

# 1987



## Channel Tunnel

2 Jugadores  
45 Minutos  
A partir de 12 años

*Durante siglos la relación entre Gran Bretaña y Francia ha estado marcada por guerras y rivalidades, pero también por alianzas mutuas. Ambas sociedades tienen una concepción de Europa marcadamente distinta, pero una intensa relación comercial que les permitió trabajar unidas en un interés común: la construcción del Túnel del Canal de la Mancha.*

**1987 Channel Tunnel** es un juego en el que competirás como Francia o Gran Bretaña en el mayor proyecto de ingeniería de la época. Dirige a tu equipo de trabajadores, desarrolla tecnología y busca financiación para lograr llevar antes tu tuneladora al punto de encuentro.

### COMPONENTES

- 2 tableros (Francia y Gran Bretaña)
- 2 tuneladoras de madera roja y azul
- 2 cubos de madera rojo y azul (Control de desvío)
- 4 discos de madera rojos y azules (Desarrollo de tecnología)
- 25 discos de madera celestes, negros, naranjas, amarillos y blancos
- 20 fichas de cartón (Escombros)
- 1 bolsa de tela
- 60 cartas



1 carta  
"Jugador inicial"



6 cartas  
"Túnel"



5 cartas  
"Acciones"  
(2 fijas y 3 variables)



6 cartas  
"Agenda"  
(Expansión)



33 cartas de juego



9 cartas  
"Desvío"

## PREPARACIÓN

- 1 Cada jugador recibe un tablero y lo sitúa frente a él.
- 2 Coloca las 6 cartas de túnel entre los tableros. Las cartas con las banderas deben situarse en el centro del recorrido.
- 3 Reparte, boca abajo y sin mirar, las fichas de escombros por los 18 espacios del recorrido y voltea las dos colocadas más próximas a los tableros.
- 4 Cada jugador coloca boca arriba una de las dos fichas de escombros que sobran en uno de los espacios de almacenaje de su tablero.
- 5 Coloca las 2 cartas de acción fija: "Planificar/Tunelar" y "Financiación/Tecnología" a un lado de las cartas de recorrido (5a) y las 3 cartas de acción variable: "Acción Secundaria/Desarrollo" al otro lado (5b).
- 6 Baraja las 33 cartas de juego para formar un mazo. Roba las 3 primeras y colócalas sobre las 3 cartas de acción variable (6a).
- 7 Baraja el mazo de desvío y colócalo a un lado del tablero.
- 8 Cada jugador recibe una tuneladora que coloca en el inicio del túnel en su tablero (8a), dos discos de tecnología que coloca en el espacio "0" de las 2 barras de tecnología (8b) y un cubo que coloca en el espacio "0" de la zona de control de desvío (8c).
- 9 Mete los 25 discos de madera en la bolsa y agítala bien.
- 10 Da la carta de jugador inicial y entrégasela al jugador que juegue con Gran Bretaña. La colocará junto a su tablero mostrando su bandera.



**Nota:** Algunas fichas de escombros tienen este símbolo. Ignóralo a no ser que juegues con la expansión "Agenda" (ver página 8).



### LOS TIGRES DEL TÚNEL

En diciembre de 1987 comenzó la realización de esta obra cumbre de la ingeniería. Cada país desplegó a 4.000 trabajadores que comenzaban a excavar por su zona con idea de llegar al punto de reunión central. Pero no empezaron exactamente a la vez.

Los británicos se adelantaron porque, debido a su historia minera, poseían ya una élite de tuneladores con experiencia que se hacían llamar "Los tigres del túnel". Los franceses, en cambio, tuvieron que contratar y entrenar a sus trabajadores y por ello empezaron más tarde.

## OBJETIVO DEL JUEGO

La partida se desarrolla durante una serie indeterminada de rondas donde los jugadores irán realizando acciones en las que colocan sus discos hasta que ambos no tengan posibilidad de ejecutar una acción o pasen.

Cuando uno de los jugadores alcance con su tuneladora la parte final de su trayecto, la partida finaliza inmediatamente y se pasa al recuento de puntos. La partida también puede acabar antes con derrota de un jugador si su tuneladora supera el nivel máximo de desvío.

