

# Lineas ferroviarias

## Edición Chicago

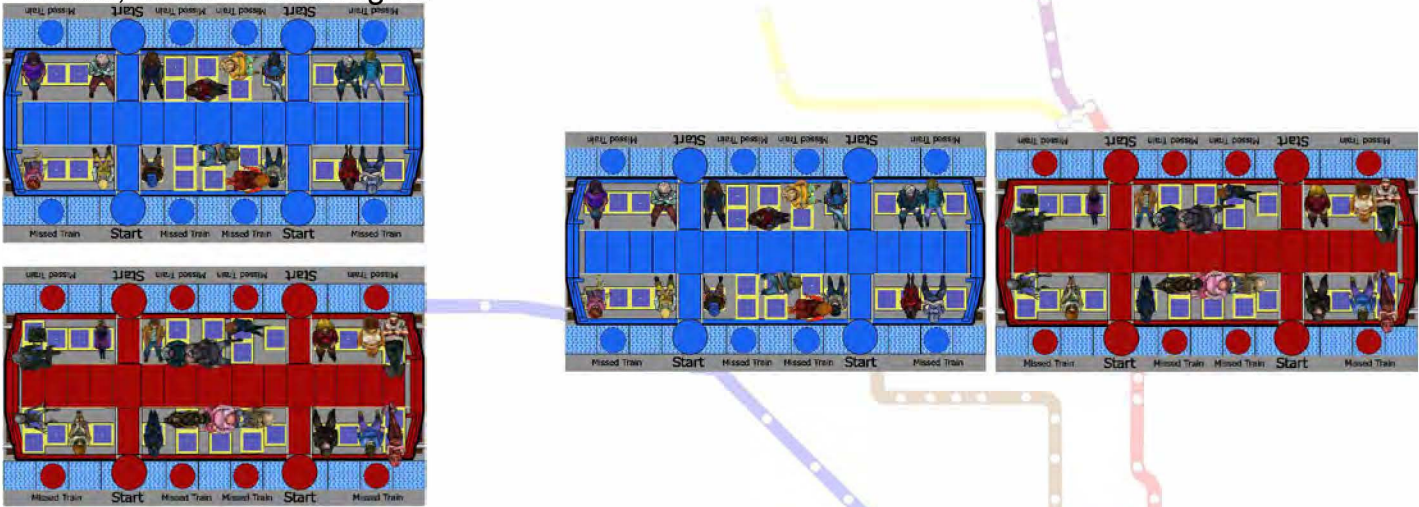




**Objetivo:** ¡Coloca todos tus peones primero en los asientos disponibles del vagón del tren!

## Preparación del juego:

1. Elige 2 vagones de tren y colócalos uno junto al otro en la mesa, uno sobre otro o uno al lado del otro, como en la imagen.



2. Revuelve y coloca el mazo de cartas de números y el mazo de cartas de acciones al lado de los vagones al alcance de todos los jugadores.

3. Cada jugador elige un color y selecciona y coge la cantidad requerida de peones según el número de jugadores.

**2 jugadores= 12**

**3 jugadores= 10**

**4 jugadores= 8**

4. Cada jugador saca del mazo 3 Cartas de acción, 2 cartas de números y 3 fichas de descarte.

5. El jugador más orejón juega primero, y luego se continúa en sentido horario, cada jugador tiene su turno hasta que alguien siente a todos sus peones y gane.

## Modo de juego:

**Abordar:** Al principio de tu turno, mueve un peón a cualquier espacio de inicio como en el Diagrama 1. Lanza el dado de abordaje para ver si tu peón entra al tren (puertas abiertas). Si NO puedes entrar al tren (puertas cerradas), mueve tu peón al espacio de tren perdido en el diagrama 2 o 3. En tu siguiente turno, no tienes que lanzar el dado de abordaje, tu peón que se perdió el tren puede entrar automáticamente. Los jugadores no pueden saltar a otro espacio de inicio en el tren. Los jugadores tendrán que entrar en el espacio de inicio en el que habían colocado sus peones previamente después de pasar un turno. Una vez que tu peón esté sentado, puedes mover otro peón al espacio de inicio y esperar a lanzar el dado en el próximo turno.

