



1P



20-30M



12+



nano  
games

# RAILWAYS ALBAN VIARD



ALBAN  
VIARD  
STUDIO  
GAMES  
PLUS



A mediados del siglo XIX, fue la época de la Revolución industrial. Aprovecha la era del vapor y construye tu imperio ferroviario expandiendo las vías del tren, construyendo edificios y trasladando pasajeros para obtener el mayor beneficio.



## Material



8 cartas Plano/Acción



1 carta de Seguimiento



9 Cubos

9 Dados



## Objetivo del juego

Tienes que crear una red ferroviaria en un lapso de tiempo de 120 años mediante la construcción de ferrocarriles, así como nuevos edificios y trasladar pasajeros, para obtener la mayor ganancia posible.

**Configuración** (ver el ejemplo que se muestra en la página siguiente)

- Baraja las 8 cartas de Plano/Acción y roba 4, con el Plano boca arriba. Estas cartas forman el plano donde aparecen los edificios, el terreno y las vías del tren.
- Coloca las 4 cartas del Plano de manera que formen un rectángulo horizontal de 2 por 2 cartas. No pasa nada si las vías del tren no están conectadas en los bordes de los mapas.
- Utiliza 4 dados para colocar a los pasajeros en el plano. Estos dados se colocan en los edificios que se muestran en las cartas. Los edificios están identificados **R - Residencia**, **L - Ocio**, **C - Comercio**, e **I - Industria**, como se describe a la derecha.
- Coloca estos 4 dados en el plano con 1 dado en cada carta. 2 dados deben indicar un  y 2 dados deben indicar un . Puedes asociar cualquier edificio a tu elección con cualquier dado/valor de estos 4.
- Roba las siguientes 3 cartas del mazo de cartas de Plano/Acción y dales la vuelta con el lado de Acción boca arriba. Estas cartas forman tu mano y muestran los iconos de Acción.
- Coloca la última carta de Plano/Acción a un lado, con el Plano hacia arriba.
- Coloca la carta de seguimiento en el lado derecho del mapa.
- Coloca 3 cubos cerca de la carta de seguimiento. 1 cubo se usa como marcador para contabilizar el dinero , 1 se usa para contabilizar el Beneficio , y 1 se utiliza para contabilizar la contaminación . Coloca el marcador de contaminación en 1. Los otros dos aún no se colocan en sus respectivos tracks.
- Coloca los últimos 6 cubos frente a ti, serán los marcadores de ferrocarril durante el juego.
- Coloca 1 dado indicando un  en el lado izquierdo del plano. Este es el dado de la Década, utilizado para indicar el número de turnos en el juego.
- Coloca 1 dado indicando un  en el lado derecho de la carta de seguimiento. Este es el dado de Trabajadores, que se utiliza para marcar el número de trabajadores ferroviarios en tu poder.
- Coloca los últimos 3 dados indicando un , un  y un  delante de ti; estos son tus dados de Construcción. Los números de los dados representan el número de pasajeros en estos edificios.



## Ejemplo de Configuración



## Descripción de las Cartas



## Fases del Turno

Cada turno se divide en 3 fases:

1. Realizar una primera acción
2. Realizar una segunda acción
3. Contabilizar una década

### Fase 1

Ahora debes realizar una **ÚNICA** acción.

Hay 8 acciones disponibles:

- Compra una Vía Férrea Completa
- Construir un Edificio
- Trasladar a un Pasajero
- Contratar a un Trabajador
- Incrementar tu capital
- Disminuir el nivel de contaminación
- Añadir un pasajero
- Mejorar una Vía Férrea

## Significado de los iconos de acción



Billete



Una unidad de vía férrea



Dos unidades de vía férrea



Un Pasajero  
Un Trabajador



Iconos de Destino



Mejorar una Vía Férrea



Disminuir la Contaminación



Construir un Edificio



Ganar Dinero

## Reglas generales para realizar las acciones:

Realizar una acción requiere jugar cartas de tu mano y colocarlas en tu pila de descarte (lado derecho).

Cuando realizas una acción, eliges uno o más iconos de acción de la carta para completar la acción.

