

HELMUT OHLEY - LEONHARD ORBLER

RUSSIAN RAILROADS



by Karallan

COMPONENTES Y SETUP - Para 4 jugadores.

COMPONENTES DEL JUEGO:

- 1 reglas detalladas
- 1 tablero
- 35 trabajadores (8 en 4 colores, 2 turquesas 1 negro)
- 8 peones (2 en 4 colores)
- 48 tracks (12 negros, 12 grises, 12 marrones, 8 naturales y 4 blancos).
- 8 marcadores de industria
- 4 tableros personales
- 37 locomotoras (4 de cada del #1-8, 5 del #9)
- 15 ingenieros
- 20 fichas de dobladores
- 18 rublos (moneda)
- 28 fichas (4x7 fichas diferentes)
- 4 marcadores de revalorización
- 4 Medallas de Kiev
- 1 marcador de Última Ronda
- 4 fichas de puntos 100 /200
- 4 fichas de puntos 300/400
- 5 cartas
- 10 cartas de Bonus Final
- 4 cartas de Orden de Turno
- 4 cartas de Bonus Inicial
- 4 cartas de marcador Conjunto (Resumen)

1. Coloca el tablero en el medio de la mesa. Coloca las fichas de marcadores de puntos 100 / 200 y 300 / 400 cerca del espacio 100 del marcador.



Aquí y en la página 4, mostraremos el setup para 4 jugadores. Los cambios para 2 ó 3 jugadores están descritos en la página 21.

C
O
M
P
O
N
E
T
S

Y
S
E
T
U
P

10. El marcador de Última Ronda se coloca cerca del tablero. Se necesitará para la última ronda del juego.

Ir a la página 4 de instrucciones para el setup individual.

9. Primero, ordena los 15 ingenieros en la pila A y la B (Un ingeniero no viene marcado con letra y se colocará en su carta de juego ? con un rublo).

Baraja las pilas A y B separadamente. Coloca los 4 ingenieros superiores de la pila B en los espacios marcados 6 5 4 3. Coloca los 3 ingenieros superiores de la pila A en los espacios marcados 2 1 40. Elimina los ingenieros restantes del juego.

Los ingenieros colocados horizontalmente deben ir con la cara clara hacia arriba, los colocados en vertical con la cara oscura descubierta. (Los ingenieros y los espacios que ocupan tienen una forma distintiva para ayudar a recordar que lado debe ir hacia arriba).

2 Pon las 5 cartas cara arriba.

3 Baraja las 10 cartas de Bonus final y retira dos de ellas del juego sin mirarlas. Las 8 cartas restantes tapadas forman una pila.

4 Coloca las 37 locomotoras cerca del tablero de modo que las locomotoras estén cara arriba. (el lado púrpura vendrá más tarde). Ponlos por número y colócalos en 9 pilas distintas como muestra abajo. (Una de esas # 9 locomotoras no tiene el anverso púrpura, se colocará en su carta ? de juego.)

5 Coloca los 2 trabajadores turquesa en el área del tablero dispuesta para ellos. Coloca un trabajador negro en su carta de ? de juego. Da a cada jugador 7 de sus trabajadores de su color (1 trabajador de cada color se devuelve a la caja).

6 Forma una reserva de fichas Dobles usando las 20 fichas Dobles. (llamadas "dobles" por el resto de las reglas)

7 Forma una reserva con los 18 rublos (monedas)

SETUP - JUGADOR - para 4 jugadores.

JUGADOR I SETUP

- Cada jugador selecciona un color y coloca su tablero de juego delante de él.
- Cada jugador recibe una locomotora #1 de la reserva y la coloca en el espacio apropiado arriba a la izquierda del tablero del jugador.
- Cada jugador recibe 3 tracks negros de la reserva y los coloca en el primer espacio de cada una de las 3 vías dibujadas en el tablero del jugador.
- Cada jugador recibe 5 trabajadores de su color y los coloca frente a él. Los 2 trabajadores restantes se colocan cerca del tablero en una reserva.
- Cada jugador recibe 1 rublo de la reserva.
- Cada jugador recibe 1 marcador de industria y lo coloca en el espacio 0 del track de industria.
- Cada jugador recibe un segundo marcador de industria, 1 medalla Kiev, 7 dif. ? fichas, y una ficha de revalorización. Las coloca todas cerca de su tablero personal.
- Baraja las 4 cartas de Orden de Turno y coloca por la cara del número delante de cada jugador.
Nota: Las cartas poseen distintos anversos, se recomienda barajarlos y mezclarlos concienudamente.
- Cada jugador recibe 2 peones de su color: uno lo coloca en el espacio 100 del marcador y el otro se coloca en el espacio de orden de turno acompañando a su carta de Orden de Turno.
- Cada jugador recibe una carta de marcador conjunto.

Notas: Cuando recojas, después de tu primera partida se recomienda embolsar los componentes separadamente para un óptimo setup en próximas partidas.

10 Expón las cartas de Bonus Inicial. El jugador en 4º orden de turno coge una y resuelve su habilidad y la elimina de la partida (estas cartas vienen explicada en la página 22). El 3º jugador en orden de turno hace lo mismo, luego el 2º en orden de turno. El 1º jugador no coge carta de Bonus. Las cartas restantes se retiran a la caja.

SOBRE LAS REGLAS

Para comprender la naturaleza compleja del juego, empezaremos por los conceptos básicos. Luego explicaremos paso a paso el juego. Y para que no sientas pánico por algo que no está explicado... todo está aquí, tendrá sentido pronto. Después de todo, Rusia no se construyó en un día.

VISIÓN DEL JUEGO

Los jugadores encarnan el papel de magnates del ferrocarril que han sido encargados de la construcción de la vía Transiberiana, así como de 2 vías adicionales. Además de un seguimiento a la construcción, los jugadores adquirirán nuevas locomotoras, promoverán la industria, y contratarán trabajadores e ingenieros. Todo con el noble objetivo de la noble victoria de puntos. Los jugadores realizan acciones una después de otra hasta que todos pasen.

Al final de cada ronda los jugadores marcan sus puntos con representación de sus progresos.

En una partida de 4 jugadores, el juego termina después de la 7^a ronda y gana el jugador que tenga más puntos.

GENERAL: JUGANDO UN TURNO

En cada turno un jugador escoge un espacio de acción desocupado, ocúpalo con el número requerido de trabajadores y realiza esa acción.

trabajador (es)
requeridos
acción realizada



Debes considerar lo siguiente:

- Debes elegir un espacio de acción desocupado.
(p.e. uno que no esté ocupado por trabajadores).
- Debes colocar el número correcto de trabajadores necesarios en el espacio de acción que deseas usar.
- Debes usar sólo los trabajadores de reserva personal de trabajadores.
- Debes usar inmediatamente esa acción elegida.
- Debes realizar la acción por completo.
- Puedes hacer sólo una acción por turno.

Nota: Las excepciones a esa regla estarán advertidas cuando se apliquen

Otra Nota: Usamos el término "Deber" para que quede claramente claro como se debe jugar. Sólo hay acciones positivas. En la mayoría de los casos, el jugador tomará la acción que lleve a cabo.

TABLERO - Las áreas del tablero.



En las siguientes páginas, estas áreas serás explicadas al detalle.