Diagrama 1

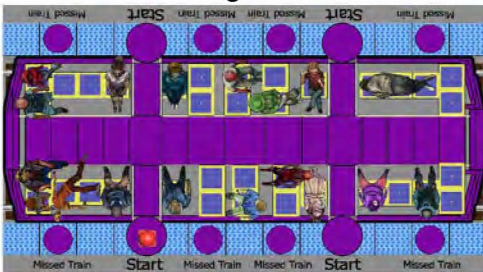


Diagrama 2

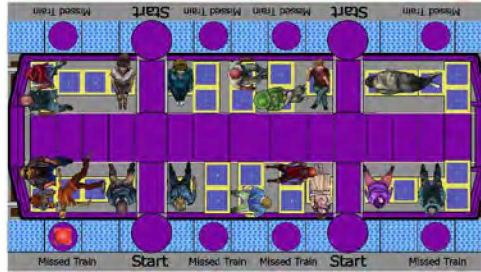
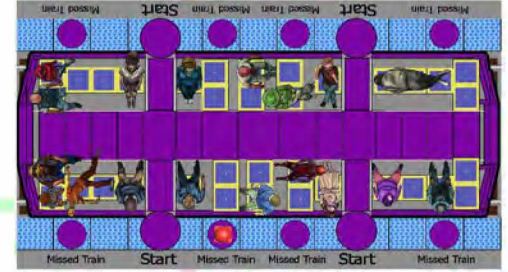


Diagrama 3



## Lados del dado de abordaje



Puertas abiertas  
(se mantiene el turno)



Puertas cerradas  
(se pierde el turno)

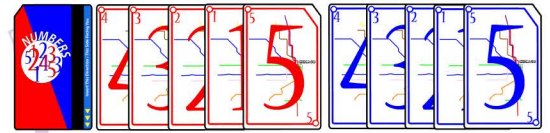
**Peones**—Son las piezas que mueves mientras juegas; sentar la cantidad requerida en el tablero te dará la victoria.





## Cartas de números

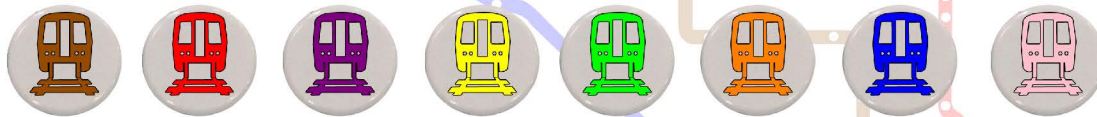
Las cartas de números van del 1 al 5 y vienen en 2 colores: azul y rojo. Tienes la opción de jugar con una carta o ambas si los colores en ambas cartas coinciden. No puedes jugar con ambas cartas de números si el color no coincide a menos que tengas una carta de movimiento avanzado.



**Recargar la mano**-al final de tu turno, debes sacar cartas hasta que tengas 2 cartas de números y 3 Cartas de acción.

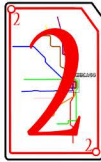
**Bloqueo** -puedes colocar tu peón para bloquear el movimiento de un oponente; si el peón del oponente no puede moverse por dos turnos el jugador que está bloqueando tendrá que sacar del tren un peón sentado cada turno adicional.

**Usa fichas de descarte para cambiar tus cartas:**En cualquier momento, puedes usar una ficha de descarte para descartar cualquier carta indeseada y volver a sacar una del mazo. Puedes descartar y sacar del mazo una vez por ficha. Puedes jugar con más de una ficha a la vez. La carta de Descarte +1 te permite ganar más fichas.



## Cartas de números

Los jugadores pueden usar una carta de número de color si la carta es roja o azul.