Puedes usar varias cartas de tu mano para realizar una acción.

Si usas dos espacios diferentes de la misma carta para realizar la acción, debes aumentar el nivel de contaminación en un espacio. Nunca se puede superar el nivel 13 del track de contaminación.

Si usas dos iconos del mismo espacio para realizar la acción, no es necesario aumentar el nivel de contaminación.

Cada icono solo se puede usar una vez para realizar una sola acción (entre las 8 enumeradas).

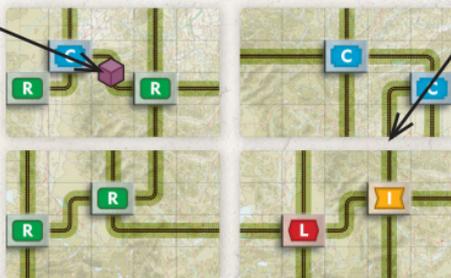
**Importante:** Si el Destino requerido no está disponible, puedes jugar 2 íconos de Destino a tu elección para reemplazarlo.

## Comprar una Vía de Ferrocarril Completa $\longleftrightarrow$

- Utiliza tantos iconos de Raíl como el número de unidades de Raíl que quieras comprar. Si juegas 3 iconos de Raíl, debes construir una vía de 3 unidades (3 espacios) entre **dos edificios**, ni más ni menos. Los edificios se pueden ubicar en diferentes cartas del plano, pero deben estar conectados entre sí por la Vía Férrea.
- Debes jugar un icono de Destino correspondiente al edificio de uno de los finales de la vía.
- Reduce tu dado de Trabajador en 1. Si llega a 0, colócalo debajo de la carta de Seguimiento hasta que vuelvas a obtener dados de trabajadores.
- Coloca un cubo de Marcador de Vía en la vía, los bordes del cubo deben quedar alineados ortogonalmente con las cartas y la cuadrícula de casillas.

**Nota:** Si ya no tienes trabajadores (es decir, tu dado de trabajador está debajo de la carta de seguimiento), no puedes comprar una vía férrea. Primero debes reclutar un trabajador antes de comprar la vía (ver **Reclutamiento de un Trabajador**) pero esto cuenta como una Acción completa. Si te quedas sin cubos de marcadores de vía, no puedes comprar más vías durante el resto de la partida.

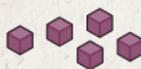
**Opción 1 :**  
Estos 2 edificios están conectados por una vía de 2 casillas. Comprar esta vía requiere jugar 2 iconos de Vía Férrea, un icono de Destino **C** o **R**, y un Trabajador.



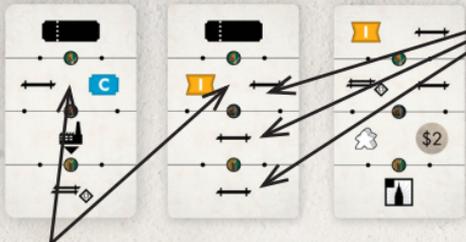
**Opción 2 :**  
Otra opción consistiría en construir ésta vía de 3 casillas, que requiere 3 iconos de vía y un icono de Destino **C** o **I**, así como un trabajador. Como con la opción 1, añadirías un marcador de Vía en la vía y reducirías tu dado de trabajador en 1.

Añadir un Marcador de Vía sobre la vía y disminuir tu dado de Trabajador en 1.

Dado de Trabajador indicando



Marcadores de Vía



### Para pagar la Opción 1:

Podrías jugar carta usando el segundo espacio para obtener 1 vía de ferrocarril + un ícono de Destino **C**, así como la segunda carta usando el segundo espacio (o 3º o 4º) para la otra vía necesaria. Como solo usaste un espacio en cada carta, no generaría ninguna contaminación.

### Para pagar la Opción 2:

Podrías jugar solo la segunda carta usando los espacios 2, 3 y 4 para obtener el ícono de Destino **II** y 3 vías; sin embargo, al usar de 3 espacios de la misma carta aumentaría la contaminación en 2. En su lugar, podrías jugar las tres cartas usando el espacio 2 de la primera carta, espacio 2, 3 o 4 de la segunda carta y espacio 1 o 2 de la tercera carta; no generarías ninguna contaminación, pero habrías jugado todas tus cartas, ¡lo que te dejaría sin más íconos para el turno!

