

Al igual que él, intentarás atraer al mayor número de pasajeros adinerados para que tu compañía de trenes alcance un gran prestigio. Para ello, deberás disponer de unos cuantos vagones bien lujosos que permitan ofrecer el mejor viaje hasta la lejana Constantinopla.

Durante la partida contarás con muchas opciones y caminos que podrán conducirte hasta la victoria. Incluso si sólo te dedicas a crear un tren que resulte atractivo, puede que las cosas te salgan bien.

Pero cuidado: en el Orient Express no siempre viaja gente distinguida. ¡En algunos casos, es posible incluso que llegue a cometerse un asesinato!

COMPONENTES Y PREPARATIVOS INICIALES

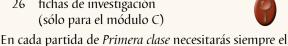
COMPONENTES

Material básico (necesario en todas las partidas)

- 94 cartas de vagón (50 de nivel 0/1, 24 de 2/4 y 20 de 7/12)
- cartas de vagones de correo (4 por jugador) 16
- cartas básicas (24 cartas por mazo) 72
- 21 cartas de bonificación final
- 12 revisores (3 por jugador)
- fichas de locomotora (1 por jugador)
- 24 cubos (6 por jugador)
- 48 monedas
- 8 tarjetas de locomotora
- 1 tarjeta de Constantinopla
- tablillas de juego (1 por jugador)
- marcador de puntos 1
- tarjeta de jugador inicial
- ficha de jugador inicial

Componentes de los módulos

- 5 módulos (24 cartas cada uno)
- cartas de culpabilidad (sólo para el módulo C)
- fichas de investigación (sólo para el módulo C)



Te recomendamos encarecidamente que, si es la primera partida para alguno de los jugadores, juegues con los módulos A y B. Seguro que te lo agradecerá.

material básico y los componentes de 2 módulos.

Para la primera partida

- **Módulo A Los encargos** (p. 1 del suplemento)
- Módulo B Famosos y postales (pp. 2 y 3 del suplemento)

En la primera partida no se utilizarán el resto de módulos.

Tanto los preparativos como el desarrollo de la partida son iguales sea cual sea el número de jugadores.

El jugador inicial toma el mazo 1 de cartas de acción (verde) y dispone en el centro de la mesa 3 filas con 6 cartas cada una. De este modo habrá 18 cartas de acción sobre la mesa. Estas cartas boca arriba constituyen el despliegue para la primera ronda. Deja también la tarjeta de jugador inicial a la izquierda de la primera carta de la primera fila.

Tras preparar tu tablilla de juego (ver la siguiente página), ya podrás empezar la partida.

Reúne primero todas las cartas básicas. Estas se reconocen por tener una X en el billete y se usan en todas las partidas. Además, tendrás que añadir todas las cartas correspondientes a los dos módulos que hayas elegido (ver la sección de componentes). Los módulos se diferencian por la letra que aparece impresa en el billete que hay a ambos lados de la carta. Todas estas cartas se dividen en 3 colores, cada uno con su respectiva cifra: verde = 1, azul = 2 y rojo = 3.

















Baraja las cartas de bonificación final. Después, el jugador situa-Baraja las cartas de bonnicación iniai. Despues, et jugador sidad do a la derecha del jugador inicial roba tantas de estas cartas como el número de jugadores más 1, elige una de ellas y pasa el resto de cartas al siguiente jugador de su derecha (es decir, en sentido antihorario). El procedimiento sigue hasta que todos los jugadores tengan una carta de bonificación final. La carta que haya sobrado deberá volverse a barajar con el resto de cartas de bonificación. Estas cartas de bonificación aportarán puntos durante el recuento final de la partida, tal como se explica en la página 10. Finalmente, descubre 4 cartas de bonificación y deja el resto formando un mazo.

Baraja todas las cartas de cada color por separado (mezclando las cartas básicas con las de los módulos), de forma que cada color tenga un mazo distinto. Deja estos tres mazos sobre la mesa; de ellos se sacarán las cartas de acción.

Deja las **cartas de vagón** de modo que todos los jugadores puedan acceder fácilmente a ellas, separadas en montones por orden ascendente (0, 1, 2, 4, 7 y 12). De este modo habrás dispuesto 6 montones con vagones de distintos valores.

Atención: en el reverso de los vagones de nivel 0 hay un vagón de nivel 1; en el reverso de los vagones de nivel 2 hay un vagón de nivel 4; y en el reverso de los vagones de 7 hay un vagón de 12. Así pues, para crear la pila de vagones de nivel 1 sólo tienes que voltear la mitad de los vagones de nivel 0.





Las **monedas** se dejan formando una reserva a la que puedan acceder todos los jugadores.



Dispón las **tarjetas de locomotora** en orden ascendente (5, 6, 7, 8, 12, 13, 14 y 15) y déjalas en una pila de tal manera que la tarjeta de valor 5 quede encima y la de 15 quede debajo.

Deja la tarjeta de Constantinopla junto a la pila de locomotoras.



Pila de locomotoras



Tarjeta de Constantinopla



Cada jugador elige un color y recibe:



• 1 moneda

• 3 revisores

• 1 locomotora

6 cubos

• 4 cartas de vagón de correo

2 vagones de nivel 0



En la página siguiente se explica cómo deberás preparar tu tablilla de juego.



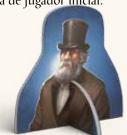
48

46

Determina quién será el jugador inicial y entrégale la ficha de jugador inicial.

7. Marcador de

puntuación



Designa a un jugador para que se encargue de anotar los puntos durante el transcurso de la partida. Deja el marcador de puntos junto a él y haz que cada jugador coloque uno de sus revi-

sores en la casilla 0/50 del marcador. Finalmente, cada jugador deja sus **6 cubos** junto al marcador.