## LAS RONDAS

Al inicio de cada ronda, ambos jugadores sacan discos de acción de la bolsa hasta que alcancen su máximo permitido. Al principio, **este máximo es de 10 discos**, pero puede aumentar tras haber alcanzado un determinado nivel en las barras de tecnología o por el uso de la carta "Nuevos trabajadores".

Los jugadores deben apilar los discos por color en su zona de juego de forma visible para que el rival pueda verlos.



El jugador que tenga la carta de jugador inicial será el primero en actuar. En su turno puede **ejecutar una acción** o **pasar**.

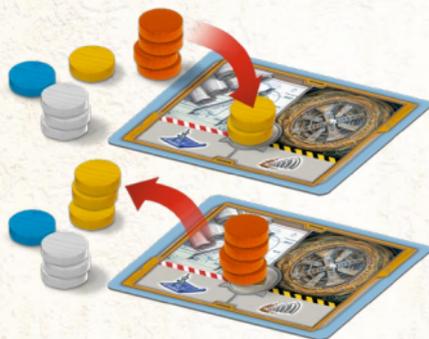


### - EJECUTAR UNA ACCIÓN.

El jugador coge **TODOS los discos de un mismo color** que tenga en la reserva (no puede coger menos) y los coloca en un espacio de acción disponible.

Cada espacio de acción permite escoger entre 2 acciones diferentes. Si el espacio de acción estuviera ya ocupado por una pila de discos sin importar quien la pusiera, el jugador debe colocar **una pila que tenga al menos un disco más**.

Además, coge e incorpora a su reserva, añadiéndolos a otros del mismo color que tuviera, los discos que estuvieran colocados en ese espacio. Tras esto escoge la acción que quiere realizar y la ejecuta.



***Ejemplo:** El jugador quiere tunelar pero la carta de acción está ocupada por dos discos amarillos. Decide usar su pila de discos naranjas y recoge los dos amarillos que coloca en su reserva. Como ya tenía un disco amarillo los combina formando una pila de tres discos.*

### - PASAR

Si el jugador no quiere o no puede colocar ningún disco, deberá pasar. Para ello, coge la carta de jugador inicial, la pone por la cara de su país y devuelve a la bolsa los discos de acción que tenga en su reserva.



Antes de eso puede quedarse con los discos que quiera para su siguiente turno. No es necesario quedarse con todos los discos de un color. Si tuviera dos discos azules, por ejemplo, puede quedarse con uno y devolver el otro a la bolsa.

Cuando ambos jugadores pasen comienza una nueva ronda. Se recogen todos los discos de las cartas de acción y se devuelven a la bolsa. Cada jugador, empezando por el inicial, volverá a rellenar su reserva con el número máximo de discos.

***Nota:** Recuerda que un jugador sacará discos de la bolsa hasta su máximo permitido, así que, si su máximo es diez discos y al pasar se quedó con dos, sólo sacará ocho discos.*

## ACCIONES



Hay 5 cartas donde colocar tus discos de acción. Hay dos cartas de acción fijas y tres cuya acción es variable

ya que depende de la carta de juego que haya sobre ella.

Siempre que cojas o descartes una carta de juego al realizar una acción variable o la acción fija "Financiar" (ver página 5), debe reponerse inmediatamente con una carta del mazo.



### PLANIFICAR

El jugador revela la ficha de escombros más próxima a su tuneladora que aún no estuviera volteada.

- Se pueden planificar losetas aunque no se hayan tunelado las anteriores.
- No puedes planificar losetas del recorrido del rival (más allá de tu bandera).



### TUNELAR

El jugador devuelve a la bolsa un disco de su reserva que sea del color de la ficha de escombros visible que esté más próxima a su tuneladora. Luego coge la ficha de escombros, la coloca en un espacio vacío de su almacén y avanza la tuneladora un paso.

- Si no tiene ningún espacio libre en su almacén no puede realizar esta acción.
- Si no tiene un disco del color de la ficha de escombros puede, en su lugar, **devolver a la bolsa dos discos cualesquiera** de su reserva.

