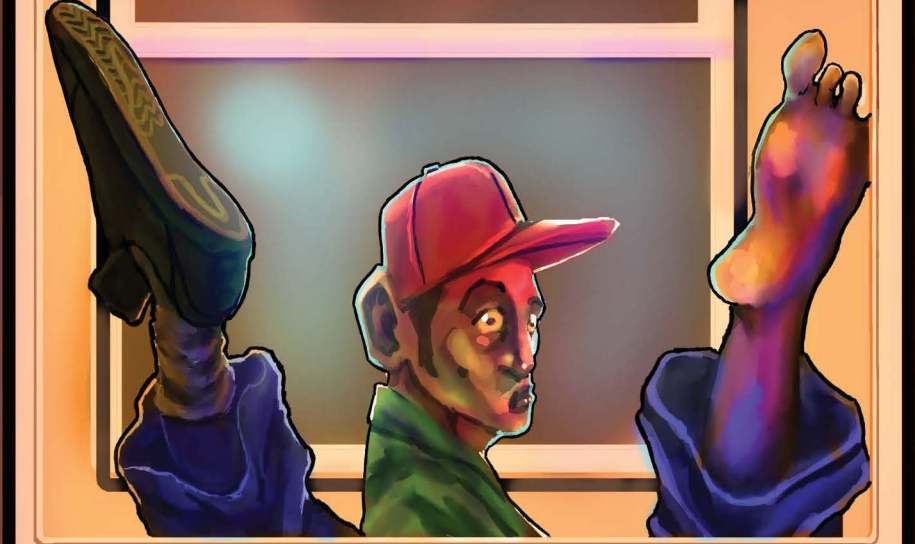


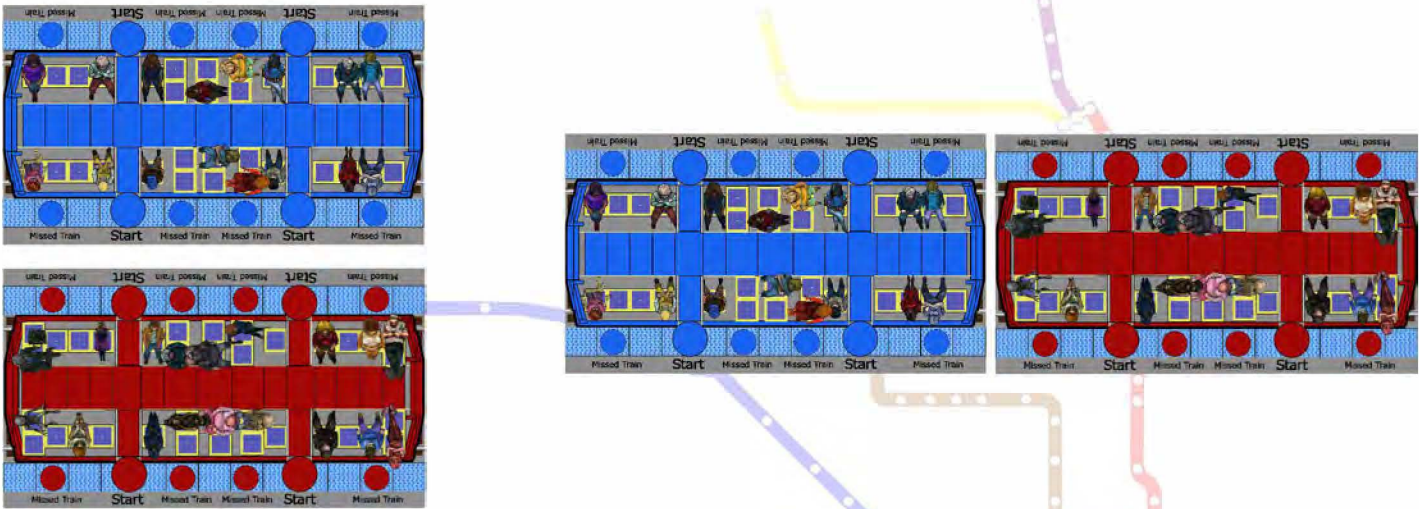
Train Line: Edición Chicago



Objetivo: Coloca todos tus peones en asientos en las fichas del tren primero!

Preparación:

1. Escoge dos fichas del tren y colócalas juntas en la mesa, combinando los lados largos o cortos.



2. Baraja y coloca la baraja de las cartas de número y la baraja de las cartas de acción junto a las fichas del tren al alcance de todos los jugadores.