TRACK EXTENSIÓN - Desarrolla tus vías y marcador de puntos!!

Las acciones del track de Extensión son las más importantes en el juego.

Cada tablero personal del jugador describe 3 vías que pueden ser extendidas independientemente a lo largo de la partida. La mejor vía desarrollada será la que más puntos dará al final de cada ronda.

Cada tablero muestra estas 3 vías.

La vía TRANSIBERIANA

La vía de S. PETERSBURGO

La vía de KIEV.



PARA CONSTRUIR TRACKS. NECESITARÁS:

LAS ACCIONES DE EXTENSIÓN DE VÍA.

LOS TRACKS



CUANDO PUEDES EXTENDER LOS TRACKS?

Primero, coloca el número de trabajadores requeridos en uno de los espacios de acción del track de extensión. Luego, avanza el track(s) apropiado en el tablero del jugador en el número de espacios indicado en el espacio de acción.

Ejemplo:

- 1 El jugador azul coloca 2 trabajadores en este espacio de acción.



Este espacio de acción describe 3 avances del track negro.

- 2 Luego elige avanzar su marcador de track negro 3 espacios hacia el TRANSIBERIANO.



Puedes escoger la distribución de avances del track entre múltiples vías.

- 2 El jugador azul elige avanzar su marcador de track negro 2 espacios hacia una vía, y 1 espacio hacia otra vía. En total, ha movido el track negro 3 espacios.



y termina la acción.

Con el objetivo de ganar más puntos, los jugadores deberían esforzarse en extender su vías a través de los avances de esos tracks. Para maximizar su progreso, necesitarán avanzar los tracks de otros colores. (describo aquí)



CÓMO CONSEGUIR TRACKS DE OTROS COLORES?

Para avanzar los track en otros colores, primero debes ganarlos. Para ganar esos tracks avanza el track negro a los espacios 2, 6, 10 y 15 en la TRANSIBERIANA.

Una vez que el track negro del jugador llegue o supere el espacio 2 del TRANSIBERIANA, recibe inmediatamente 3 tracks grises de la reserva general. Coloca esos nuevos tracks a la izquierda de cada vía descrita en el tablero del jugador. Ahora puedes avanzar con los tracks grises.



Colocando el número requerido de trabajadores en un espacio de acción descrito en los avances del track gris, estás capacitado para avanzar tu track gris. El número de iconos descrito indica el número de espacios que debes avanzar tu tracks gris.

Ejemplo:

- 1 El jugador azul coloca 1 trabajador en este espacio de acción. Debe avanzar 2 espacios con los tracks grises.



- 2 El primer avance es usado para colocar el track gris en el primer espacio de vía. El segundo avance es usado para avanzar el mismo track al siguiente espacio.



Recuerda: es posible dividir esos avances entre dos vías.

Los tracks de los colores restantes serán avanzados en forma igual usando los apropiados espacios de acción.



Cuando el track negro de un jugador alcanza o pasa el espacio 6 del TRANSIBERIANA, el jugador recibe 3 tracks marrones.



...espacio 10 accedes a 2 tracks naturales.



...espacio 15, 1 track blanco

Nota: Las vías ofrecen muchas ventajas que estarán presentes después.

LO SIGUINTE DEBE SER OBSERVADO CUANDO LOS TRACKS AVANCEN.

- * Los tracks avanzan en un orden determinado:

Primero negro, luego gris, marrón, natural y blanco.

- * Un track sólo puede ser movido a un espacio vacío. Nunca puede alcanzar o superar el track que tenga delante de él. Como todo, el orden siempre debe ser respetado.



LAS ACCIONES DE VÍA DE EXTENSIÓN SUPERIOR E INFERIOR.



Para usar esta acción, debes colocar un trabajador y 1 rublo. Esta acción te otorga 2 avances de tu elección (divide entre 1 ó 2 tracks.)

Ejemplo: el jugador azul coloca 1 trabajador y 1 rublo para realizar la acción. Mueve su track negro 1 espacio y luego su track gris 1 espacio.



Esta es la única acción en el juego que puede ser usada más de una vez durante una ronda. Cuando un jugador coloca un trabajador allí, después debe bien mover un track negro o gris. El espacio de acción no se considera ocupado y puede ser usado de nuevo durante la misma ronda por cualquier jugador. (incluyendo jugadores que ya lo han usado). Ejemplo: Aunque el jugador azul ya colocó 1 trabajador en esta acción, permanece disponible para todos los jugadores. En ese turno, el jugador rojo coloca un trabajador ahí y usa esa acción.

LOCOMOTORAS - Sin una locomotora, la mejor vía es inútil.

PARA CONSTRUIR LOCOMOTORAS, NECESITARÁS:



LAS ACCIONES DE
LOCOMOTORA



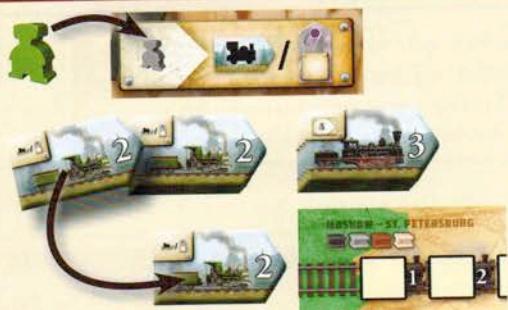
Y LAS LOCOMOTORAS DE LA
RESERVA

CÓMO PUEDES CONSTRUIR UNA LOCOMOTORA?

1º, coloca el número necesario de trabajadores en uno de los espacios de acción de locomotora. Coge 1 locomotora de la pila con el número más bajo en la reserva. Colócalas delante de una de tus 3 vías de tu tablero.

Ejemplo:

- 1** El jugador verde coloca 1 trabajador en la acción de arriba de locomotora.
- 2** Coge la locomotora # 2
- 3** y la coloca en la vía de SAN PETERSBURGO.



Sólo puede haber 1 locomotora en estas vías: S. PETERSBURGO y KIEV. Y dos para la TRANSIBERIANA. El número de una locomotora indica el número de espacios que puede alcanzar en esa vía.



La locomotora #1 (cada jugador empieza el juego con una) sólo puede avanzar 1 espacio.



Esta locomotora #4 puede alcanzar de 1 a 4 espacio de una vía.

El TRANSIBERIANO es la única vía que puede tener 2 locomotoras. Una de ellas colocada cerca del tablero a la izquierda del track, mientras que la otra está directamente en el tablero. Debes sumar el valor de ambas locomotoras en la TRANSIBERIANA para determinar el número de espacios que puedes alcanzar.



Una locomotora #1 y #4 están en la TRANSIBERIANA; quiere decir que el jugador alcanza de 1 a 5 espacios.

L
O
C
O
M
O
T
O
R
A

SE PUEDEN MEJORAR LAS LOCOMOTORAS?

Claro que sí. Para mejorar una locomotora, simplemente reemplazarla por otra cuyo número sea más alto.

- 1** Ejemplo: El jugador verde coge la locomotora #4 y la coloca en su TRANSIBERIANA. Como ya tiene 2 locomotoras en esta vía (#3 y #1), elige reemplazar la #1 con la # 4.



La "vieja" locomotora no se pierde: la puedes mover a una de las otras dos vías.