Preparación de la tablilla de juego



Introducción

Primero te explicaremos a grandes rasgos cómo se desarrolla la partida y qué podrás hacer cuando sea tu turno.

Después te explicaremos los iconos que te irás encontrando durante la partida. En cuanto los hayas entendido te resultará muy sencillo entender también los distintos módulos. En el suplemento se explican los módulos en detalle, así como un par de particularidades.

Importante: algunas cartas y sus acciones o características específicas pueden modificar, complementar o reemplazar por completo algunas de las reglas que aquí explicaremos.

Poco a poco te iremos contando todo con mayor detalle para que no te quede ninguna duda; no te dejes impresionar por la cantidad de páginas de las instrucciones.

Desarrollo de la partida

Una partida de *Primera clase* dura **6 rondas**. En cada ronda se desplegarán **18 cartas** de un mismo mazo repartidas en 3 filas:

- en la 1^a y 2^a rondas se desplegarán las cartas del **primer mazo** (verde);
- en la 3^a y 4^a rondas se desplegarán las cartas del **segundo mazo** (azul);
- y en la 5^a y 6^a rondas se desplegarán las cartas del **tercer mazo** (rojo).

Atención: las cartas de la primera ronda ya se habrán desplegado durante la preparación de la partida (páginas 2 y 3).

DESARROLLO DE UNA RONDA

El jugador inicial empezará la ronda tomando una de las cartas del despliegue y realizando la acción indicada. Después le seguirá el jugador de su izquierda, quien también tomará una carta de acción del despliegue, la llevará a cabo y pasará el turno al siguiente jugador, y así, sucesivamente.

Una ronda terminará cuando cada jugador haya realizado tres turnos (es decir, cuando haya elegido 3 cartas de acción). Cada 2 rondas (al terminarse un mazo de cartas) se llevará a cabo una fase de puntuación.

Después de la sexta ronda la partida finaliza. Tras realizar un breve recuento final, el jugador que tenga más puntos será el ganador.

En tu turno

Cada vez que sea tu turno deberás quedarte:

- **O bien** la tarjeta de jugador inicial (ver pp. 10 y 11);
- O bien 1 carta de acción del despliegue.

Al quedarte una carta de acción podrás elegir entre todas las cartas desplegadas en filas. Luego tendrás opción de usar la carta de una de las dos maneras siguientes:

- **Realizar la acción** Llevas a cabo las acciones indicadas en la carta, ya sea **parcial o totalmente**. Así pues, podrías quedarte con una carta aunque no pudieras aprovecharla por completo.
 - **Atención:** si decides realizar la acción de la carta, deberás efectuar primero todas las acciones que la carta te permita (como verás más adelante, durante la partida tendrás la posibilidad de realizar algunas acciones sin necesidad de usar cartas de acción).
- **Ignorar la acción** Si no deseas realizar la acción de la carta, igualmente te la quedarás, pero **renunciando por completo** a las acciones que hubiera en ella. Al hacerlo podrás **mejorar** uno de tus vagones (en la p. 5 se explica cómo se realiza la mejora de un vagón)

Atención: no se puede tomar la tarjeta de jugador inicial y renunciar a ser jugador inicial.

En ambos casos deberás dejar la carta de acción que hayas tomado boca abajo en la esquina inferior izquierda de tu tablilla.

En las siguientes páginas se explican con detalle los iconos básicos y sus funciones.

Los iconos de los módulos que entren en juego (en función de los módulos elegidos) se explican en el suplemento.

<u>Retirar una fila</u>

Si durante el transcurso de la partida en una fila se han tomado tantas cartas como jugadores, entonces deberás retirar la fila entera. Las cartas de acción retiradas quedan fuera de la partida y ya no podrán adquirirse.

Recuerda que al principio de una ronda siempre hay 6 cartas de acción en cada fila.

Así pues, en las partidas con 4 jugadores una fila se retirará cuando sólo queden 2 cartas de acción, puesto que los jugadores habrán adquirido ya 4 cartas de acción de esa fila.

Ejemplo (partida con 3 jugadores)

Después de que haberte quedado una carta, sólo quedan 3 cartas de acción en esta fila. Así pues, deberás retirarlas del juego.



Importante: la tarjeta de jugador inicial no se puede retirar, y siempre debe estar disponible hasta que un jugador se la quede.

Los iconos básicos

A continuación te explicaremos los iconos básicos. De este modo irás aprendiendo el juego a partir de los distintos elementos que lo componen.

ADQUIRIR NUEVOS VAGONES - Para ampliar o mejorar el tren

Durante la partida dispondrás de dos trenes junto a tu tablilla individual. Cada uno de los trenes empieza con un vagón de nivel 0 (ver los preparativos indicados en la página 4). Poco a poco irás ampliando tus trenes con más vagones o mejorando los vagones ya existentes para así conseguir más puntos durante las fases de puntuación (pp. 13-15).





Adquirir un vagón de nivel 0

Con este icono adquirirás un vagón de nivel 0 de la reserva y lo dejarás en uno de tus dos trenes. De este modo habrás ampliado el tren con un nuevo vagón. Si en la carta aparece este icono más de una vez, añadirás el número correspondiente de vagones de nivel 0.

Los vagones de nivel 0 siempre se colocan a la derecha del último vagón (es decir, la última carta del tren). Para cada nuevo vagón que coloques podrás decidir en cuál de los trenes lo colocas.

Ejemplo

Tomas esta carta de acción y adquieres dos vagones de nivel 0.