## Construir un edificio

- Utiliza el ícono de Construir un Edificio de una de tus cartas de Acción.
- Paga el Coste igual al doble del número de pasajeros indicado por el dado de Edificio (por ejemplo, un dado de Edificio que indica 3 pasajeros cuesta 6 de Dinero).

Tienes la opción de construir 3 edificios durante el juego, representados por los 3 dados de edificios. El color de los dados que uses en el juego **no representa** el color de los edificios.

Puedes construir el dado de Edificio en cualquier lugar del plano, excepto sobre edificios existentes ( **R** **L** **C** **II** impreso en las cartas, así como encima de los dados de Edificios que ya has construido).

Incluso puedes construir en una casilla de vía de ferrocarril, esa casilla dejaría de ser una vía férrea. El color del edificio depende de dónde construyas el dado del edificio:

- Si construyes el dado ortogonalmente adyacente a un edificio existente (ya sea un edificio ya impreso en la carta o un dado de Edificio), el dado se convierte en un edificio del mismo color que el edificio adyacente y tiene un número de pasajeros igual al indicado en el dado.
- Si construyes el dado en una ubicación que no sea adyacente a un edificio existente, el edificio es un Edificio **L** y tiene un número de pasajeros igual al indicado en el dado.

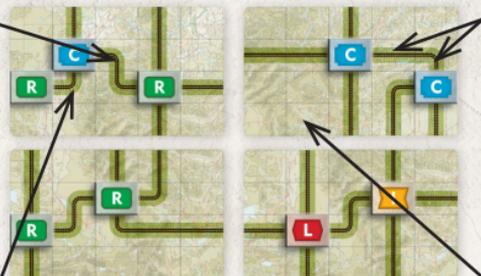
Tan pronto como dos edificios (o más) estén adyacentes ortogonalmente, estos dos edificios adyacentes se consideran un solo edificio, todos los Pasajeros pertenecen a todo el conjunto de edificio (los Pasajeros se pueden desplazar más adelante durante el juego).

## Observación:

- No puedes construir un dado de Edificio si esta acción da como resultado una fusión de varios edificios de diferentes colores.
- Es posible construir varios dados de Edificio para fusionar diferentes edificios si todos son del mismo color. Si construyes un segundo (o tercer) dado de Edificio junto al primer dado de Edificio, el segundo dado de Edificio será del mismo color que el primer dado de Edificio.

Puedes construir un dado de Edificio aquí, será un edificio **C**. Los 2 edificios **C** adyacentes forman ahora un solo gran edificio **C** de dos casillas.

No puedes construir un dado de Edificio aquí porque conlleva la fusión de dos edificios de colores diferentes.



Puedes construir dos edificios aquí (en 2 acciones), estos edificios se fusionarán y formarán un gran edificio **C** de 4 casillas.

Puedes construir un dado de Edificio aquí, se convertirá en un Edificio **L**. Estará conectado por la vía férrea al otro edificio **L** por la parte sur del plano.

## Desplazar a un pasajero

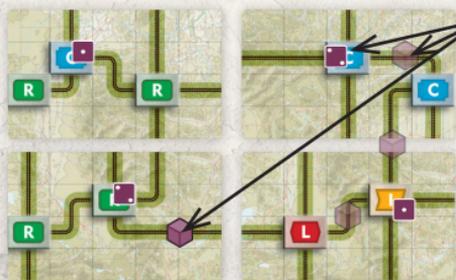
- Utiliza el icono de Billete de uno de los espacios de tus cartas de Acción.
- Utiliza el icono de Destino de uno de los espacios de tus cartas de Acción.
- Disminuye el dado de Edificio Inicial en 1. Si esto reduce un  a un 0, coloca el dado como Pasajero debajo del Plano. Este dado de Pasajero se puede usar más adelante en la partida (ver **Añadir un Pasajero**).