2

El jugador verde mueve su locomotora #1 a la vía de KIEV, que no tenía ninguna locomotora.



Cuando mueves tu "vieja" locomotora a una Vía donde ya hay una locomotora, creas una reacción en cadena.

3

Durante la partida, el jugador verde coloca la locomotora #4 en la vía de S. PETERSBURGO. La locomotora #2 encontrada en ese lugar debe ser movida.

El jugador verde mueve la locomotora #2 a la vía de Kiev, obligando a la eliminación de la locomotora #1 presente allí.

Esta locomotora #1 puede ser movida a otra vía. De todas formas, no olvides que una locomotora sólo puede moverse a una vía vacía o usada para reemplazar una locomotora con un número más bajo.



Que ocurre a una locomotora que no se puede mover a otra parte del tablero?

4

Cuando un jugador no puede colocar una locomotora, la volteamos hacia el lado púrpura colocándola al lado de la reserva de locomotoras. Esta locomotora estará disponible ahora como fábrica.

Qué son las fábricas? Lo explicaremos en la siguiente sección.



POR QUÉ CONSTRUIR LOCOMOTORAS?

Durante la puntuación de cada final de ronda, sólo puntuarás por los espacios alcanzados por tu locomotora.

Además, existen espacios especiales distribuidos en tus vías, para beneficiarte de sus ventajas, debes ser el primero en alcanzarlos con tus locomotoras. (ver pag. 17)



FÁBRICAS - El poder de la industria.

Las fábricas son esenciales en el desarrollo industrial de tu red de vías. No sólo eso, cada fábrica puede usarse para beneficiarse de una única habilidad.

Una fábrica viene descrita en la parte de atrás de cada locomotora. Las locomotoras con el mismo número tienen la misma fábrica en la parte posterior. Cada fábrica proporciona una habilidad especial de la que beneficiarse. La habilidad de la fábrica viene descrita en la parte superior a la izquierda de la locomotora.

Delante: Locomotora



Habilidad Fábrica

Detrás:
Fábrica

LOCOMOTORAS Y FÁBRICAS

CÓMO CONSTRUIR UNA FÁBRICA?

Para construir una fábrica debes usar las mismas acciones que las requeridas para construir locomotoras.

1º, coloca el número necesario de trabajadores en el espacio de acción. 2º, igual que hiciste con las locomotoras coge una locomotora de la pila de la reserva con el número más bajo. Voltea esta locomotora púrpura cara arriba (con la fábrica) y colócala debajo de tu tablero, en uno de los 5 espacio reservador para fábricas. Debes colocar las fábricas de izquierda a derecha.

Ejemplo:

- 1 El jugador verde coloca 1 trabajador en el espacio de acción.



- 2 Coge la locomotora #2



- ... la volteas cara arriba y la coloca cara arriba debajo de su tablero lo más a la izquierda posible del espacio de fábrica.



Si rellenas los 5 espacios de fábrica, los puedes cambiar por otras fábricas. Cuando deseas reemplazar una fábrica, debes primero colocar una de tus "viejas" fábricas en la reserva general, a la izquierda de la pila de locomotoras, cara arriba la fábrica (lado púrpura). Coloca la nueva fábrica en el reciente espacio libre. No tienes que reemplazar las fábricas de izquierda a derecha.

Nota: Cómo se usan las fábricas será explicado en la sección "Industrialización" en la siguiente página.

CÓMO ELEGIR TUS LOCOMOTORAS Y FÁBRICAS?

* Las locomotoras son ordenadas por número y colocadas en pilas cerca del tablero. Cada pila tendrá las locomotoras de un número dado. (del 2 al 9).

* Cuando un jugador crea una locomotora o una fábrica, debe cogerla de la pila con el número más bajo. Al principio del juego, será la pila #2. Una vez la pila # 2 acaba, los jugadores se moverán a la pila #3, y así sucesivamente.

Excepción: Si un jugador desea construir una fábrica y hay algunas fábricas cerca de la pila de locomotoras, el jugador podrá escoger entre una de las fábricas cara arriba o una de la pila con el número mas bajo.
(Como las fábricas pueden terminar cerca de la pila de locomotoras se vió en la página 9.)

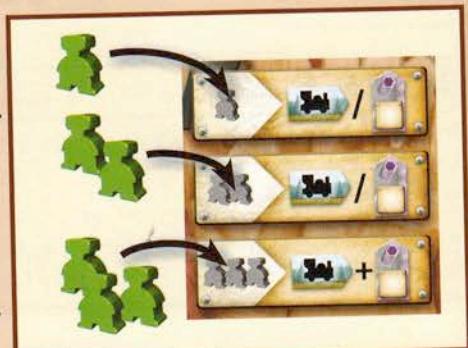
QUE DIFERENCIA HAY ENTRE LOS 3 ESPACIOS DE ACCIÓN DE LA LOCOMOTORA?

LOCOMOTORAS Y
La acción superior es parecida a las acciones del track de extensión: debes colocar 1 trabajador para coger 1 locomotora que bien colocas como locomotora en una de tus vías o bien como fábrica en el primer espacio disponible debajo de tu tablero, empezando por la izquierda.

FÁBRICAS
La acción del medio tiene el mismo efecto, pero requiere 2 trabajadores. Eso lo hace "más cara".

FÁBRICAS
La acción de abajo requiere 3 trabajadores. Permite coger 1 locomotora y 1 fábrica. No está permitido coger 2 locomotoras ó 2 fábricas.

Decides si coger primero la locomotora o la fábrica.
(Esto ocurrirá cuando adquieras 2 locomotoras con distintos números; p.e. cuando estas recibiendo el último de la pila #3 y el primero de la pila #4.)



INDUSTRIALIZACIÓN - El otro camino para puntuar !!!

Otro tipo de acción es posible: industrialización. La industrialización te permite puntuar durante la fase de puntos al final de cada ronda, y además te da acceso a las habilidades de tus fábricas.

PARA LA INDUSTRIALIZACIÓN DE TU RED. NECESITARÁS LAS ACCIONES DE INDUSTRIALIZACIÓN.

EL TRACK DE INDUSTRIA DE TU TABLERO



Y EL MARCADOR DE INDUSTRIA.



CÓMO INDUSTRIALIZAR TU RED FERROVIARIA?

1º, coloca el número de trabajadores necesarios en uno de los espacios de acción de industrialización. 2º, avanza tu marcador de industria el número de espacios indicado en el espacio de acción elegido.

Ejemplo:

1

El jugador amarillo coloca un trabajador en este espacio de acción.



Esta acción te permite avanzar tu marcador de industria 1 espacio.

2

Avanza su marcador de industria 1 espacio.



PUEDES SALTAR UN " HUECO " EN TU MARCADOR DE INDUSTRIA?

Te darás de cuenta, que hay un espacio después de los primeros 4 espacios de tu track de industria. . No puedes mover tu marcador de industria dentro ni más allá de ese hueco.



CÓMO PUEDO RELLENAR ESOS HUECOS?

Para que tus marcadores de industria progresen en tus track de industria, debes primero llenar los huecos con fábricas. Esto representa otra manera en la que tus industrias mejoran.

