de contrato se colocan en la mesa por su lado principal formando la isla.
- 3) El resto de cartas, incluyendo las locomotoras de nivel 1 no usadas en caso de partidas de menos de 4 jugadores, se colocan boca abajo formando el mazo de robo.
- 4) El jugador que más recientemente haya viajado en tren será el jugador inicial.



2-4 JUGADORES

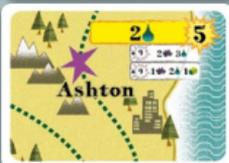
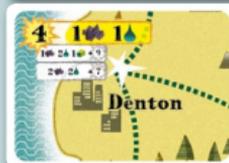
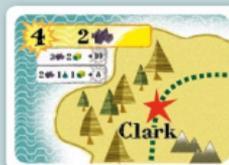


30 - 60 MIN.

PREPARACIÓN PARA 3 JUGADORES:



Contratos principales



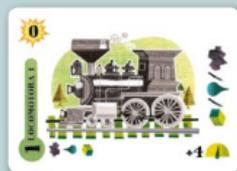
Mazo de robo



Zona de descarte
(boca abajo)



Locomotora de inicio



Mano de inicio (5 cartas)



CÓMO JUGAR

Comenzando con el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, cada jugador realiza en su turno **2 Acciones** entre las siguientes, pudiendo repetir la misma dos veces:

- 1) **Robar (+1 **) la carta superior del mazo de robo.
- 2) **Desplegar** 1 carta desde la mano a tu zona de juego descartando tantas cartas de la mano como indique su coste.
- 3) **Cargar** 1 carta de la mano en un vagón (de cualquier jugador o uno propio) que tenga espacio libre para ese tipo de mercancía.
- 4) **Entregar** mercancías de tu tren a la pila de descartes para completar un contrato o robar nuevas cartas.

Los jugadores no pueden realizar una acción que no puedan completar. Por ejemplo, no pueden entregar si no tienen mercancías cargadas que puedan ser entregadas.

Tras completar sus acciones, el jugador **debe descartar cartas de su mano hasta quedarse con 5 cartas**. A continuación, pasa el turno al jugador de su izquierda.

Nota: *En este juego siempre se descartan las cartas boca abajo.*



DESPLEGAR

- Antes de desplegar puedes descartar de tu zona de juego cualquier carta que no sea la locomotora.
- Tienes que comprobar que la **potencia de la locomotora** () es suficiente para tirar de todos los vagones antes de desplegar la carta. Un vagón no puede ser desplegado si la potencia de la locomotora es inferior a la suma de los pesos () de todos sus vagones.

Ejemplo: una locomotora +4  puede tirar de un tren que tenga vagones con un peso combinado máximo de .

- El coste de desplegar una carta se paga con cartas de tu mano.
- Las cartas de tren (vagones y locomotora) pueden ser sustituidas por otras mejores **del mismo tipo** para ahorrarte coste. Por ejemplo, puedes cambiar un vagón "Tolva" por una "Tolva Doble" o una "Locomotora 1" por una "Locomotora 3". Para ello, paga la diferencia entre el coste de las dos cartas y descarta la carta reemplazada.
- Cada tren solo puede tener una locomotora pero puede repetir vagones del mismo tipo.
- Los vagones de cola dan habilidades especiales y puedes llevar varios.
- Los edificios son cartas que te dan puntos al final de la partida y solo puedes tener uno desplegado a la vez.
- Los edificios y los vagones de cola no pueden ser mejorados, pero sí pueden ser descartados y luego sustituidos.