## Cartas de números

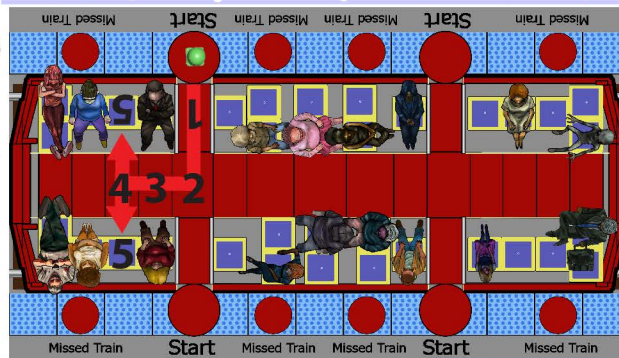
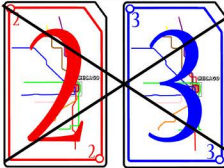
Los jugadores pueden usar una carta de número de color si la carta es roja o azul.



**Barras de metal** -estas barras evitan que los jugadores entren a espacios de pasajeros y entren a los asientos horizontalmente. Una carta Permiso o Pasajero rebelde no tiene permitido saltarse barras de metal bloqueando tu camino hacia un asiento.

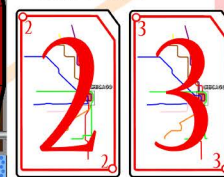
## Cartas de números

Los jugadores no pueden usar sus cartas de números de colores diferentes. Para esto los jugadores deben tener una carta de Movimiento avanzado.



## Cartas de números

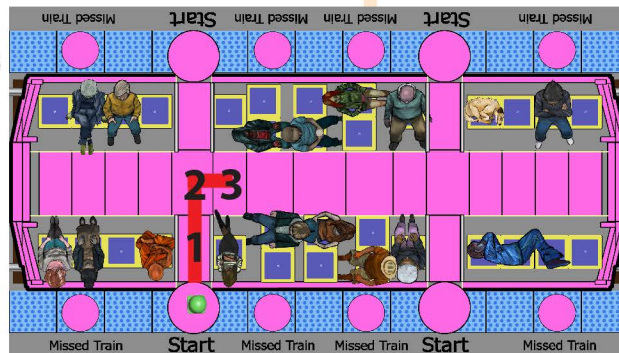
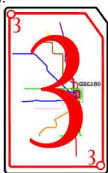
Los jugadores pueden juntar cartas de número del mismo color y usarlas.



Puedes usar 1 carta de número o dos si el color de ambos números coincide; no puedes usar cartas de números de colores diferentes si no se usan junto a una carta de Movimiento avanzado.

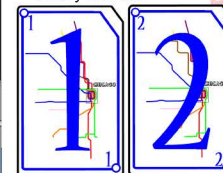
## Cartas de números

Los jugadores pueden usar una carta de número de color si la carta es roja o azul.



## Cartas de números

Los jugadores pueden juntar cartas de número del mismo color y usarlas.



No todas las cartas de números o combinaciones de cartas de números te permitirán llegar a un asiento.

**Piensa bien tus movimientos y combinaciones de cartas en tu turno.**



## Cartas de acción

son cartas de habilidades especiales que pueden ayudarte a obtener la ventaja en tu camino a la victoria. Se puede usar más de 1

Carta de acción (excepto Pase adelante) durante tu turno actual.

Hay 14 tipos de Cartas de acción divididas en dos categorías:

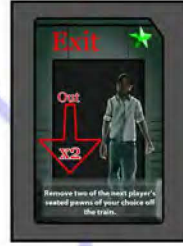
Guarda turnos y Cierra turnos.



**Guarda turnos/Cierra turnos**—las Guarda turnos tienen una estrella verde en la carta y te permiten continuar con tu turno actual después de usar cualquiera de estas Cartas de acción. Las cartas Cierra turnos tienen una estrella roja y terminarán tu turno después de usar cualquiera de estas cartas. Piensa bien tus movimientos, tu turno termina cuando mueves tu peón o lanzas el dado de abordaje.