Ejemplo: este jugador construye una fábrica. Puede ahora avanzar encima de la fábrica, y luego mueve al siguiente espacio en el track.



Recuerda: La construcción de fábricas en la página 10.

Fábrica presenta un espacio industrial sobre el que tu marcador de industria puede mover. Después, cada fábrica, hay otro espacio de industria desde ahora disponible.

Importante: Si un jugador espera llegar al último espacio del track de industria, primero necesitará llenar los 5 huecos con fábricas.





INDUSTRIALIZACIÓN

QUE OCURRE CUANDO UN MARCADOR LLEGA A UNA FÁBRICA?

Debes usar inmediatamente la habilidad de la fábrica. Si no eres capaz de usarla, el efecto queda cancelado.

Ejemplo: el jugador amarillo coloca 2 trabajadores en su espacio de acción . Este le da 2 avances en su track de industria.



Con el primer avance, mueve su marcador dentro de una fábrica. Inmediatamente usa la habilidad de la fábrica. Luego, empieza con su segundo progreso.



Los distintas habilidades vienen explicadas en la página 24.

QUE DIFERENCIA HAY ENTRE LAS 3 ACCIONES DE INDUSTRIALIZACIÓN?

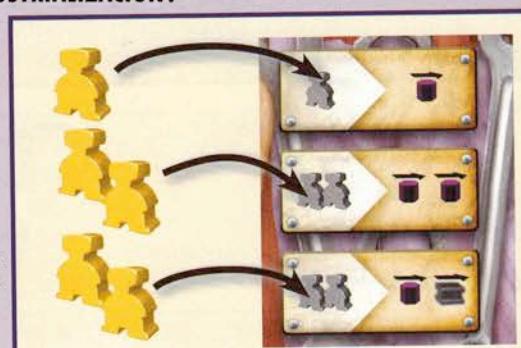
I
N
D
U
S
T
R
I
A
L
I
Z
A
C
I
O
N

Para la acción más alta, debes colocar 1 trabajador. Esta acción te da 1 progreso en tu track de industria.

Para la acción del medio, debes colocar 2 trabajadores. Esta acción te da 2 avances en tu track de industria.

L
A
S
A
C
C
I
O
N
E
S
A
U
X
I
A
R
E
S

Para la acción de abajo, debes colocar 2 trabajadores. Esta acción te da 1 progreso en tu marcador de industria y 1 track negro de avance.



L
A
S
A
C
C
I
O
N
E
S
A
U
X
I
A
R
E
S

LAS ACCIONES AUXILIARES. - 1 doblador, 2 rublos, 2 trabajadores temporales.

Estas 3 acciones auxiliares son distintas del grupo presentado hasta ahora, pero son sencillas de explicar y de jugar.



1 DOBLADOR.

Coloca 1 trabajador en este espacio de acción para coger 1 doblador de la reserva. Debes colocar este doblador en un espacio vacío discontinuo sobre el TRANSIBERIANO (y sólo ahí). Debes llenar esos 8 espacios de izquierda a derecha y un solo doblador por espacio.



Un track no necesita estar presente para poder colocar un doblador.

Un doblador multiplica por 2 (dobla) el valor del espacio durante la puntuación.



2 RUBLOS

Coloca 1 trabajador en este espacio de acción para coger 2 rublos de la reserva y colocarlos delante tuya.



Coloca 1 trabajador



Coge 2 rublos.

LAS ACCIONES AUXILIARES.

Para que son los rublos?

Los rublos pueden reemplazar trabajadores cuando juegues espacio de acción.

Puedes usar este espacio de acción usando un rublo de tu reserva en vez de usar un trabajador de tu reserva.



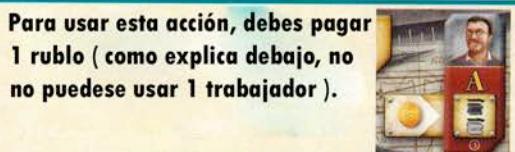
Está tambien permitido combinar rublos y trabajadores.



Debes pagar 1 rublo para usar una de estas 2 acciones.



Para usar esta acción, debes usar 1 trabajador y 1 rublo (ver pag. 7). Alternativamente, puedes usar 2 rublos pero no 2 trabajadores.



Para usar esta acción, debes pagar 1 rublo (como explica debajo, no no puedese usar 1 trabajador).

Los rublos pueden reemplazar a trabajadores, pero los trabajadores no sustituyen a los rublos. Como los espacio de acción ocupados por 1 o más trabajadores, en un espacio de acción ocupado por 1 rublo no puede usarse de nuevo en esta ronda.

**2 TRABAJADORES TEMPORALES.**

Coloca 1 trabajador en este espacio de acción para coger 2 trabajadores turquesas temporales. Debse usar esos trabajadores en esta ronda, y actúan como si fueran de tu color.



Coloca 1 trabajador



Coge 2 trabajadores temporales.

Como los rublos, puedes usar los trabajadores por si mismos, (individualmente o juntos), o combinandolos con trabajadores de tu propio color o rublos. No puedes guardar los trabajadores temporales para otra ronda.

INGENIEROS - Siempre acción cambiante.

Los ingenieros pueden ayudar durante la partida con sus habilidades especiales. Además dan a los jugadores cierto número de puntos al final de la partida.

ESTA ES EL ÁREA DE INGENIERO DEL TABLERO.



acciones cambiantes espacio contratación

COMO USAR Y CONTRATAR INGENIEROS?

Cada ronda, sólo 1 ingeniero puede contratarse. El ingeniero que puede ser contratado está en el espacio más a la derecha (espacio de contratación) del área de ingenieros del tablero.

Para contratar un ingeniero, debes colocar 1 rublo en el espacio de contratación. Coges el ingeniero de este espacio y lo colocas, por lado claro cara arriba, cerca de tu tablero personal.

Ejemplo: El jugador rojo coloca 1 rublo en el espacio de contratación y coge un ingeniero de ese espacio.....



.... y lo pone cerca de su tablero personal.

A INGENIEROS

El lado claro de cada ingeniero muestra una acción. Si un jugador tiene uno o más ingenieros cerca de su tablero, puede usar esas acciones como las del tablero. Un jugador puede usar la acción de su ingeniero, incluso aunque sea incapaz de completarla. Otra ventaja de tener "tus propios ingenieros" es que no hay "momento delicado", significa que desde el momento que los otros jugadores no tengan acceso a ellos estarás en la disposición de usarlos cuando lo necesites.

LOS 2 INGENIEROS DE LADO CLARO.

Ambos ingenieros que son colocados cara arriba por el lado claro en el tablero para usar sus respectivas acciones. Los jugadores no están habilitados para contratar esos ingenieros. Representa un espacio de acción extra disponible para todos los jugadores, justo como todas las otras acciones del tablero. Y como tal, sólo se pueden usar una vez por ronda.

Ejemplo: El jugador rojo coloca 1 trabajador a la izquierda del ingeniero y usa esta acción inmediatamente.

Acción: El jugador rojo coge un doblador de la reserva y lo coloca en el primer espacio disponible (desde la izquierda) sobre el TRANSIBERIANO. Encima, gana 3 puntos, que se indican avanzando el peón 3 espacios en el marcador.