2 Sitúas los dos vagones a la derecha de la última carta del tren superior.



Atención: también habrías podido colocar los dos vagones en tu tren inferior.

Si adquieres más de un vagón, puedes repartirlos entre ambos trenes.

o bien

2

Dejas el primer vagón de nivel 0 junto a la última carta del tren superior y el otro vagón de 0 en el tren inferior.



MEJORAR UN VAGÓN

Para conseguir más puntos durante el transcurso de la partida tendrás que mejorar tus vagones. Con ello dispondrás de unos vagones más lujosos y de mayor valor.



Este icono te permite mejorar los vagones. Concretamente, te permite mejorar uno de tus vagones de nivel 0 en un vagón de nivel 1.

- Con cada mejora que realices podrás elegir en cuál de tus dos trenes (el superior o el inferior) deseas realizar la mejora.
- El icono de la izquierda siempre muestra el vagón de menor nivel (menos lujoso; en el ejemplo, uno de nivel 0), que podrás mejorar. Dicho vagón debe encontrarse ya en tu tren inferior o superior.



- El icono de la derecha es el vagón de mayor valor (más lujoso; en el ejemplo, uno de nivel 1), en el cual se convertirá el otro vagón. Así pues, este **sustituirá** al vagón de menor valor.
- Cada icono te permite mejorar **un solo vagón al siguiente nivel**. Para mejorar más de un vagón, deberían aparecer más iconos.
- Ten en cuenta que el vagón de la izquierda siempre debe ser de un nivel igual o superior a cualquiera de los vagones posteriores.
- Si en el tren dispones de varios vagones del mismo nivel para mejorar, deberás mejorar siempre el primero de ellos (el situado más a la izquierda).



Ejemplo

Decides mejorar un vagón de nivel 0 a uno de nivel 1.

Optas por mejorar un vagón de nivel 0 de tu tren superior.

Sin embargo, sólo puedes mejorar el vagón enmarcado en rojo. El otro vagón que se encuentra junto a este no se puede mejorar.



2 Después tomas un vagón de nivel 1 de la reserva.



Luego, reemplazas el vagón de nivel 0 señalado anteriormente por este vagón de nivel 1.



Atención: si realizas varias mejoras, puedes repartirlas como desees. Es decir, puedes realizarlas tanto en tu tren superior como en tu tren inferior. También puedes mejorar varias veces el mismo vagón, siempre y cuando estés realizando las mejoras indicadas. Todas las mejoras funcionan de igual manera.

No está permitido saltarse ningún nivel

a la hora de mejorar un vagón. Es decir, un vagón de nivel 0 siempre deberá convertirse primero en uno de nivel 1, después en uno de nivel 2, después en uno de nivel 4, después en uno de nivel 7 y, finalmente, en uno de nivel 12.

Los vagones siempre deben mejorarse siguiendo la secuencia que aquí se muestra.





MEJORAR EL VAGÓN QUE DESEES

Si aparece este icono, podrás mejorar cualquiera de tus vagones. Es decir, elegirías uno de tus vagones y lo mejorarías **al siguiente nivel**.

Si contaras con varias mejoras de este tipo, podrías mejorar el mismo vagón varias veces, incrementándolo 1 nivel cada vez.

Importante: con este tipo de mejora también podrías adquirir un vagón de nivel 0 de la reserva y situarlo a la derecha de cualquiera de tus dos trenes.

Ejemplo

Realizas una mejora para uno de tus vagones.
Quieres transformar uno de tus vagones de nivel 4 en un vagón de nivel 7. Decides hacerlo en tu tren inferior.
Debes mejorar el primer vagón de ese tren. Para ello, retiras la carta de vagón de nivel 4 del tren.



Después tomas un vagón de nivel 7 de la reserva y lo colocas en el espacio libre que ha quedado.

Atención: con este icono habrías podido hacer lo mismo.





El movimiento del revisor

Cada jugador cuenta con dos revisores: uno para el tren inferior y otro para el tren superior (recuerda que tu tercer revisor sirve para el recuento de puntos y está situado sobre el marcador).



Si aparece uno de estos iconos, significa que podrás **mover a tus revisores simultáneamente**. El número de flechas señala cuántos vagones podrás desplazarse cada revisor hacia la derecha.



Ejemplo

Llevas a cabo esta acción.



Así pues, desplazas cada uno de tus revisores dos vagones hacia la derecha.





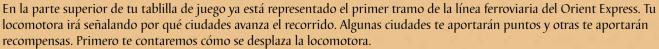
Si en el icono sólo aparece un revisor, estará señalando la cantidad de vagones que podrán moverse **en total** tus revisores. También en este caso el número de flechas equivale al número de vagones que podrán recorrer los revisores. En caso de querer mover a ambos revisores, tendrías que repartir el movimiento. O dicho de otro modo: con este icono **no** se desplazan ambos revisores a la vez.

¿Qué sucede si el revisor debe moverse, pero no tiene más vagones delante?

Si el revisor se encuentra en el último vagón del tren (el vagón situado más a la derecha) o ha llegado hasta la tarjeta de locomotora (ver p. 12), el revisor no podrá seguir moviéndose. Cualquier movimiento sobrante se perdería.



EL MOVIMIENTO DE LA LOCOMOTORA











Si aparece uno de estos iconos de locomotora, podrás avanzar tu locomotora por la línea. Las flechas indican el número de ciudades que la locomotora se desplazará hacia la izquierda (es decir, la cantidad de casillas que avanzará).

Ejemplo

Quieres realizar esta acción.



Con ello puedes desplazar tu locomotora 2 ciudades. La locomotora ya se encontraba en la primera ciudad.