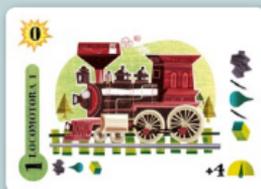
Ejemplo: No puedes desplegar "Cisterna 201" porque excederías el peso así que decides actualizar "Cisterna" pagando la diferencia de coste entre las dos cartas (5-2 = 3 cartas)



CARGAR

- Coloca una carta de tu mano en un vagón que acepte el tipo de mercancía de la carta. Por ejemplo, una carta con un  debe usarse cuando se carga un vagón tipo cisterna. Algunas cartas actúan como comodín ( /  / ) y pueden ser cargadas en cualquier vagón.
- No puedes cargar mercancías si con ello excedes la capacidad de carga indicada en el vagón ().
- Si cargas el vagón de otro jugador, recibes el beneficio señalado en la carta de vagón. Por ejemplo, esta indicación ( +2 \square , +1 \square) te permite robar 2 cartas e inmediatamente hacer una acción extra de Desplegar. Ten en cuenta que, tras realizar la carga, primero robas las cartas correspondientes y después realizas las acciones adicionales. Si éstas no se realizan inmediatamente, se pierden.
- Si cargas tu propio tren **NO** recibes el beneficio señalado.
- **¡Importante!** Si realizas una carga a través de las acciones extras +1  o +1  debes hacerla en tu propio tren.
- **En vez de realizar una carga normal, puedes descartar una carta de tu mano para cargar una mercancía como si fuera de CUALQUIER tipo (colocando dicha mercancía boca abajo). O sea, que cargar así te cuesta 2 cartas (una que descartas y otra que colocas como mercancía).**

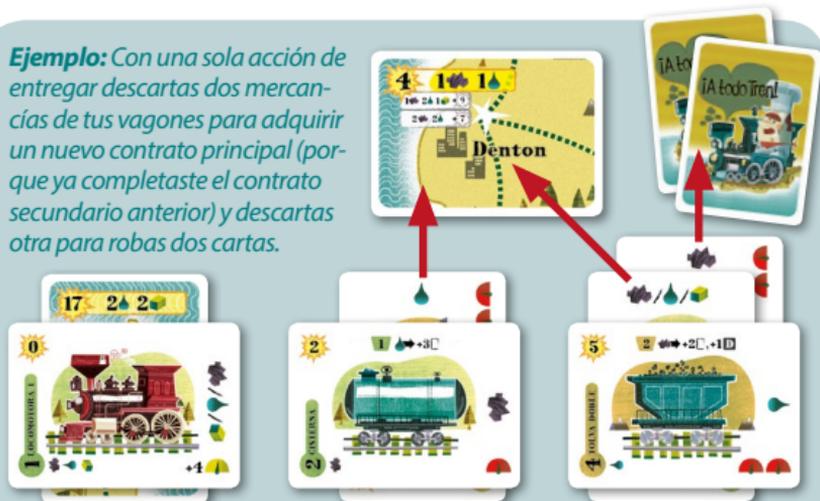
Ejemplo: Decides cargar carbón en la tolva de un oponente que aún tenía un hueco libre y recibes el beneficio indicado en el vagón: robas 2 cartas del mazo y realizas una acción extra de Desplegar.



ENTREGAR

- Puedes entregar (descartar) cualquier número de mercancías que tengas cargadas en tu tren.
- Las mercancías pueden ser descartadas para completar un contrato **o para robar dos cartas** por cada una entregada.
- Con una misma acción de entregar puedes completar un contrato con unas mercancías y descartar otras para robar cartas.
- Al principio hay 6 contratos disponibles por su lado principal formando una isla en el centro de la mesa. Cuando quieras completar uno, debes hacerlo de forma íntegra con las mercancías que tengas cargadas en tu tren en ese momento. Descarta dichas mercancías y coloca el contrato en tu área de juego.
- Hay dos contratos secundarios en la parte trasera de cada contrato principal que piden diferentes materiales y otorgan diferente puntuación. Sólo puedes completar uno de los dos. Cuando lo hagas, desliza la carta bajo tu locomotora con el lado del contrato completado visible boca arriba.
- **Importante:** No puedes reclamar un nuevo contrato principal si aún tienes un contrato secundario en tu área de juego sin completar.

Ejemplo: Con una sola acción de entregar descartas dos mercancías de tus vagones para adquirir un nuevo contrato principal (porque ya completaste el contrato secundario anterior) y descartas otra para robar dos cartas.