I
N
G
E
N
I
E
R
O
S

LOS 4 INGENIEROS MÁS A LA IZQUIERDA

Estos ingenieros no se pueden usar ni contratar. Sin embargo, al final de la ronda, todos los ingenieros son movidos un espacio a la derecha. En otras palabras, estos ingenieros se convertirán en disponibles en futuras rondas. Esto permite a los jugadores planificar el futuro de las rondas venideras.

Como los ingenieros se mueven se explica en la página 20.



O
R
D
E
N

T
U
R
N
O



ORDEN DE TURNO - "Quien llega tarde es castigado de por vida".

Lo que Gorbachov quiso decir pronunciando esas palabras, ocurre también en este juego, el primero goza de gran ventaja.

PARA QUÉ ES EL ORDEN DE TURNO?

En este juego, los jugadores no juegan en el sentido de las agujas del reloj. El track de orden de turno determina el orden de los jugadores. El jugador que ocupa la primera posición juega primero, así sucesivamente. Una vez que el último jugador juega en su turno, de nuevo vuelve el turno al primer jugador.



El jugador amarillo es el 1º jugador, seguido del azul, verde y por último el rojo. Cuando termina el rojo, de nuevo la ronda continúa con el amarillo.

Cuando un jugador no desea o no puede seguir jugando, pasa. Para el resto de esa ronda no podrá jugar. Para mostrar que está fuera de esta ronda, volteá su carta de orden de turno y anota los puntos mostrados en la parte de atrás de la carta.

La ronda se mantiene hasta que todos los jugadores pasen.

Nota: Incluso un jugador que se queda sin trabajadores no significa que tenga que pasar, puede continuar realizando acciones con rublos.

COMO CONSEGUIR PONERSE DELANTE EN EL TRACK DE ORDEN DE TURNO?

Coloca uno de tus trabajadores debajo de la 1º o 2º posición del track de orden de turno. Esto determinará la secuencia de orden de turno para el siguiente turno. Nota: No puedes colocar un trabajador en un espacio de acción debajo de tu posición actual en el orden de turno, ni puedes ocupar ambos espacios de acción de orden de turno.



ORDEN DE TURNO

CÓMO SE REORGANIZA UN ORDEN DE TURNO? Una vez que hayan pasado todos los jugadores, los jugadores que hayan colocado un trabajador debajo del track de orden de turno, lo recuperan. Para liberar el espacio del track del orden de turno, los otros peones se desplazan a la derecha (hacia el último espacio del track de orden de turno). Luego, los jugadores colocan sus peones en el espacio de orden de turno sobre su trabajador.

Ejemplo: El jugador verde y rojo recuperan sus peones del track de orden de turno



El jugador amarillo y azul mueven sus peones a la derecha.



Después, el jugador verde y rojo colocan sus peones en el espacio de orden de turno sobre su trabajador.

Caso Especial: Si el 1º jugador coloca un trabajador en la 2º posición (porque no desea moverlo más atrás) y que otro jugador no coloca un trabajador en la 1º posición, el orden de turno no cambia.



Nota: Como habrás notado, es muy importante saber que jugador coloca un trabajador en el espacio de orden de turno. Para esto, si un jugador coloca un trabajador que no es de su color o un rublo, debe inmediatamente cambiarlo por un trabajador de su color colocado en otra espacio de acción.

El jugador amarillo coloca un trabajador debajo de la posición 2º. Ningún jugador coloca en la 1º. Por lo que el orden de turno no cambia.

LOS TRABAJADORES EN EL ESPACIO DE ORDEN DE TURNO PUEDEN SER USADOS DE NUEVO....

Un trabajador en un espacio de orden de turno proporciona otros beneficios. Una vez organizado el orden de turno, los jugadores que colocaron en el espacio de orden de turno pueden mover su trabajador a un espacio de acción libre.

El jugador cuyo trabajador ocupa la 2º posición es el primero en mover su trabajador. Coge su trabajador del espacio de orden de turno y lo coloca en un espacio de acción libre a su elección (puede ser uno de sus ingenieros). Y después ejecuta la acción.



Ejemplo: El jugador rojo coge su trabajador de este espacio y lo move a la acción "1 track de avance marrón".



Luego, el jugador que haya colocado su trabajador en 1º espacio hace lo mismo, siguiendo las mismas reglas.

Cuando muevas tu trabajador, debes observar lo siguiente:

* Sólo puedes mover tu trabajador a una acción que requiera exactamente 1 trabajador (p.e. no lo puedes combinar con otros trabajadores, trabajadores temporales o rublos).

* Si no hay mejores opciones, siempre puedes usar la acción del track de extensión inferior.

UN PEQUEÑO DESCANSO - Porque leer las reglas es una tarea difícil.



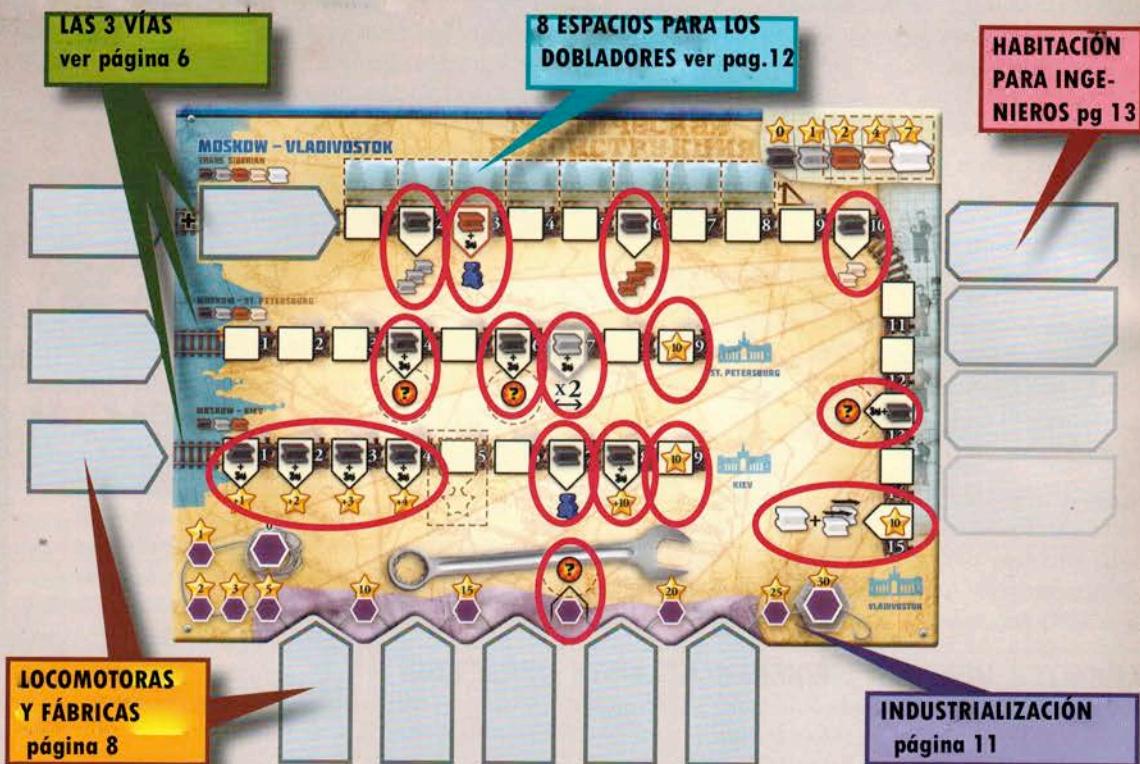
Tenemos cubiertas las distintas acciones que ofrece el tablero, que ya hemos cubierto las más importantes aspectos del juego.