CUANDO LA LOCOMOTORA ALCANZA O SOBREPASA UNA CIUDAD CON RECOMPENSA

Si la locomotora ha llegado hasta una ciudad con este icono o la ha superado, en **cada fase de puntuación** recibirás la recompensa representada dentro del recuadro (señalado con el icono o). En las páginas 13-15 se explica con mayor detalle qué son las fases de puntuación.



8 puntos.

La locomotora ha alcan-

zado una casilla de puntos. Con ello, el jugador

recibe inmediatamente

Cuando la locomotora alcanza o sobrepasa una ciudad con puntos

Si la locomotora ha llegado hasta una ciudad con este icono la la superado, recibirás **de inmediato y una sola vez** los puntos indicados. Los puntos se anotan directa-

mente en el marcador, desplazando tu ficha de puntuación (el tercer revisor) tantos espacios como la cifra indicada en la casilla de puntos.

Importante: en tu tablilla ya aparecen las **3 primeras ciudades** del recorrido (sin contar la casilla inicial). Si quieres que tu locomotora avance más allá, deberás colocar más cartas de tramo en el recorrido (tal como se detalla en el siguiente apartado).

¿Qué sucede si la locomotora podría avanzar más, pero no tiene más ciudades por delante?

Si la locomotora ha llegado a la última ciudad del recorrido, no podrá seguir avanzando. Cualquier movimiento sobrante se perdería.

AMPLIAR LA LÍNEA FERROVIARIA - Adquirir una carta de tramo

Al ampliar el recorrido con las cartas de tramo, podrás conseguir más puntos y recompensas.



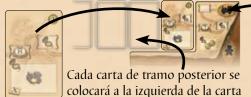


Las cartas de tramo también se encuentran en el despliegue de cartas de acción. Si en tu turno te quedas una de estas cartas, deberás dejarla en la **parte superior izquierda** de tu tablilla individual junto a la última carta de tramo que hubieras colocado.

Si es la primera carta de tramo que colocas, tendrás que ponerla a la izquierda del espacio señalado como el principio de la línea que tienes en tu tablilla. Así pues, tu vía férrea discurre de derecha a izquierda. Cada carta de tramo tiene entre 1 y 4 ciudades.

Cada carta de tramo te aportará los puntos o recompensas indicados en cuanto la locomotora haya llegado a la ciudad en cuestión.

Deberás colocar tu primera carta de tramo a la izquierda, junto al inicio de la vía férrea.



previamente colocada.

Tu locomotora empezará la partida en la ciudad de París, el lugar de origen del recorrido.

LOS ENCARGOS – Los encargos te aportan varias recompensas

Los encargos forman parte de cada módulo. A continuación te contaremos sus características básicas.

Al cumplir un encargo recibirás algún tipo de recompensa.

- Los encargos se reconocen por el icono de un sujetapapeles, que puede estar apaisado o en vertical.
- Si en tu turno adquieres una carta de encargo del despliegue de cartas, deberás dejarla descubierta junto a tu tablilla.
- Cada encargo tiene un requisito **mínimo** (en la parte superior de la carta) que deberás cumplir para completar ese encargo. El encargo también indica (en la parte inferior de la carta), la recompensa que obtendrías

Cuando hayas alcanzado -o superado- dicho requisito, podrás cumplir el encargo.
 Puedes hacerlo tanto antes como después de tus acciones normales, así como durante una fase de puntuación (pp. 13 y 14). Al hacerlo recibirás de inmediato la recompensa indicada. Si no pudieras recibir la recompensa por entero, conseguirás sólo hasta donde

sea posible.

en el momento de cumplirlo.

• Los encargos cumplidos se voltean y se dejan en la pila de cartas de acción usadas, en la parte inferior izquierda de tu tablilla.

Importante: en el apartado del suplemento dedicado a cada módulo se explican con mayor detalle cada uno de los requisitos.

Atención: puedes tener un encargo sin cumplir frente a ti durante tanto tiempo como desees. Algunos encargos aportan su recompensa en un momento posterior.





<u>La tarjeta de jugador inicial</u>

Cuando sea turno, en vez de tomar una carta de acción puedes quedarte la tarjeta de jugador inicial, dejándola frente a ti.

Gracias a esta tarjeta, cuando finalice la ronda (en cuanto todos los jugadores haya realizado tres turnos) serás el nuevo jugador inicial. Esto implica que durante la fase de puntuación (pp. 13-15) ya serás el nuevo jugador inicial.

Cuando un jugador adquiera la tarjeta de jugador inicial, se adjudicarán varias recompensas. Estas recompensas vienen indicadas en la propia tarjeta.



Tarjeta de jugador inicial



Ficha de jugador inicial

Ejemplo

Te has quedado la tarjeta de jugador inicial y recibes 2 monedas de la reserva. El jugador de tu izquierda (amarillo) no recibe nada. El tercer jugador (verde) recibe un vagón de nivel 0. Finalmente, el cuarto jugador (rojo) puede elegir entre tomar un vagón de nivel 0 o mejorar un vagón al nivel 1, y optar por mejorar el vagón.



Azul: Amarillo:

Verde:



Atención: el actual jugador inicial también podría tomar la tarjeta de jugador inicial si quisiera y así seguir siendo jugador inicial en la siguiente ronda.

Importante: tras repartir las recompensas, **descarta la carta situada más a la izquierda** de la actual fila superior. Esta carta se retira de la partida y ya no podrá adquirirse. Es posible que, al retirar dicha carta, hubiera que retirar también el resto de cartas de la fila, tal como se ha explicado en el apartado "Retirar una fila" (p. 5).