3. Cada jugador escoge un color y escoge la cantidad de peones requerida basada en el número de jugadores.

2 jugadores = 12 **3 jugadores = 10** **4 jugadores = 8**

4. Cada jugador saca 3 cartas de acción, 2 cartas de número, y 3 fichas para descartar.

5. El jugador con las orejas más puntiagudas tiene el primer turno y, en sentido horario, ¡cada jugador toma su turno hasta que alguien coloca todos sus peones y gana!

Instrucciones:

Entablado: Al comienzo de tu turno, mueve un peón a cualquier lugar de inicio en el Diagrama 1. Gira el Dado de Abordar para ver si tu peón alcanza el tren (puertas abiertas). Si NO alcanzas el tren (puertas cerradas), mueve tu peón al lugar que indica que no alcanzaste el tren, en el diagrama 2 o 3. En tu siguiente turno, no necesitas girar el dado, puedes automáticamente meter el peón que no alcanzó el tren. Los jugadores no pueden saltar a otro lugar de inicio en el tren. Los jugadores tendrán que entrar en el lugar de inicio en el cual hayan dejado su peón previamente después de perder un turno. Una vez que tu peón este sentado, podrás mover otro peón al inicio y esperar a girar hasta tu siguiente turno.

Diagrama 1

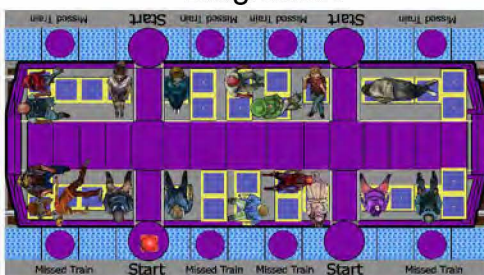


Diagrama 2

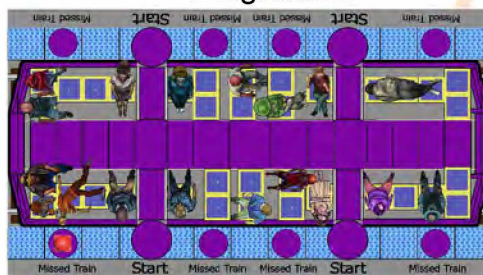
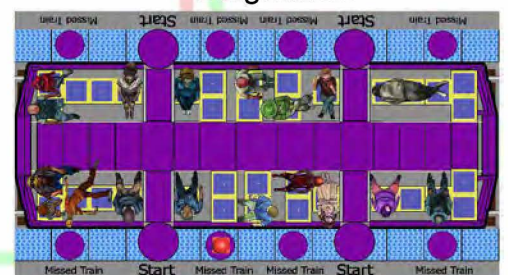


Diagrama 3



Lados del dado de abordar



Puerta-abierta
(Mantener Turno)



Puertas
(Perder Turno)

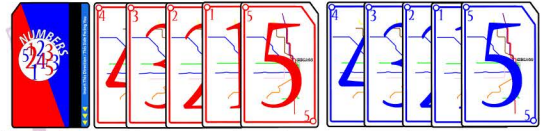
Peones –Estas son las piezas que mueves durante el juego; sentando la cantidad requerida en el tablero ganarás el juego.



Cartas de número

Las cartas de número van del 1-5 y vienen en dos colores: Azul y Rojo.

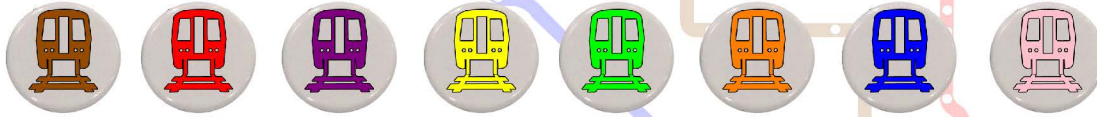
Tienes la opción de jugar una carta o ambas si los colores en ambas coinciden. No puedes jugar ambas cartas de número si el color no coincide a menos que tengas una carta de movimiento avanzado.



Recargando tu baraja - Al final de tu turno, deberás sacar cartas hasta que tengas 2 cartas de número y 3 cartas de acción.

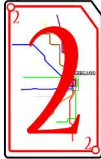
Bloqueando - Tienes permitido colocar tu peón para impedir el movimiento de un oponente; si el peón del otro jugador no se puede mover por dos turnos el jugador que esté bloqueando deberá quitar un peón sentado del tren por cada turno adicional.

Usa fichas para descartar para cambiar tus cartas: En cualquier momento, puedes jugar fichas para descartar para descartar cualquier carta no deseada y sacar nuevamente de la baraja correspondiente. Puedes descartar y sacar nuevamente una carta por cada ficha. Puedes jugar más de una ficha a la vez. La carta para descartar +1 te permite ganar más fichas.