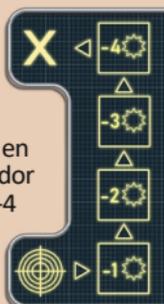


**Ejemplo:** Con un disco amarillo puedes tunelar la ficha de escombros amarilla y ponerla en un espacio vacío de tu almacén.

A continuación, el jugador deberá comprobar si la tuneladora sufre desvío.

## DESVÍO

El jugador saca una carta de desvío, la deja visible junto al mazo y ajusta su indicador de desvío tantos niveles como indique la carta (0, -1 o -2). Si en algún momento, el indicador de un jugador supera los -4 puntos, la tuneladora se ha desviado demasiado. La obra se paraliza y ese jugador pierde.



Si la ficha tunelada es de color azul se ha filtrado agua en el túnel. El jugador británico debe, de una en una, sacar y ejecutar 2 cartas de desvío. El francés no roba ninguna.

Todas las cartas de desvío (menos la de valor "-2") tienen 4 colores que representan la dirección de desvío. Cuando un jugador ha resuelto una carta que tenga el mismo color que una que ya esté en el descarte, debe rehacer y barajar el mazo.

El desvío de una tuneladora se corrige utilizando dinero como veremos en la acción "Tecnología" (ver página 5).

**Ejemplo:** Tras sacar una carta roja y ajustar el "-1" de desvío, el jugador rehace el mazo ya que hay otra carta roja en el descarte.



## ¡AGUA! ¡AGUA!

En marzo de 1988 entró agua en el túnel británico. Las obras se pararon durante semanas mientras sellaban las zonas y arreglaban los cortocircuitos ocasionados en la maquinaria.

El equipo francés también encontró agua pero no sufrieron retrasos porque, el tiempo que usaron para preparar a sus trabajadores, también lo aprovecharon en impermeabilizar el cabezal de su tuneladora.



## FINANCIAR

El jugador coge una de las 3 cartas de juego disponibles y la almacena bajo su tablero dejando que se vea la cantidad de dinero que indica. Inmediatamente repone el espacio con una carta del mazo. Si el mazo de cartas de juego se agota, baraja el descarte y crea uno nuevo.



### ¡IMPORTANTE!

Si esta acción se realiza a través de una acción secundaria (ver página 6) el jugador deberá coger **la misma carta de juego que muestra la acción de financiación** y no otra.

### ¿QUÉ ES €?

**€** Este símbolo es el del ECU (European Currency Unit), una unidad monetaria que fue utilizada desde 1979 en toda la Comunidad Europea. Esta moneda se usaba a nivel contable y no existió físicamente más allá de algunas impresiones conmemorativas.

En 1999 esta moneda se transformó con paridad 1:1 en el actual Euro que todos conocemos.

### ¡MÁS ESPACIO!

En Enero de 1990, tras recuperarse de las filtraciones de agua, los británicos aceleraron el ritmo de trabajo para recuperar la ventaja perdida. Eso implicó aumentar la fabricación de los bloques de hormigón usados para revestir el túnel y que almacenaban en los terrenos exteriores.

Pero esto trajo un problema porque mientras la costa francesa era llana, los abruptos acantilados británicos no dejaban más espacio de almacenamiento. Y, si se quedaban sin hormigón, tendrían que parar las máquinas; lo que suponía retraso y considerables gastos. La solución británica fue aprovechar las 36.000 toneladas de tierra y escombros extraídos cada día y arrojarlas al mar para construir nuevo terreno.

Tras meses de operación, Gran Bretaña creció 36 hectáreas de superficie.



## TECNOLOGÍA

El jugador puede avanzar un espacio a la derecha uno de sus discos de tecnología. Tras hacerlo puede descartar una o más cartas de dinero para alinear su tuneladora. Por cada millón indicado en la carta mueve el cubo de control de desvío 1 espacio hacia el "0".

Hay zonas en las barras de tecnología que indican una cantidad de dinero. Para superarlas, el jugador deberá descartar **TODAS las cartas de dinero que haya obtenido** siempre que tengan una cantidad de millones igual o superior al indicado.

Si entrega más dinero del indicado puede aprovechar el excedente para disminuir el desvío de su tuneladora como se ha explicado antes.