Retiras la primera carta de la izquierda en la fila que se encuentra más arriba.



LAS CARTAS DE BONIFICACIÓN FINAL - Aportan puntos al terminar la partida

Cada jugador dispone al principio de la partida de 1 carta de bonificación final. Además, siempre habrá 4 cartas de bonificación disponibles.





¿Cómo se consigue una carta de bonificación final?

- Cada vez que sea tu turno, puedes gastar **4 monedas** para adquirir una carta de bonificación (ver p. 12).
- Cada carta de bonificación te permitirá realizar la acción indicada en el momento de adquirirla. Tras realizar dicha acción, deberás poner la carta de bonificación boca abajo junto con tus otras cartas de bonificación.
- Si has adquirido una o más cartas de bonificación final, **al finalizar tu turno** deberás reponerlas de modo que vuelva a haber 4 disponibles.



Importante: en algunos módulos hay cartas de acción que te permiten conseguir cartas de bonificación final. Si eliges una de estas cartas de acción, podrás tomar la carta de bonificación que desees entre las 4 disponibles. Además, también podrías pagar 4 monedas de la forma habitual para conseguir más cartas de bonificación. Sin embargo, ten en cuenta que las 4 cartas no se repondrán hasta que finalices tu turno.

¿Cuándo aportan puntos las cartas de Bonificación final?

Después de la última fase de puntuación que se realiza al terminar la partida, se dan los puntos por las cartas de bonificación final (ver el apartado "Fin de la partida", pp. 15 y 16).

CARTAS ESPECIALES

Hay 2 tipos de "cartas especiales": los 4 vagones de correo de que dispones al empezar la partida y las tarjetas de locomotora que habrás dispuesto en una pila durante los preparativos. Estos dos tipos de cartas especiales se colocan de forma "automática" en los trenes. A continuación te contamos cómo se efectúa:

LOS VAGONES DE CORREO - La sexta carta de cada tren

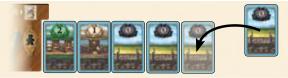
En cuanto hayas colocado tu quinto vagón en uno de tus trenes, deberás poner el vagón de correo como **sexto vagón** (sexta carta) de ese tren. Podrás elegir entre cualquiera de los vagones de correo que no hayas colocado todavía. Así pues, en una partida podrás llegar a colocar como máximo dos vagones de correo; uno en tu tren superior y otro en tu tren inferior.



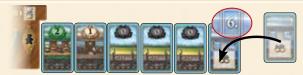
Importante: los vagones de correo no se pueden mejorar y no aportan ningún punto durante las fases de puntuación.

Ejemplo

1 Has puesto tu quinta carta en el tren inferior.



2 Ahora tienes que poner uno de tus vagones de correo como sexta carta del tren inferior.



En ese momento recibes la recompensa indicada en el vagón de correo.

🔁 Has decidido colocar este vagón de correo.



Tu locomotora avanza dos ciudades hacia la izquierda.



Atención: si eliges el vagón de correo que aporta dos mejoras, podrás repartir las mejoras entre cualquiera de tus trenes.

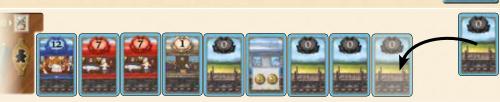
LAS TARJETAS DE LOCOMOTORA - La décima carta de cada tren

En cuanto coloques tu noveno vagón en el tren superior o inferior (sea de la forma que sea), recibirás la tarjeta de locomotora que esté encima de la pila y la colocarás en tu tren (como **décima "carta"**).

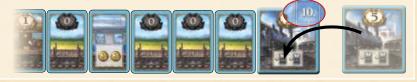


Ejemplo

Pones la novena carta en tu tren inferior.



Tomas de inmediato la tarjeta superior de la pila de locomotoras y la colocas como décima "carta" en el tren.

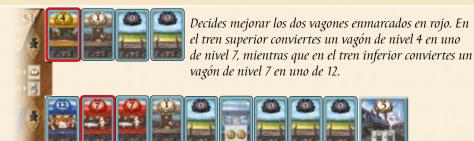


Cada tarjeta de locomotora muestra 1 o 2 mejoras de vagones. Podrías elegir mejorar un vagón tanto del tren inferior como del superior; no es necesario que elijas el mismo tren en el que colocaste la tarjeta.

Ten en cuenta que, en las partidas para 4 jugadores, las 4 primeras tarjetas de locomotora te permitirán mejorar los 2 vagones que tú quieras, mientras que las 4 locomotoras siguientes tienen como recompensa mejorar uno de tus vagones. En cambio, en las partidas con 2 jugadores sólo entran en juego las 4 primeras tarjetas, con 2 mejoras cada una.



Puedes mejorar dos de tus vagones.



En cada fase de puntuación, cada tarjeta de locomotora aporta los puntos indicados en la misma, pero únicamente si el revis**or ha llegado** hasta la tarjeta (las fases de puntuación se explican en las pp. 13-15).



Importante: si un tren cuenta con una tarjeta de locomotora, ya no podrá ampliarse más. Es decir, no se le podrán añadir más vagones por la derecha. Evidentemente, podrás seguir mejorando cualquiera de sus vagones.

CONSTANTINOPLA - El revisor ha llegado hasta la tarjeta de locomotora

Cuando un revisor alcanza la tarjeta de locomotora, simboliza que el tren ha llegado hasta Constantinopla, el destino final del Orient Express. Por ello, recibirás a partir de ahora unos puntos adicionales.