**Salida 1X (Rojo)**—esta carta te permite sacar a un peón sentado del jugador a tu lado derecho o izquierdo.



**Salida 2X (Rojo)**—esta carta te permite sacar del tren a 2 peones sentados del jugador a tu lado derecho o izquierdo.

**Exprés**—Esta carta hace perder el siguiente turno al jugador a tu izquierda o derecha.



**Turnos de bonificación:** Si le haces Exprés a todos los jugadores contrarios en un turno puedes tomar un turno adicional con nuevas Cartas de acción y de números. •Esta carta no puede ser bloqueada por un Pasajero rebelde. •Cualquier Carta de acción usada después le afectará a los jugadores a la izquierda/derecha del jugador que perdió su turno.



**Reversa**—esta carta revierte el sentido horario/antihorario de los turnos para todos los jugadores.

- Esta carta no puede ser bloqueada por una carta de Pasajero rebelde.

- Esta carta también revierte el orden horario de los oponentes afectados por Cartas de acción.

**Consejo:** Si combinas cartas Exprés y Reversa puedes atacar a cualquier oponente.



**Pasajero excéntrico**—esta carta te permite mover un peón de otro jugador al pasillo. •Puede usarse contra cualquier jugador.

- Puede usarse contra cualquier jugador.
- Consejo:** Si decides usar más de uno durante tu turno, deberías usarla contra jugadores diferentes o te penalizarás a ti mismo.



**Pasajero mendigo**—esta carta te permite elegir una Carta de acción o Carta de número de la mano de cualquier jugador que elijas.

- El jugador que haya perdido una carta puede reemplazar la carta perdida durante el turno del oponente esperando su turno.

Esta carta puede ser bloqueada por un Pasajero rebelde.

- Puede usarse contra cualquier jugador.

- Si usas varias cartas de Pasajero mendigo, puedes quitarle al mismo jugador o jugadores diferentes a menos que te bloquee un Pasajero rebelde.



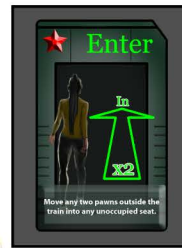
**Descarte +1**—esta carta te permite mover un peón de otro jugador al pasillo.

**Consejo:** Si decides usar más de uno durante tu turno, deberías usarla contra jugadores diferentes o te penalizarás a ti mismo.





**Entrada 1X (Verde)** -esta Carta te permite tomar cualquier peón que no esté en el tren (incluyendo los que están en el espacio de inicio) y colocarlo en un asiento.

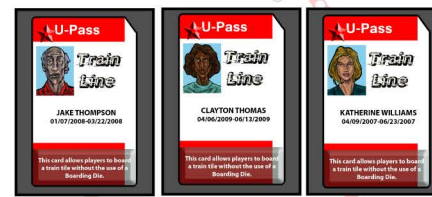


**Entrada 2X (Verde)** -esta Carta te permite dos peones que no estén en el tren (incluyendo los que están en el espacio de inicio) y colocarlos en un asiento.



**Permiso**-esta carta te permite pasar delante de un pasajero sentado y peones de los oponentes en el pasillo para llegar a los espacios en el tren.

- También puedes usar una carta Permiso para hacer mover peones a un puesto adyacente bajo las siguientes condiciones: El jugador no está al lado de un espacio de pasajero y tienes el número para sentarlo en el asiento en el que el peón opuesto estaba sentado originalmente.
- Nunca cuentas el espacio que saltaste mientras te mueves.



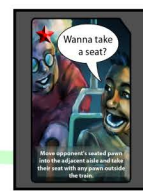
**Pase adelante** - esta carta le permite a los jugadores abordar el tren sin usar el dado de abordaje.

- Debes abordar el tren inmediatamente después de usar esta carta aunque aún si te van a penalizar.



**Movimiento avanzado** -esta carta te permite usar cartas de números de distintos colores para incrementar el número de espacios que puedes moverte según el número de movimiento (el número dentro del círculo).

- El número de movimiento en esta carta puede usarse solo si no quieres combinarlo con las cartas de números que tienes en tu mano actualmente.



**Tome asiento**-esta carta te permite mover uno de los peones sentados de los oponentes al pasillo y mover uno de tus peones que no están en el tren (incluyendo el espacio de inicio) al asiento en el que estaba el peón de tu oponente.