El punto que quitas del dado representa un Pasajero. El Pasajero solo utiliza vías férreas que tengan un **Cubo de Marcador de Vía** encima. Detiene su desplazamiento en el primer edificio en el trayecto correspondiente al icono de Destino que has jugado. No hay bucle y no se puede cruzar el mismo edificio dos veces.

Recibirás las siguientes bonificaciones en el orden que se indica a continuación:

1. Aumenta tu ganancia con el marcador en un número de espacios igual al número de paradas durante el movimiento. Cada edificio en el trayecto cuenta como 1 parada, incluyendo el edificio de destino final, pero sin incluir el edificio de partida.
2. Aplicar una bonificación de Destino tanto por el icono como por el destino:
  - **Comercio C**: Recibe +5 de Capital (si este excede de 20, permanece en 20) y aumenta tu nivel de Contaminación en uno (nunca más de 13).
  - **Industria I**: Aumenta tu dado de Trabajador en 1 (límite 6) y aumenta tu nivel de Contaminación en uno (nunca más de 13).
  - **Residencia R**: Disminuye tu nivel de Contaminación en un punto (nunca por debajo del espacio 1).
  - **Ocio L**: Convierte una vez Capital en Beneficio, utilizando el siguiente tipo de cambio.
    - Gasta 1 de capital para recibir 1 de Beneficio
    - Gasta 1+2=3 de capital para recibir 2 de Beneficios
    - Gasta 1+2+3=6 de capital para recibir 3 de Beneficios
    - Gasta 1+2+3+4=10 de capital para recibir 4 de Beneficios
    - Gasta 1+2+3+4+5=15 de capital para recibir 5 de Beneficios.Tu track de Capital está limitado a 20, por lo que no puedes convertir más de 15 en Capital en una sola vez.
3. Recibe Capital igual al número de casillas de Vías Férreas atravesadas durante el movimiento, sin contar los edificios; las vías mejoradas cuentan el doble (ver Mejorar una vía férrea).

**Nota:** El track de Beneficios no tiene límite, pero exceder el track impreso es extremadamente improbable.



2. Reduce el dado de Edificio de partida en 1.  
El Pasajero se desplaza a través de un **C**, un **I**, un **L** y un **C** y llega al primer edificio **R** (Destino final). Obtienes 4 de Beneficio, después, disminuye tu nivel de Contaminación un espacio (sin salirse del track de Contaminación), finalmente, obtienes 2 + 3 + 2 + 4 de Capital hasta el límite de 20 del track de Capital.

1. Juegas el icono de Billete y el icono de Destino verde **R**. Estos iconos están en la misma carta pero en dos espacios diferentes, por lo que debes aumentar tu nivel de contaminación en un espacio (sin exceder de 13).



### Contratar a un Trabajador

- Utiliza el ícono gris de figura de Trabajador de uno de los espacios de tus cartas de Acción.
- Aumenta tu dado de Trabajador en 1 (límite 6).

### Incrementa tu Capital

- Utiliza tantos iconos de dinero como quieras de los espacios de las cartas de Acción (ninguna carta tiene más de uno, por lo que no tienes que aumentar la Contaminación).
- Incrementa tu Capital según el valor total de estos iconos (límite 20).

### Disminuir el Nivel de Contaminación

- Utiliza el icono de Reducir contaminación de uno de los espacios de tus cartas de Acción.
- Baja un nivel tu nivel de contaminación (sin salirte del track).

### Añadir un pasajero

- Utiliza el icono blanco de Pasajero de uno de los espacios de tus cartas de Acción.
- Añade 1 Pasajero a 1 edificio. Si no hay dados en el edificio y hay un dado de Pasajero debajo del plano, añade el dado de Pasajero en un edificio vacío, indicando un  en el dado. Si ya hay un dado de Pasajeros en el edificio, gíralo para aumentar el número de Pasajeros en 1 (límite 6).

### Mejorar una Vía Férrea

- Utiliza el ícono Mejorar Vía Férrea de uno de los espacios de tus cartas de Acción.
- Utiliza un icono de Destino correspondiente al edificio de uno de los extremos de la vía.
- *Gira el cubo del Marcador de Vía en un ángulo de 45°.* Esta vía es ahora **una vía mejorada.**  
Una vía mejorada vale el doble en Capital cuando desplazas a un pasajero (por ejemplo, una vía mejorada de 4 casillas de vía de trayecto te reporta 8 de Capital).