Al empezar la partida, la tarjeta de Constantinopla se deja junto a la pila de tarjetas de locomotora (ambas están muy relacionadas). Los 3 primeros revisores que lleguen hasta su tarjeta de locomotora, conseguirán unos puntos adicionales. Para





Tarjetas de locomotora Tarjeta de Constantinopla

señalar el número de revisores que ya ha llegado hasta la locomotora, se utiliza la tarjeta de Constantinopla.

- El **primer jugador** cuyo revisor alcance una tarjeta de locomotora colocará uno de sus cubos en la primera casilla de Constantinopla y recibirá de inmediato 20 puntos.
- El **segundo jugador** cuyo revisor alcance la locomotora, colocará uno de sus cubos en la segunda casilla y recibirá 10 puntos.
- El tercer jugador cuyo revisor llegue hasta la locomotora, colocará uno de sus cubos en la última casilla de Constantinopla y recibirá por ello 5 puntos.



Importante: un jugador puede recibir puntos por llegar a Constantinopla varias veces, por ejemplo, habiendo llegado con sus revisores dos veces entre el primer y el tercer puesto. En este caso, el jugador habría colocado dos de sus cubos en la tarjeta de Constantinopla y recibiría los puntos correspondientes.

LAS MONEDAS - Te permiten realizar algunas acciones adicionales durante tu turno

Todos los jugadores tienen en su tabilla un apartado para colocar 12 monedas. Cada jugador empieza la partida con 1 moneda.



Las monedas pueden conseguirse a través de varias cartas. Por ejemplo, en algunas cartas de acción de los módulos.

Si aparece algún icono de moneda, por cada uno de estos iconos deberás tomar una ficha de moneda de la reserva y dejarla en tu tablilla.



Cómo se colocan

LAS MONEDAS

Las monedas recién adquiridas siempre deberán colocarse empezando por la casilla libre inferior (es decir, la situada más a la izquierda y más abajo de tu tablilla).

Así pues, deberás rellenar por entero la primera

columna antes de poner una moneda en la segunda columna.

Importante: si obtienes varias monedas, deberás ponerlas en tu tablilla todas a la vez.

¿Qué sucede si no tienes casillas libres para colocar las monedas?

Si no dispusieras de suficiente espacio para todas las monedas que acabas de conseguir, deberás hacer espacio primero gastando monedas (en el próximo apartado se explica cómo). Una vez hayas hecho espacio, podrás colocar las nuevas monedas sobre la tablilla tal como se ha descrito.

de la segunda columna.

Previamente has obtenido 3 monedas y las has dejado

Al conseguir 3 monedas más, deberás empezar a colo-

primera columna y siguiendo por la casilla inferior

carlas empezando por las dos casillas vacías de la

¿Cómo se usan las monedas y para qué sirven?

• Podrás gastar monedas en cualquier momento de tu turno, ya sea antes o después de tomar la carta de acción.

Ejemplo

en tu tablilla.

- Además, también puedes gastar monedas durante las fases de puntuación (ver p. 13).
- Las monedas te permiten hacer acciones adicionales durante la partida. Para poder realizarlas, tendrás que devolver a la reserva 1 moneda y efectuar la acción correspondiente a esa columna. Así pues, en función de la columna en la que se encuentre una moneda, podrás hacer una u otra acción:
 - 1ª columna (5 monedas máx.) Adquiere un vagón de nivel 0.
 - **2ª columna (5 monedas máx.)** Avanza 1 de tus revisores 1 vagón **o bien** avanza tu ficha de locomotora 1 ciudad por el recorrido.
 - 3ª columna (2 monedas máx.) Mejora 1 nivel el vagón que desees.
 - Además, puedes pagar **4 monedas** para conseguir **1 carta de bonificación final** del despliegue (p. 10). Estas monedas pueden provenir de distintas columnas.
 - También puedes gastar **1 moneda** de cualquier columna para conseguir **1 punto**.
- Cuando sea tu turno, podrás gastar tantas monedas como desees, pudiendo elegir las opciones que quieras (siempre y cuando tengas las monedas para ello).
- Cada moneda sólo se puede gastar para aplicar el efecto de la columna en la que se encuentra.
- Las monedas siempre se quedan en el sitio en que las colocaste hasta el momento de usarse.







FINAL DE RONDA

¿CUÁNDO TERMINA UNA RONDA?

Una ronda termina cuando **cada uno de los jugadores haya realizado 3 turnos**, ya sea quedándose cartas de acción o la tarjeta de jugador inicial. Después de que el último jugador haya tomado su tercera carta de acción (o la tarjeta de jugador inicial), se retirará el resto de cartas de la fila (ver p. 5). Así pues, la ronda terminará cuando ya no queden cartas de acción disponibles.

EL NUEVO JUGADOR INICIAL

Después se comprueba si algún jugador se ha quedado la tarjeta de jugador inicial.

De ser así, el nuevo jugador inicial tomará la ficha de jugador inicial del anterior jugador inicial. Después se devuelve la tarjeta de jugador inicial al despliegue para que esté disponible para la siguiente ronda.



Si ningún jugador se ha quedado la tarjeta de jugador inicial, el actual jugador inicial conservará la ficha de jugador inicial, siendo otra vez el jugador inicial en la nueva ronda.

Importante: si ningún jugador ha tomado la tarjeta de jugador inicial, no se obtendrá ninguna recompensa por ello (pp. 10 y 11).

Una nueva ronda

DESPUÉS DE LA PRIMERA RONDA DEL MAZO ACTUAL

- Si has terminado la primera ronda con el mazo 1, 2 o 3, tendrás que desplegar **18 nuevas cartas de acción** del mismo mazo. Con ello ya habrás preparado el despliegue para la siguiente ronda.
- Una vez realizado, deberían quedar **4 cartas de acción** en el mazo. Estas 4 cartas se retiran de la partida, ya que no se utilizarán.
- El jugador inicial empieza la siguiente ronda, que transcurre igual que la primera ronda del mazo actual.