- Puede usarse contra cualquier jugador.
- Puedes usar más de uno durante tu turno, pero deberías usarla contra jugadores diferentes o te penalizarás a ti mismo.



**Pasajero rebelde** -esta carta puede anular cualquiera que pueda moverte de tu asiento o quitarte la carta de la mano y puede usarse para pasar delante de peones opuestos y pasajeros como la carta Permiso.

- Pasajero rebelde debe usarse inmediatamente después de la Carta de acción del oponente para anularla.
- Las únicas Cartas de acción inmunes al Pasajero rebelde son las cartas Exprés y Reversa.

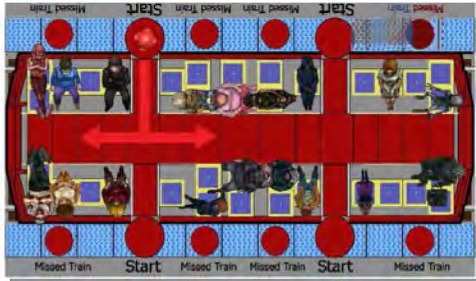
**Nota especial:** Pasajero rebelde puede ser una carta de cierre de turno solo si se usó como sustituto de carta Permiso en tu turno, pero su principal ventaja ocurre cuando un oponente te ataca con Cartas de acción como Tome asiento, Pasajero excéntrico, Salida X1/X2, y Pasajero mendigo.

### Ejemplo de cómo usar una carta Pasajero rebelde.

Turno del oponente		Turno del oponente		Turno del oponente		Turno del oponente	
1.º		2.º		1.º		2.º	
el oponente juega (ataca)	Cómo usar una carta Pasajero rebelde.	el oponente juega (ataca)	Cómo usar una carta Pasajero rebelde.	el oponente juega (ataca)	Cómo usar una carta Pasajero rebelde.	el oponente juega (ataca)	Cómo usar una carta Pasajero rebelde.
Juegas (contraatacas) inmediatamente después de que el oponente usa las cartas Salida X1 y X2.		Juegas (contraatacas) inmediatamente después de que el oponente usa la carta Pasajero mendigo.		Juegas (contraatacas) inmediatamente después de que el oponente usa la carta Tome asiento.		Juegas (contraatacas) inmediatamente después de que el oponente usa la carta Pasajero excéntrico.	



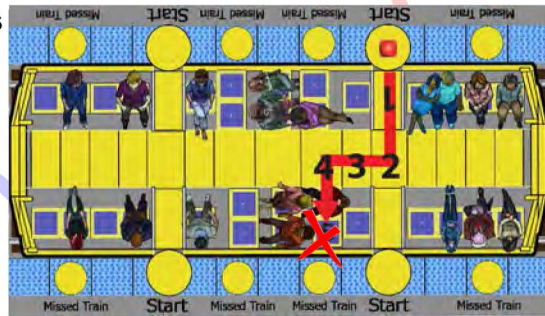
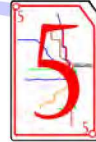
**Movimiento en el pasillo:** Usa cartas de números y acción para moverte del pasillo al tren y hacia un asiento vacío. Puedes ocupar el mismo espacio del pasillo que un oponente pero no puedes pasar por delante de ellos sin una carta Permiso o Pasajero rebelde. Puedes usar una carta de número o dos si los colores coinciden. No puedes usar colores distintos sin una carta de Movimiento avanzado. Cada jugador puede tener máximo un peón en el pasillo a la vez. No puedes abordar con un peón del espacio de inicio si tienes un peón en el pasillo. Si abordas con un peón nuevo desde el espacio de inicio sin sentar el peón del pasillo primero tendrás que sacar a los dos peones del tren. Si causas que un oponente tenga más de un peón en el pasillo por Cartas de acción (Tome asiento, Pasajero excéntrico), tu oponente tendría dos peones en el pasillo y tú perderías cualquier peón(es) sentado ganado durante la penalización.