En las siguientes secciones, trataremos: el tablero, sus espacios especiales y la pase de puntuación.

Luego, veremos la puntuación final y las distintas fichas y cartas.

TABLERO - Los espacios especiales

Veremos ahora en detalle tu tablero.



LOS ESPACIOS ESPECIALES DEL TABLERO

Los espacios en color rojo te dan varias ventajas.

Para conseguir esas ventajas (mostradas abajo en los recuadros), debes cumplir ciertas condiciones.



Ejemplo: para conseguir este espacio de ventaja, el track negro debe alcanzar o pasar este espacio. No es necesaria la locomotora.



Ejemplo: El track marrón en esta vía debe al menos alcanzar este espacio. Además, una locomotora debe al menos alcanzar este espacio. Debes cumplir ambas condiciones para obtener esta ventaja.

Regla General: Antes de adquirir la ventaja que te da el espacio, debes al menos alcanzar el espacio con un track. A veces, una locomotora debe además alcanzar ese espacio. Las siguientes páginas presentaremos esos espacios especiales en dos grupos: los que no requieren locomotora y los que si.



SIN UNA LOCOMOTORA

T
A
B
L
E
R
O

VENTAJA: NUEVOS TRACKS



En los espacios 2, 6 y 10 del TRANSIBERIANO, consigues lo que describe debajo de cada espacio, como explicamos en la página 6.



.....+2 track blancos de avances
El espacio 15 te permite conseguir el track blanco. Encima, inmediatamente avanzas 2 espacios. Debes seguir las reglas generales (sólo en espacios vacíos, no pasan), de otra forma pierdes el avance (s) que no puedes usar.

VENTAJA: TÉRMINO

Cuando alcanzes el último espacio de una vía con el track negro, ganas 10 puntos. Una vía no puede extenderse más allá de la ilustración.

**VENTAJA: NUEVO TRABAJADOR**

Si alcanzas el espacio 7 de la vía de KIEV con tu track negro, recibes un trabajador de tu color de la reserva general. Puedes usarlo inmediatamente y para el resto del juego.

**CON UNA LOCOMOTORA****VENTAJA: NUEVO TRABAJADOR**

Si alcanzas el espacio 3 del TRANSIBERIANA, con tu track marrón y una locomotora, recibes inmediatamente un trabajador de tu color de la reserva general. Puedes usarlo al momento y para el resto de la partida.

**VENTAJA: EL VALOR DE ESTAS VÍAS SE DOBLA.**

Si alcanzas el espacio 7 de la vía de S. PETERSBURGO con tu track gris y una locomotora, el valor de todos los espacios de puntuación de esta vía se doblan durante la fase de puntuación.

VENTAJA: PUNTOS DE BONUS

Si alcanzas los espacios entre el 1 a 4 ó el 8 de la vía de KIEV con tu track negro y una locomotora, ganas los puntos descritos por las estrellas durante la futura fase de puntuación. Estos puntos son acumulativos.

Por ejemplo, si tu track está en espacio 3 y tienes una locomotora #3 (al menos), en cada futura puntuación recibirás 6 puntos de bonus. (1 + 2 + 3 puntos).

VENTAJA ESPACIOS

Si alcanzas el espacio 12 de la TRANS SIBERIANA, o a los espacios 4 ó 6 de la vía de S. PETERSBURGO con tu track negro y una locomotora, puedes escoger de entre tus 7 -fichas, aplica sus efectos y coloca esa ficha en el espacio de discontinuo con .

Este espacio permanece sin usarse hasta recibir una nueva -ficha.

Ejemplo: en la vía de S. PETERSBURGO, tu track negro está en el espacio 4 y tu tienes la locomotora #5.



Elige una de tus -fichas, aplica los efectos (ver pag 22) y coloca la -ficha en el espacio discontinuo para mostrar que espacio ya ha sido usado.

**VENTAJA: TRACK DE INDUSTRIA.**

Para recibir esta ventaja, tu marcador de industria debe alcanzar este espacio en el track de industria (no hay requisitos de track o locomotora para este espacio) Luego procece como describe sobre el espacio.

Este espacio no puede ser usado de nuevo para recibir otra -ficha.



FASE DE PUNTUACIÓN - Por que haces lo que haces: para puntuar!!

Al final de cada ronda, una vez que los jugadores hayan pasado y el orden de turno se haya reorganizado, la fase de puntuación comienza

Estos 2 elementos de cada tablero personal se puntuán:

* sus 3 vías y

* su progresos de industrialización.



PUNTUANDO LAS 3 VÍAS

- En principio, sólo los espacios alcanzados una locomotora se puntuán.
- Cada track en una vía puede puntuar. El valor de cada track está determinado por su color, como muestra en la parte superior derecha del tablero.
- Un track puntuá por el espacio que el ocupa y todos los espacios vacíos que detrás de él. Estos espacios vacíos cuentan como si estuvieran ocupados por tracks del mismo color (= tracks virtuales).



Con esto en mente, cuando puntuas una vía, tienes que visualizarla como:



El marcador de las vías se designado en este orden: TRANSIBERIANO, S. PETERSBURGO y KIEV.

Paso a paso la puntuación del TRANSIBERIANO.

Ejemplo: El jugador rojo tiene las locomotoras #6 y #2 en la TRANSIBERIANA. Sus locomotoras le permiten alcanzar el espacio 8. Entonces, el jugador rojo puntuá del espacio 1 al 8.



Los espacios del 1 al 3 están ocupados por tracks marrones (1 real y 2 virtuales). Cada espacio con un track marrón vale 2 puntos. Su doblador sobre el espacio 1 incrementa el valor del espacio a 4. Su track marrón vale un total de 8 puntos.

Los espacios entre el 4 y el 7 están ocupados por track grises (1 real, y detrás de él, 3 virtuales). Cada espacio con un track gris vale 1 punto, para un total de 4 puntos.

El espacio 8 está ocupado por un track virtual negro. Vale 0 puntos. (no parece mucho, pero valdrá la pena a su debido tiempo).

Puntuá un total de 12 puntos en la TRANSIBERIANA.

Puntuando la vía de S. PETERSBURGO:

Los espacios en esta vía son puntuados como en la del TRANSIBERIANO.



Apuntar que para esta vía: cuando un jugador alcanza el espacio 7 de esta vía con su riel y una locomotora, el valor de todos los espacios de puntuación en la vía de S. PETERSBURGO se doblan.

Ejemplo: el jugador rojo no tiene tracks en la vía de S. PETERSBURGO (excepto uno negro) ni tampoco locomotoras. Puntua 0 puntos.



Puntuando la vía de KIEV:

Los espacios en esta vía se puntuán como en las otras dos vías. Los espacios especiales de las vías de KIEV son los espacios del 1 al 4 y el 8. Un jugador que alcanza esos espacios con un riel negro y una locomotora anota los puntos descritos en las estrellas.