DESPUÉS DE LA SEGUNDA RONDA DEL MAZO ACTUAL

- Si ya has terminado la segunda ronda del mazo 1, 2 o 3 (es decir, si ya no quedara ninguna carta más en ese mazo), se procederá a una fase de puntuación (ver el siguiente apartado).
- Después de la fase de puntuación empezará una nueva ronda con un nuevo mazo. Para ello deberás desplegar 18 cartas del nuevo mazo. El jugador inicial empezará la nueva ronda.
- Importante: la principal diferencia entre los mazos es que las cartas son cada vez mejores.
- Después de realizar la fase de puntuación del mazo 3, se procederá al final de la partida (ver pp. 15 y 16).

LAS FASES DE PUNTUACIÓN Cuando se agotan los mazos 1, 2 y 3

En las fases de puntuación se consiguen las recompensas por la línea ferroviaria y los puntos adicionales que aporten tus trenes. Empezando por el jugador inicial (que podría ser nuevo o no haber cambiado), cada jugador realiza las dos fases siguientes de forma sucesiva.

1. Recibir las recompensas por tu línea ferroviaria

- Por cada ciudad con recompensa (señalada con) en la que se encuentre tu locomotora o por la que haya pasado, recibes la recompensa indicada.
- Recuerda que las recompensas siempre vienen indicadas dentro de un recuadro (señalado con un).
- La primera recompensa (2 monedas) se encuentra dentro de tu tablilla.
- Puedes elegir en qué orden recibes las recompensas de tu línea ferroviaria

En la fase de puntuación se aplican todas las recompensas de las ciudades marcadas en rojo, puesto que la locomotora ya ha llegado hasta ellas. Podrás recibir las recompensas asociadas (marcadas en azul) en el orden que prefieras.



Importante: siempre debes completar todas las recompensas que estén dentro de una misma ciudad antes de pasar a otra ciudad con recompensa. En este caso, "completar" significa aplicar la recompensa correspondiente, ya sea total o parcialmente. Si decides ignorar una recompensa, ya no podrás reclamarla en esta misma fase de puntuación.

• Cada ciudad con recompensa alcanzada te aportará su recompensa una sola vez en cada fase de puntuación.

Importante: si durante una fase de puntuación tu locomotora avanza por la línea ferroviaria y con ello llega hasta una nueva ciudad o la sobrepasa, ésta se activa. Así pues, la recompensa correspondiente a dicha ciudad se recibiría en esta misma fase de puntuación.

Ejemplo

Has puesto estas dos cartas de tramo en tu línea ferroviaria.

Las recompensas de las ciudades marcadas en rojo se aplicarán durante la fase de puntuación, puesto que tu locomotora ya ha pasado por ellas. Así pues, recibes las dos recompensas señaladas en azul que aparecen en los recuadros.

La locomotora todavía no ha alcanzado la ciudad de tu última carta de tramo (a la

izquierda), por lo que no recibes ninguna recompensa por ella.





a) Adquieres un vagón de nivel 0 y lo pones en tu tren superior. Después avanzas la locomotora 2 casillas. Al pasar por encima de una ciudad con puntos recibes 3 puntos. Además, también activas otra ciudad con recompensa. Recibes esta nueva recompensa en esta misma fase de puntuación.



b) Tomas 2 monedas y las colocas en tu tablilla.



c) Gastas 1 moneda de la tablilla para conseguir un vagón de nivel 0, que colocas en el tren superior.



d) Sólo así podrás realizar al completo la última recompensa que has conseguido, avanzando el revisor del tren superior 2 vagones.

Recuerda que habrías podido recibido las recompensas (a, b y d) en otro orden.



2. Recibir puntos por tus trenes

- Cada uno de tus vagones (excepto los vagones de correo) así como las tarjetas de locomotora pueden aportarte puntos.
- Básicamente, se puntúan todos los vagones por los que haya pasado un revisor o en los que se encuentre uno. De este modo, todos los vagones situados a la derecha de un revisor no se puntúan.
- Un vagón aporta tantos puntos como su nivel indica. Así pues, un vagón de nivel 0 no aporta ningún punto, un vagón de nivel 1 aporta 1 punto, etc. Las tarjetas de locomotora portan tantos puntos como la cifra que
- Se suman todos los vagones y tarjetas de locomotora puntuadas y se anotan los puntos en el marcador.

En este ejemplo se puntuarían todos los vagones enmarcados en rojo, ya que el





Vagones

revisor ha llegado hasta ellos.

Tarjetas de locomotora

Atención: obviamente, deberás puntuar tus dos trenes.

Como el recuento de puntos para ambos trenes se realiza exactamente de la misma manera, sólo vamos a poner como ejemplo el tren superior.

Ejemplo

Todos los vagones señalados en rojo se puntúan. Los vagones de nivel 0 (la quinta y la séptima carta) no te reportan ningún punto. El vagón de correo (sexta carta) nunca aporta puntos.



Así pues, por este tren obtienes 12 + 4 + 1 + 1 = 18 puntos. Después pasas a puntuar tu tren inferior.

Importante

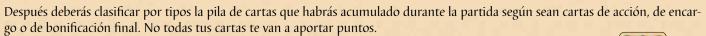
- Antes de recibir las recompensas durante la fase de puntuación o mientras las recibes, puedes cumplir encargos y gastar monedas. Recibirás los puntos en cuanto lo hayas terminado todo.
- Durante tu turno siempre puedes cumplir encargos y gastar monedas, incluso aunque no fueras a recibir ninguna recompensa ni punto durante la fase de puntuación.