Mejorar la tecnología permite ganar puntos de victoria y, además, obtener algunos beneficios:

- Saca 1 disco más de la bolsa al inicio de cada ronda.
- Mirar en secreto cualquier ficha de escombros no revelada aún en tu ruta o la de tu rival. Luego se vuelve a dejar oculta en su sitio.
- El jugador inglés puede usar su tercer espacio de almacenamiento de escombros.





## ACCIÓN SECUNDARIA

El jugador realiza la acción de Planificar, Tunelar, Financiación o Tecnología indicada en la parte inferior de la carta. Tras

ello descarta la carta de juego y la sustituye por otra del mazo.



**Nota:** recordamos que, si la acción secundaria que aparece en la carta

es Financiación, la carta que se coge como dinero es esa misma y no otra de las disponibles.



## DESARROLLAR

El jugador coge la carta y la incorpora a su zona junto al tablero. Algunas cartas se

cogen de forma gratuita, mientras que otras necesitan el "pago" de una ficha de escombros que tengas en el almacén. Coger cartas que te pidan fichas de escombros es la única manera de vaciar el almacén para poder seguir tunelando.



■ Se coge de forma gratuita

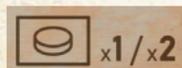


■ Hay que descartar una ficha de escombros para cogerla.



■ Coloca una ficha de escombros en esa zona de la carta.

Cuando quieras usar el efecto indicado en la carta, descarta la ficha y voltea la carta.



■ Decide si quieres colocar una o dos fichas de escombros en esa

zona de la carta a la hora de conseguirla. El número que coloques te permitirá usar una o dos veces el efecto de la carta.

Las cartas se colocan boca arriba y visibles para el rival solo cuando tienen alguna pieza de escombros sobre ellas. En el momento en que una carta no tenga pieza de escombros, ya no tiene uso durante el juego y solo valdrá para la puntuación final. Entonces se almacenarán en una pila boca abajo para dificultar a tu rival el saber con exactitud los puntos que llevas ganados.

## LAS CARTAS



- Puntos de victoria
- Coste (escombros)
- Efecto de la carta
- Acción secundaria
- Dinero (Financiación)

Un jugador solo puede activar **un efecto por turno**. Según el tipo de efecto que presentan, las cartas están divididas en tres colores:

## CARTAS VERDES - ACCIÓN ESPECIAL

Puedes ejecutar sus efectos al inicio de ronda o en cualquier momento de tu turno.



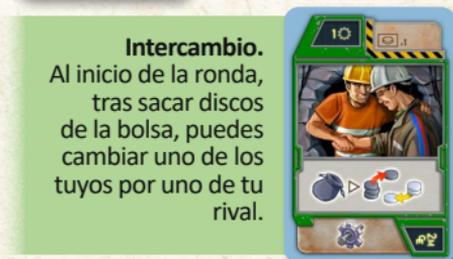
### Mejora tecnológica.

Realiza 2 acciones de Tecnología una tras otra.



### Nuevos trabajadores.

Al inicio de la ronda sacas un disco adicional de la bolsa.



### Intercambio.

Al inicio de la ronda, tras sacar discos de la bolsa, puedes cambiar uno de los tuyos por uno de tu rival.



### Financiación extra.

Usa esta carta como si fuese de 3 millones de ECUs durante una acción de Tecnología.

## CARTAS AZULES - PUNTUACIÓN EXTRA

No tienen efecto de juego que activar. Otorgan puntos y bonificaciones de puntos al final de la partida.



### Influencia europea.

Hay 10 cartas diferentes. Cada una representa a un país europeo que te apoya.

### Duelo político.

Si tienes más cartas de influencia europea que tu rival, ganas 3 puntos.



### Discurso europeo.

Recibes 1 punto por cada 2 cartas de influencia europea que tengas.



### Relación con la prensa.

Si tienes más cartas de juego (boca arriba y boca abajo) que tu rival ganas 2 puntos.



### Análisis Topográficos.

Ganas 1, 3, 6, 10 o 15 puntos si tienes 1, 2, 3, 4 o 5 de estas cartas con una ficha de escombro diferente sobre cada una.