## Fase 2

Si tienes suficientes cartas de Acción en tu mano para jugar la Fase 2 después de jugar la Fase 1 (como recordatorio, todas las cartas jugadas en la Fase 1 van a la pila de descarte, con el lado de Acción boca arriba), puedes jugar la Fase 2 de acuerdo a las mismas reglas de la Fase 1.

## Contabilizar una década

- Completa tu mano con cartas de la reserva (*en el primer turno del juego, esta es la carta del octavo plano que no usaste durante la configuración*) para comenzar la siguiente ronda con 3 cartas en la mano. Si no hay suficientes cartas en la reserva para tener 3 cartas, baraja todas las cartas de la pila de descarte (lado derecho), colócalas en tu reserva (lado izquierdo) boca arriba, luego roba tantas cartas como necesites para comenzar la siguiente ronda con 3 cartas en la mano.
- Incrementa el dado de Década en 1. Si esto lleva a aumentar por encima de un  por primera vez, gira el dado para indicar nuevamente un . Cuando necesites aumentar por encima del  por segunda vez, la partida habrá terminado (ya se habrán jugado 12 turnos).

## Fin de la Partida

Después de 120 años (12 turnos con hasta 2 acciones cada uno), el juego termina. Tu puntuación es igual a tu Beneficio +3 de Capital por cada vía férrea con un marcador en ella (independientemente de su longitud y cualquier mejora) menos el número del nivel de Contaminación actual.

## Objetivos

En caso de que quieras jugar con diferentes objetivos:

Al hacer la configuración, elije un objetivo de los de la siguiente lista. Para la primera partida, se recomienda jugar con El Economista.

1. **El Economista:** Tener la mayor Ganancia posible con cualquier plano.
2. **El Alcalde:** Desplazar a todos los pasajeros a sus destinos.
3. **El Maquinista:** Dejar a los pasajeros en los 4 tipos de edificios     al menos una vez.
4. **El Ingeniero:** Construye y mejora todas las vías férreas del plano.
5. **El Barón Ferroviario:** Cualquier combinación de objetivos 1, 2, 3, y 4.

## Significado de los iconos de acción



Billete



Una unidad de vía férrea



Dos unidades de vía férrea



Un Pasajero  
Un Trabajador



Iconos de Destino



Mejorar una Vía Férrea



Disminuir la Contaminación



Construir un Edificio



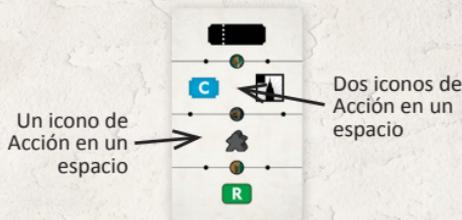
Ganar Dinero

## Descripción de las Cartas

### Carta de Plano



### Carta de Acción con 4 espacios de Acción



## Resumen de una Década

- Completa tu mano con cartas de la reserva (*en el primer turno del juego, esta es la carta del octavo plano que no usaste durante la configuración*) para comenzar la siguiente ronda con 3 cartas en la mano. Si no hay suficientes cartas en la reserva para tener 3 cartas, baraja todas las cartas de la pila de descarte (lado derecho), colócalas en tu reserva (lado izquierdo) boca arriba, luego roba tantas cartas como necesites para comenzar la siguiente ronda. con 3 cartas en la mano.
- Incrementa el dado de Década en 1. Si esto lleva a incrementar por encima del 6 por primera vez, gira el dado para indicar nuevamente un 1.

Cuando necesites aumentar por encima del 6 por segunda vez, la partida habrá terminado (ya se habrán jugado los 12 turnos).

### AGRADECIMIENTOS

Juego: Alban Viard

Grafismos: Todd Sanders y Sampo Sikio

Edición de las Reglas: Nathan Morse y Stanilas Gayot

Traducción de las reglas al español: Javier Cano



AVStudioGames  
9C Rue Aloxe Corton  
21200 Chœrey-Les-Beaune  
France  
avstudiogames.com