Fin de la partida y recuento final

El juego termina después de la tercera fase de puntuación, es decir, tras haber realizado 6 rondas de juego. Retira de la partida los encargos que no hayas cumplido; ya no te aportarán nada.

Luego se realiza un último recuento:

- Por cada moneda que todavía tengas en tu tablilla recibes 1 punto.
- Las cartas de bonificación final aportan puntos.



Recuerda que esta pila de cartas se encuentra en la parte inferior izquierda de tu tablilla.



Para el recuento de las cartas de bonificación necesitarás todas tus cartas de bonificación final, así como las cartas de acción básicas (señaladas con una "X"). El resto de cartas se retiran de la partida; ya no te aportarán ningún punto más.

¿CUÁNTOS PUNTOS TE APORTAN LAS CARTAS DE BONIFICACIÓN?

En cada carta de bonificación final aparece un tipo de carta de acción junto a una cifra de puntos. Deberás contar la cantidad de cartas de acción que tienes de cada tipo (locomotora, revisor o vagones) y luego sumar las cifras de las cartas de bonificación para cada uno de los tipos. Luego tendrás que multiplicar ambos valores para determinar el número de puntos que recibirás. Deberás realizar este procedimiento por separado para cada uno de los tres tipos de cartas de bonificación que existen.

Tipo de la carta de acción



vuntos

Importante: no importa las veces que un icono aparezca dentro de una carta; lo que cuenta es el número de cartas.

Ejemplo

Durante el transcurso de la partida te has quedado las siguientes cartas de acción:



3 cartas de acción de vagones



1 carta de acción de locomotora



1 carta de acción de revisor

El resto de cartas de acción que has conseguido no te suponen ningún punto. Durante la partida has obtenido las siguientes cartas de bonificación final:





2 cartas de bonificación final para vagones (2 puntos y 2 puntos)



1 carta de bonificación final para locomotoras (3 puntos)

Así pues, recibes los siguientes puntos:



Vagones) \times 4 (\bigcirc + \bigcirc) = 3 \times 4 = 12 **Puntos**



Locomotora) \times 3 (\bigcirc) =1 \times 3 = 3 **Puntos**

La carta del revisor no te supone ningún punto, ya que no tienes ninguna carta de bonificación final que la acompañe. Así pues, en total recibirás 15 puntos.

¿ QUIÉN GANA?

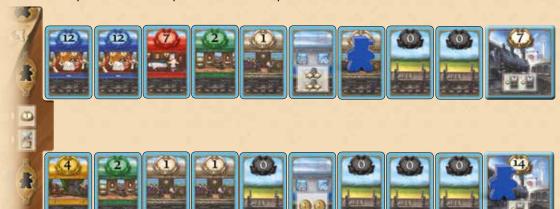
El ganador será el jugador que haya acumulado más puntos.

¿ Qué sucede en caso de empate?

En caso de empate habrá varios ganadores.

UN TREN COMPLETO

Al final de la partida tus trenes podrían tener un aspecto así:



No te desanimes si en tu primera partida no llegas a tener unos trenes así: sólo queremos mostrarte el aspecto que podrían llegar a tener al acabar la partida.

EL INSERTO-¿Cómo se guardan los componentes?

Este diagrama muestra la mejor manera de guardar los componentes, que te será muy útil después de cada partida. Además, antes de la primera partida deberías leer las instrucciones para identificar fácilmente los distintos elementos del juego.

Este es el cajetín para las figuras de madera. Te recomendamos que, después de cada partida, pongas en una bolsa de plástico cada uno de los sets de componentes con el que los jugadores empiezan el juego (4 vagones de correo, 3 revisores, 1 locomotora, 1 moneda y 2 vagones de nivel 0).

La tira de clasificación que se coloca aquí te ayudará a tener las cartas ordenadas.

Aquí se dejan las fichas de investigación y las cartas de culpabilidad del módulo "¿Quién es el asesino?". Cada módulo dispone de su propio apartado. En cada partida, dos de los apartados quedarán vacíos.

Este cajetín es para la ficha y la tarjeta de jugador inicial.

Las cartas de bonificación final se colocan en este apartado. El otro apartado de momento se deja vacío.

Este es el cajetín para las tarjetas de locomotora y la de Constantinopla.

Las distintas
cartas de vagones (0/1, 2/4 y 7/12)
deberían ir en estos tres
apartados.

Estos tres apartados son para las cartas básicas (señaladas con una X). Te recomendamos que las separes por colores: verde (1), azul (2) y rojo (3).

El autor quiere dedicar este juego a su esposa y mejor amiga, Tata.

Edición del reglamento: Gregor Abraham, Gunter Frey, Willi Weber, Hanna y Alex Weiß



DEVIR IBERIA S.L.Calle Rossello 184
08008 Barcelona
www.devir.com

Traducción: Oriol Garcia **Adaptación gráfica:** Bascu



Este es el cajetín

para las monedas.

© 2016 Hans im Glück Verlags-GmbH www.hans-im-glueck.de El autor y la editorial desean dar las gracias a Lonny Orgler, Karen y Leo Seyfarth, Karl-Heinz Schmiel, Klaus Knechtskern, Christof Tisch, Patrick Ruf, Michi, Pablo Petras, Gregor y Nadja Abraham, Holger Frommer y Thomas Ruh por las continuas pruebas de juego, con un agradecimiento muy especial para Dieter Hornung.