## CARTAS ROJAS - ACCIÓN ENCADENADA

Puedes ejecutar sus efectos inmediatamente después de realizar una acción determinada.



### Nuevo material.

Tras realizar una acción, puedes recuperar un disco de la pila que usaste.

### Maquinaria pesada.

Tras realizar una acción puedes hacer otra cualquiera de tu elección.



### Sala de Control 1.

Tras realizar una acción de Planificar, recuperas un disco de la pila que usaste.



### Sala de Control 2.

Tras realizar una acción de Tecnología, recuperas un disco de la pila que usaste.



### Sala de Control 3.

Tras realizar una acción de Planificar, haces otra acción de Planificar.



### Sala de Control 4.

Tras realizar una acción de Planificar haces una acción de Tunelar.



### Sala de Control 5.

Tras realizar una acción de Tecnología, haces otra acción de Tecnología.

## FINAL DE PARTIDA

La partida finaliza **inmediatamente**:

- Cuando el indicador de un jugador supere los -4 puntos en el control de desvío. Ese jugador pierde automáticamente.
- Cuando la tuneladora de un jugador alcanza el punto final de su recorrido (señalado por su bandera) en las cartas de túnel. En este caso se calculan los puntos de victoria y gana el jugador que tenga más.



## PUNTUACIÓN



Ambos jugadores calculan su puntuación:

- Suman los puntos indicados por todas sus **cartas de juego** conseguidas.
- Suman los puntos indicados por la posición final que ocupan sus discos en las **barras de tecnología**.
- Restan los puntos indicados en la zona de **control de desvío** de su tuneladora.
- El jugador que alcanzó la posición central gana **dos puntos de victoria más un punto adicional** por cada ficha de escombros (volteada o no) que aún permanezca en el recorrido de su rival.

El jugador con más puntos será el ganador y, en caso de empate, lo será el que llegó a la posición central.



### 1987 CHANNEL TUNNEL

**Autores:** Shei S. & Isra C.  
([www.llamadice.com](http://www.llamadice.com))  
**Ilustración y diseño:** Pedro Soto  
**Desarrollo y reglas:** Perepau Llistosella y Pedro Soto

**Agradecimientos de los autores:** A Paco y a Lorena porque no les gustó el prototipo y sin vuestra sinceridad este juego sería todo escombros. Y a los Tigres de Looping por centrar la tuneladora.

**Editado por:** Looping Games S.L.  
([www.loopinggames.com](http://www.loopinggames.com))



## EXPANSIÓN: "AGENDA"

Burocracia, política, revisiones... La construcción del túnel no fue solo excavar tierra. Había muchas otras tareas importantes que cumplir.

Baraja las 6 cartas de Agenda y deja el mazo disponible cerca de los jugadores.



Hay 5 fichas de escombros con este símbolo. Si, tras Planificar, descubres una de estas fichas deberás robar una carta de Agenda y decidir **en ese momento** si la colocas frente a ti para cumplirla o la descartas sin efecto.

**IMPORTANTE:** Solo se puede tener una carta de agenda a la vez. Si aún no has cumplido con una y al planificar descubres una ficha de escombros con el símbolo de agenda, no sacas ninguna carta.

Cada carta te exige un sacrificio a realizar al instante o la próxima vez inmediata que tengas oportunidad. Cuando lo realices, guárdala junto al resto de tus cartas de juego para **sumar** su puntuación. Y si la partida finaliza y no has podido cumplir la carta de agenda, **resta** los puntos indicados.

■ **FORMACIÓN.** En la siguiente ronda coges una ficha menos de la bolsa.    **-1**

■ **CONTROL DE ALMACÉN.** Dejas de hacer una acción para que tu rival pueda hacer dos seguidas. 

■ **REVISIÓN.** Ejecuta una carta de desvío inmediatamente. 

■ **REPARACIONES.** En tu próxima acción de Tecnología, no subes una posición en la barra.   

■ **SUPERVISIÓN.** En tu próxima acción debes usar una pila de discos que tenga, como mínimo, dos discos más que los que haya en el espacio de acción.   

■ **PROMOCIÓN.** Paga 3M € inmediatamente o en el instante en el que dispongas de ellos. 