FINAL DE PARTIDA

El final de partida se activa cuando no hay cartas disponibles para robar al final del turno de un jugador o cuando un número de contratos principales han sido completados:

2 jugadores	3 jugadores	4 jugadores
4 contratos	5 contratos	6 contratos

Ejemplo: En una partida de 3 jugadores en cuanto un jugador coja el quinto contrato principal del centro de la mesa, se activa el final.

Cuando se activa el final de partida, el jugador actual termina su turno, y a continuación **todos los jugadores, incluido él mismo, juegan un turno final.**

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

Contrato secundario
completado
(Engle Wharf)



Contrato principal
completado
(Loch Haven)

Edificio



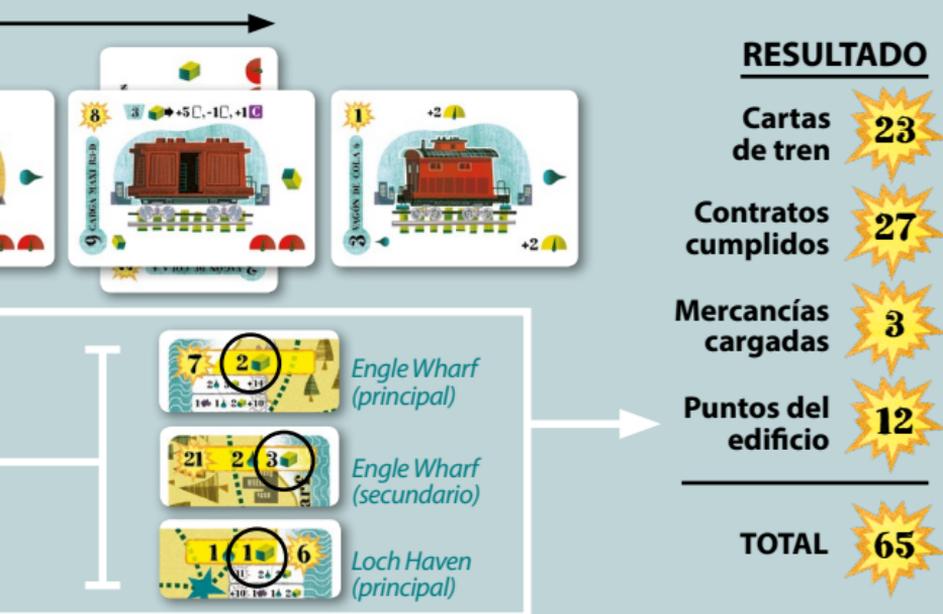
Suma las cajas
entregadas de
todas las cartas
de contratos
principales y
secundarios
completados.

PUNTUACIÓN

Después de que todos los jugadores hayan jugado su último turno, es el momento de calcular su puntuación sumando estas categorías:

- **Cartas de tren:** La locomotora y cada vagón desplegado en tu tren tienen una puntuación.
- **Contratos completados:** Suma los puntos por todos los contratos que hayas completado. El valor de ambos contratos está representado en la parte trasera del contrato.
- **Edificio:** El edificio construido en tu área te otorgará un número variable de puntos. Por ejemplo, la refinería otorga 2 puntos por cada petróleo entregado en todos los contratos que hayas cumplido.
- **Mercancías en el tren:** Cada mercancía sobrante cargada en tu tren tienen un valor de 1 punto.

El jugador con más puntos es el ganador. En caso de empate ganará, de entre ellos, el que más puntos tenga en cartas de tren.



CARTAS AGOTADAS

- Cuando el mazo de robo se agote, baraja las cartas de descarte y forma un nuevo mazo de robo.
- En el extraño caso de que al final del turno de un jugador se hayan agotado tanto el mazo de robo como el de descarte (lo que quiere decir que todas las cartas están en las manos y las zonas de los jugadores), ese jugador ha activado el final del juego (ver página 8).
- Si durante el final de juego, un jugador necesita robar cartas y se han agotado entonces robará “*cartas fantasma*” que podrán usarse sólo para pagar la acción de **D**esplegar o como la carta que se descarta para **C**argar un material boca abajo como si fuera de cualquier tipo (ver página 6).