"Los jugadores pueden moverse en los espacios del tren en cualquier dirección"

**Cartas de números**

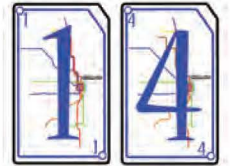
Los jugadores pueden usar una carta de número de color si la carta es roja o azul.



Las cartas de número solas no le permitirán a tu peón pasar delante de pasajeros sentados.

**Cartas de números**

Los jugadores pueden juntar cartas de número del mismo color y usarlas.



**Transitar frente a los pasajeros sentados:** Algunos asientos ya están ocupados por pasajeros impresos en el tablero. Transitar alrededor de ellos a los asientos vacíos es el mismo proceso que transitar alrededor de peones de otros jugadores. Para pasar frente a pasajeros sentados, debes usar una carta Permiso o Pasajero rebelde para moverte al asiento al lado de ellos.

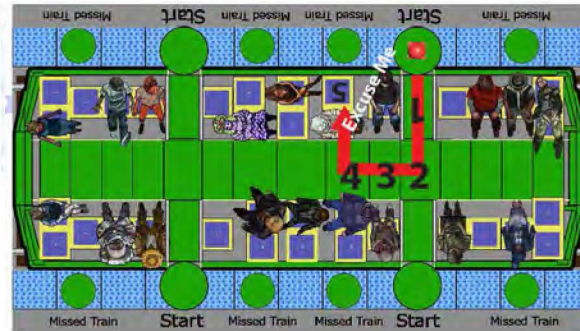
**Cartas de números**

Los jugadores pueden usar una carta de número de color si la carta es roja o azul.

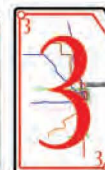


**Carta Permiso**

Te permite pasar delante de un pasajero sentado y peones de los oponentes en el pasillo para llegar a los espacios en el tren.



Solo se puede llegar a los asientos detrás de pasajeros usando cartas Permiso y Pasajero rebelde.

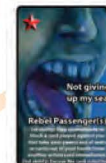


**Cartas de números**

Los jugadores pueden juntar cartas de número del mismo color y usarlas.

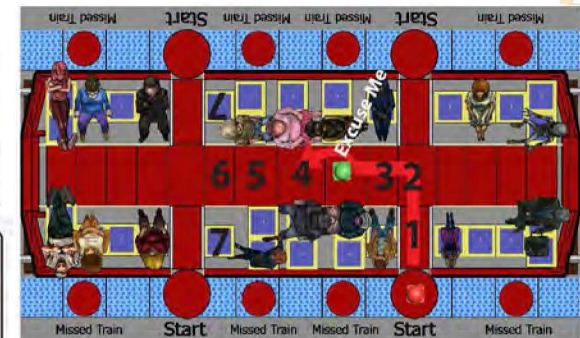
**Carta Pasajero rebelde**

Te permite pasar delante de un pasajero sentado y peones de los oponentes en el pasillo para llegar a los espacios en el tren.



**Cartas de números**

Pueden combinarse con cartas de acción para moverse en los espacios del tren.



En el diagrama de arriba el peón verde está bloqueando el paso del peón rojo. El jugador con el peón rojo debe usar una carta Permiso o Pasajero rebelde para saltar ese espacio y caer en un espacio del pasillo o un asiento.



**Combinaciones de cartas**

Hay muchas maneras de sentar a los peones con combinaciones de Cartas de números y Cartas de acción.

**Carta de movimiento avanzado**

El número en la burbuja de movimiento (círculo en el medio) puede usarse como una carta de número.



**Orden de cartas**

El orden en el que usas tus cartas es tan importante como las cartas que usas. Presta atención a la definición y color de estrella en la carta.



**Recupera cartas de tu mano:** Al final de tu turno, debes sacar cartas hasta que tengas 3 cartas de números y 2 cartas de acción. Usa fichas de descarte para cambiar tus cartas: En cualquier momento, puedes usar una ficha de descarte para descartar cualquier carta indeseada y volver a sacar una del mazo