Ejemplo: El jugador rojo tiene una locomotora #2 en la vía de KIEV. Sólo puntuán en los espacios 1 y 2.



Los tracks negros no dan puntos, y todavía puede construir otro color del track. sus tracks valen 0. Sin embargo, puntuá por los dos primeros espacios especiales (1 punto por el primero y 2 por el segundo).
Esta vía puntuá un total de 3 puntos.

PUNTUANDO LA INDUSTRIALIZACIÓN - El progreso de tus industrias.

Además de tus tracks, puedes anotar puntos en los espacios del track de industria ocupados por los marcadores tu industria. Los espacios que no muestran ningún punto (por ejemplo, las fábricas) valen la misma cantidad de puntos que el valor del primer espacio previo.



Ejemplo: El marcador del jugador rojo es una fábrica. Como esta fábrica no muestra ningún punto, miramos el espacio previo con valor de puntos, es decir, puntuá con 5.

Ejemplo: Para este final acutal de ronda el jugador rojo puntuá:

Vía TRANSIBERIANA: 12 puntos

El jugador rojo tiene un total de 20 puntos que indicamos moviendo su peón en el marcador.

Vía de S. PETERSBURGO: 0 puntos

Vía de KIEV: 3 puntos

Industrialización: 5 puntos.



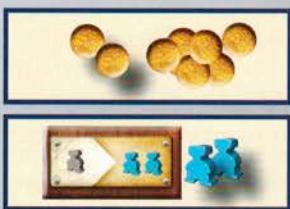
Has visto la puntuación de las vías y el progreso de industrialización.

DESPUÉS DE LA FASE DE PUNTUACIÓN

Una vez acabada la fase de puntuación, deben prepararse para la siguiente ronda.

Para ello será necesario:

* Todos los jugadores recuperan sus trabajadores a su reserva personal.



* Un jugador debe devolver al a reserva general todos los rublos jugados.

* Un jugador debe retornar los trabajadores turquesas al correspondiente espacio de acción.

FASE DE PUNTUACIÓN



FASE DE PUNTUACIÓN

FASE DE PUNTUACIÓN

Un jugador mueve los ingenieros.

Todos los ingenieros se mueven 1 espacio hacia la derecha. Si hay todavía un ingeniero en el espacio de contratación, se devuelve a la caja. Los ingenieros deben estar siempre por el lado claro en los espacios de acción cambiantes, de otra manera estará la parte oscura hacia arriba. Necesitarás dar la vuelta a algunos ingenieros para moverlos de una sección a otra.

Ejemplo:



Nota: Cada espacio debajo de un ingeniero muestra un número. Es el número de rondas por jugar.

* Finalmente, cada jugador coge la carta correspondiente de Orden de Turno para su nueva posición en el orden de turno. Esta carta se coloca con el número hacia arriba delante de ellas.

Ejemplo:

3.

Ya estás preparado para la siguiente ronda!!

Atención!! Esto sólo para la última ronda:

Al principio de la última ronda (ronda 7 con 4 jugadores), el último marcador de ronda se coloca sobre el espacio de acción de orden de turno. En la última ronda, estas acciones no sirven; por lo que son reemplazadas por una nueva acción.

Nueva acción: 3 avances en el track de industria.



FIN DEL JUEGO

FIN DEL JUEGO

Después de la fase de puntuación al final de la ronda 7, se realiza la puntuación final, y la partida acaba. La puntuación final consiste en 2 partes:

- * Las cartas de Bonus final y
- * la mayoría de ingenieros.

CARTAS FINAL DE BONUS

Los jugadores revelan sus cartas de Bonus Final.

Nota: a menudo, cada jugador acabará el juego con una carta de Final de Bonus. Sin embargo, si es posible, con la ayuda de las fábricas, adquieres más cartas de Final de Bonus. Incluso es posible que un jugador acabe el juego sin ninguna carta de Final de Bonus, por lo que aconsejamos que tenga en cuenta este detalle.

Las cartas de Final de Bonus están descritos en la página 23.



MAYORÍA DE INGENIEROS

El jugador con la mayoría de ingenieros gana 40 puntos. El segundo jugador con más ingenieros gana 20 puntos. En caso de empate, se mira el número de los ingenieros, aquel que tenga el número de ingeniero más alto, gana el empate.

Nota: Un jugador que no tenga ningún ingeniero no gana puntos de bonus.



El número de ingenieros.





FIN DEL JUEGO

Ejemplo:

El jugador rojo tiene estos 3 ingenieros.



El jugador azul tiene estos 2 ingenieros.



El jugador amarillo tiene estos 2 ingenieros.



El jugador verde no tiene ingenieros.

El rojo es el que tiene más ingenieros, ganando 40 puntos.

El azul y amarillo empatan, pero el número del ingeniero amarillo es el más alto por lo que gana 20 puntos.

Los jugadores azul y verde no ganan puntos.



La partida acaba después de la puntuación final.

El jugador con más puntos es el ganador.

En caso de empate, se comparte la victoria.

F
I
N
D
E
L
J
U
E
G
O

JUGANDO CON 2 Ó 3 JUGADORES

2 JUGADORES

SETUP.

- * El tablero tiene dos lados, uno de ellos reservado para 2 jugadores. Las acciones "bloqueadas" no están disponibles.

- * Devuelve 2 locomotoras de cada número a la caja.



- * Sólo hay 6 ingenieros (3x[A], 3x[B]) (como vemos por el número de ingenieros en el tablero).

- * Los jugadores cogen 8 trabajadores de su color. Los restantes 16 trabajadores se devuelven a la caja y no se usarán.

- * Cada jugador empieza con 6 trabajadores en vez de 5.

- * Cada jugador empieza con 2 rublos en vez de 1.

JUEGO:

- * El juego dura 6 rondas.

- * Un jugador coloca un trabajador en su espacio de acción de orden de turno.

J
U
G
A
N
D
O

C
O
N

2

Ó

3

J
U
G
A
D
O
R
E
S

3 JUGADORES

SETUP.

- * Devuelve 1 locomotora de cada número a la caja.

- * Sólo hay 6 ingenieros (3x[A], 3x[B]). El espacio del ingeniero más a la izquierda permanece vacío.

- * Los jugadores cogen 8 trabajadores de su color. Los 8 trabajadores restantes son devueltos a la caja y no serán usados.

- * Cada jugador empieza el juego con 6 trabajadores en vez de 5.

JUEGO

- * El juego dura 6 rondas.



CONSEJOS TÁCTICOS

TODOS LOS JUGADORES DEBERÍAN LEER ESTO ANTES DE JUGAR POR PRIMERA VEZ:

C
O
N
S
E
J
O
S

T
Á
C
T
I
C
O
S

1. Pon atención a las acciones del track de extensión. Es importante no olvidar extender más tracks valiosos cuando sea posible.
2. Pon atención a las locomotoras que construyes, y asegúrate que alcanzan los espacios especiales (por ejemplo, una locomotora # 2 en la vía de S .PETERSBURGO no es muy útil)
3. Los espacio de acción cambiantes - ingenieros - son muy útiles.
4. Los Rublos son más flexibles que los trabajadores temporales.
5. Deberías tratar de adquirir al menos 2 fichas.
6. La industrialización proporciona un montón de puntos al principio. No seas temeroso, extiende tus tracks y serás recompensado al final de la partida.