VARIANTE EXPERTA

- Tras la preparación de la partida, roba 3 cartas del mazo y colócalas boca arriba formando una fila disponible para todos los jugadores. Cuando un jugador deba robar una carta, puede hacerlo de esta fila o de la parte superior del mazo de robo.
- La fila se rellena al final de **CADA** acción. Por ejemplo, si una acción te permite robar 4 cartas, puedes robar las tres cartas de la fila, la cuarta del mazo y después rellenar la fila.



Diseño del Juego: Dan Keltner & Seth Jaffee
Ilustraciones: Daniel Guidera
Diseño Gráfico: Chris Kirkman
“Dice Hate Me”, el logo Dice Hate Me y todo el arte interior es © 2015 Greater Than Games, LLC.
www.dicehatemegames.com



greater/than/games



Edición en español: Looping Games, S.L.
Adaptación gráfica: Pedro Soto
Traducción: Victor Cerrato
Esta edición en español es © 2018 Looping Games, S.L.
www.loopinggames.com

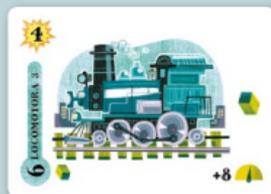
RESUMEN DE LAS CARTAS



Locomotora 1 (x4)
+4 Potencia



Locomotora 2 (x4)
+6 Potencia



Locomotora 3 (x3)
+8 Potencia



Tolva (x4)
Roba 3 cartas y, después, descarta una de tu mano.



Tolva Doble (x3)
Roba 2 cartas y haz una acción de Desplegar



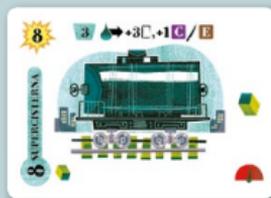
Tolva Gigante (x2)
Roba 2 cartas y haz una acción de cualquier tipo.



Cisterna (x4)
Roba 3 cartas.



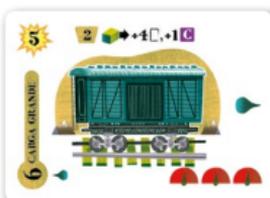
Cisterna 201 (x3)
Roba 3 cartas y haz una acción de Entregar.



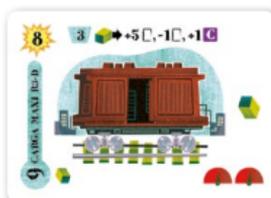
Supercisterna (x2)
Roba 3 cartas y haz una acción de Cargar o Entregar.



Carga (x4)
Roba 4 cartas.



Carga 2 (x3)
Roba 4 cartas y haz una acción de Cargar.



Carga Maxi R3-D (x2)
Roba 5 cartas, descarta una de tu mano y haz una acción de Cargar.



Vagón de cola 1 (x1)

Roba 1 carta tras hacer cualquier acción de Entregar (sea por cartas o por contratos)



Vagón de cola 4 (x1)

Mientras este vagón esté en tu tren, puedes tener 2 edificios.



Vagón de cola 2 (x1)

Roba 1 carta cuando cargues carbón (incluyendo en tu propio tren)



Vagón de cola 5 (x1)

Todas las cartas de trenes (no los edificios) que despliegues te cuestan 1 carta menos.



Vagón de cola 3 (x1)

Con una acción de carga puedes guardarte una mercancía de cualquier tipo.



Vagón de cola 6 (x1)

Sumas +2 a la potencia de tu locomotora.



Fábrica de carbón (x1)

Al final de la partida, ganas 2 puntos por cada **carbón** entregado en tus contratos.



Refinería (x1)

Al final de la partida, ganas 2 puntos por cada **petróleo** entregado en tus contratos.



Aduanas (x1)

Al final de la partida, ganas 2 puntos por cada **caja** entregada en tus contratos.



Estación Central (x1)

Al final de la partida, ganas 8 puntos.



Banco (x1)

Al final de la partida, ganas 2 puntos más por cada mercancía de cualquier tipo cargada en tus vagones.



Zona de Maniobras (x1)

Al final de la partida, ganas 2 puntos por cada vagón en tu tren (no cuenta la locomotora)