LAS FICHAS Y LAS CARTAS.

LAS CARTAS INICIALES DE BONUS.

	Consigue 1 track negro de avance.		Consigues 1 avance de industria.		Colocas 1 doblador sobre la TRANSIBERIANA.		Coges 1 rublo extra.
--	-----------------------------------	--	----------------------------------	--	--	--	----------------------

L
A
S

F
I
C
H
A
S

Y
L
A
S
C
A
R
T
A
S

LAS 7 — FICHAS

Consigue 4 avances para usar con los tracks de tu elección. Debes usarlos con los tracks que actualmente tengas. Si adquieres nuevos tracks mientras usas esta ficha, puedes mover estos tracks inmediatamente (incluso con esta ficha).



Consigues 5 avances de industria.



2. Coloca tu segundo marcador de industria en el espacio 0 del track de industria.

Desde ahora, cuando consigues un avance de industria puedes escoger que marcador mover. Si consigues un avance de industria de más de un espacio, puedes dividirlos entre tus dos marcadores. Ambos marcadores no pueden ocupar el mismo espacio. Durante la fase de puntuación, ambos marcadores puntuan.

Cuando tu 2º marcador mueven dentro de una fábrica, te beneficias de eso una segunda vez.

Estos espacios no se usan una segunda vez.



Coloca 3 dobladores sobre la TRANSIBERIANA



Coloca tu ficha de Revalorización en la esquina superior derecha de tu tablero. Desde ahora, tu marrón, natural y track blanco valen más puntos.



Coloca la Medalla de Kiev debajo del espacio 5 de la vía de KIEV. En las siguientes puntuaciones, alcanzado el espacio 5 con el track y una locomotora, ganas 20 puntos más.



Te deja escoger una de las cartas y aplicar su efecto al momento. Después, la devuelves a la caja, y no se usará de nuevo durante la partida. Luego, puedes mirara través de la pila de cartas y coger una carta de tu elección. Guárdal cara abajo delante tuya; puntuará al final de la partida. Estas cartas se explican en la siguiente hoja.

LAS FICHAS Y LAS CARTAS**LAS 5 CARTAS DESCUBIERTAS** 

Realiza 4 acciones:
 * coloca 1 doblador.
 * consigues 1 avance de industria
 * consigues 1 avance de rail negro.
 Despues, haz 1 de estas 3 acciones una segunda vez.



Coge el trabajador negro. Esto te da un trabajador extra para el resto de la partida.

Además, cada vez que uses el trabajador negro en un espacio de acción que al menos te concede un avance de rail negro, consigues un avance extra de rail negro.



Coge el ingeniero y el rublo de esta carta. Coloca el ingeniero cerca de tu tablero, donde corresponda, y coloca el rublo delante de tu reserva personal. Ambos están disponibles al momento.



Coge la locomotora #9 de esta carta e inmediatamente colócala en una de tus vías. Como de costumbre, puedes reemplazarla por esta, y cualquiera ventaja adquirida por esta colocación se aplica inmediatamente.



Construye una fábrica (como vimos en la página 10). Además consigues 2 avances de industria para usar inmediatamente.

LAS CARTAS DE BONUS FINAL.

Durante la puntuación final, anota 15 puntos más.



Durante la puntuación final, anota 10 puntos por trabajador extra que adquieras durante la partida. Esto incluye ambos trabajadores extra de tu color y de color negro. (max. 30 puntos).



Durante la puntuación final, anotas 20 puntos si tienes 4, 5 ó 6 dobladores sobre la TRANSIBERIANA. Si tienes 7 ó 8 dobladores, anotas 30 puntos.



Durante la puntuación final, anotas 10 puntos por vía completada. (max. 30 puntos).



Durante la puntuación final, anota la suma de 3 espacio alcanzados por tus tracks negros.



Durante la puntuación final, esta carta cuenta como un ingeniero adicional cuando determinamos quien posee más ingenieros.



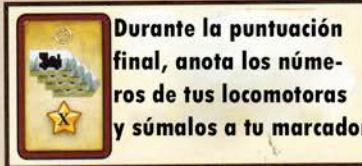
Durante la puntuación final, anotas 4 puntos por fábrica en tu track de industria. (max. 20 puntos).



Durante la puntuación final, anota 7 puntos por ficha ? en tu tablero. (max. 28 puntos).



Durante la puntuación final, anota 6 puntos por ingeniero contratado. (El ingeniero del Bonus Final, ver encima no cuenta).



Durante la puntuación final, anota los números de tus locomotoras y súmalos a tu marcador.

Cuando tengas que coger carta, escoges entre elegir una carta de la pila disponibles, o inmediatamente anotar 10 puntos.

INGENIEROS Y FÁBRICAS.

LOS INGENIEROS

 Consigues 2 tracks de avance de tu elección.

 Consigues 1 track negro de avance y 1 track gris de avance.

 Consigues 1 track de avance de tu elección y anotas 3 puntos.

 Consigues 1 track negro de avance y anotas 3 puntos.

 Consigues 2 tracks de avance de industria.

 Consigues 1 track de avance de tu elección y 1 track negro de avance.

 Consigues 1 track gris de avance y 1 track marrón de avance.

 Consigues un track marrón de avance y anotas 5 puntos.

 Consigues 1 avance de industria y inmediatamente anota 3 puntos.

 Coloca 1 doblador en la TRANSIBERIANA y anota 3 puntos.

 Consigues un avance de track gris y anota 5 puntos.

 Elige un espacio de acción con un trabajador de tu color (sólo 1) y usa esa acción de nuevo.

 Consigues 1 avance de industria y 1 track de avance negro.

 Consigues 1 locomotora ó 1 fábrica.

 Consigues 2 tracks negros de avance.

Nota: Puedes usar la acción prevista por tu ingeniero (aquellas que están al lado de tu tablero), incluso si no la puedes realizar completamente.

Nota: Aplicas los avances a tu elección.

LAS FÁBRICAS.

INGENIEROS Y FÁBRICAS

 Anota la suma de tus ingenieros (la suma de los números de tus ingenieros). 

 Consigues un avance de industria.

 Elige una carta de Bonus Final o anota 10 puntos.

 Construye una locomotora y una fábrica.

 Coge un rublo de la reserva y colócalo delante tuyo.

 Elige un espacio de acción con 1 (y sólo uno) trabajador de tu color y usa esa acción de nuevo.

 Consigue 2 tracks de avances de tu elección.

 Coloca 2 dobladores en la TRANSIBERIANA.

 Anota y puntuá la suma de tus 2 mejores locomotoras.

© 2013 Hans im Glück Verlags-GmbH

Für viele Testrunden bedanken sich Autor und Verlag bei Gregor Abraham, Tom Hilgert, Tanja Rieger, Thomas Ruh, Richard Rühl, Karen und Leo Seyfarth, Karl-Heinz Schmiel, Andreas Trieb, Hannes Wildner und wie immer ganz besonders bei Dieter Hornung.



Regellektorat: Gregor Abraham, Hanna & Alex Weiß

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik? Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: info@hans-im-glueck.de oder an www.hans-im-glueck.de / www.cundco.de