Cartas de número

Los jugadores pueden deponer una carta de color y número si es una carta roja o azul.



Cartas de número

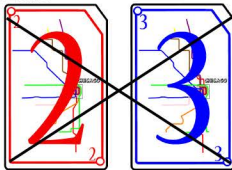
Los jugadores pueden deponer una carta de color y número si es una carta roja o azul.



Barras de Metal - Estas barras previenen que los jugadores entren a lugares de pasajeros y entren horizontalmente a los asientos. Una carta Con Permiso o Pasajero Rebelde no tiene permitido saltar barras de metal bloqueando tu camino a un asiento.

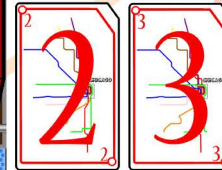
Cartas de número

Los jugadores no pueden deponer dos diferentes cartas de número y color. Los jugadores tienen que tener una carta de Movimiento Avanzado.



Cartas de número

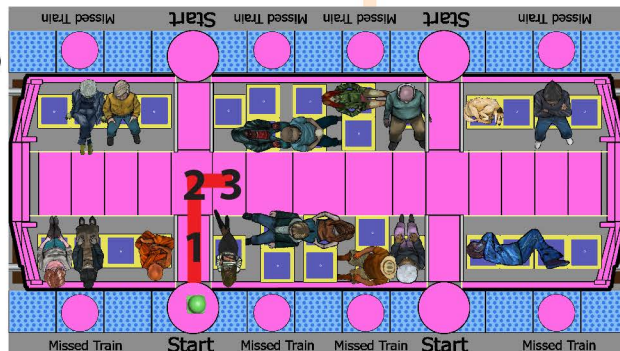
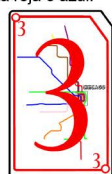
Los jugadores pueden sumar las cartas de número cuyos colores coincidan y deponer ese número.



Puedes jugar 1 carta de número o ambas si el color de ambas cartas coincide; no puedes jugar cartas de número cuyos colores no coincidan si no tienes una carta de Movimiento Avanzado.

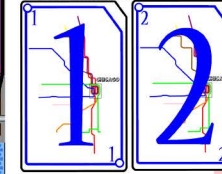
Cartas de número

Los jugadores pueden deponer una carta de color y número si es una carta roja o azul.



Cartas de número

Los jugadores pueden sumar las cartas de número cuyos colores coincidan y deponer ese número.



Los jugadores pueden sumar las cartas de número cuyos colores coincidan y deponer ese número.

No todas las cartas de número o combinaciones de cartas de números te conseguirán un asiento.

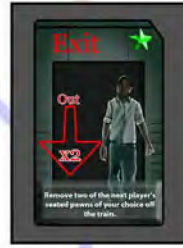
Cartas de Acción son cartas de habilidad especial que te pueden ayudar a ganar ventaja en tu búsqueda de la victoria. Más de 1 Carta de Acción (excepto Pases-U) puede ser jugada durante tu turno actual. Hay 14 tipos de Carta de Acción divididas en dos categorías: Cuidadoras de Turno, y Terminadoras de Turno.



Cuidadoras/Terminadoras de Turno – Las Cuidadoras de Turno están indicadas por una estrella verde en la carta y te permiten mantener tu turno actual después de que cualquiera de estas Cartas de Acción haya sido jugada. Las Terminadoras de Turno están indicadas con una estrella roja y concluirán tu turno después de que cualquiera de estas Cartas de Acción haya sido jugada. Planea bien tu estrategia, tu turno termina cuando muevas tu peón o gires el dado de abordar.



Salir 1 X (Roja) -Esta carta te permite quitar el peón sentado del tren del jugador inmediatamente a la izquierda o derecha.



Salir 2X (Roja) -Esta carta te permite quitar 2 peones sentados del tren del jugador inmediatamente a tu izquierda o derecha.

Express- Esta carta se salta al jugador inmediatamente a la izquierda o derecha.



Turnos Extra: Si expresas a todos los demás jugadores en un turno tienes permitido tomar un turno extra con nuevas cartas de acción y número.

- Esta carta no puede ser bloqueada por un Pasajero Rebelde.
- Cualquier Carta de Acción que se juegue subsecuentemente afectará al jugador inmediatamente a la izquierda o derecha del jugador que haya sido saltado.



Reversa-Esta carta invierte el orden de los turnos para todos los jugadores.

- Esta carta no puede ser bloqueada por una carta de Pasajero Rebelde.
- Esta carta también invierte el orden de sentido horario de los jugadores que también hayan sido afectados por cartas de acción. **Consejo:** Combinaciones de Express y Reversa te permiten apuntar a cualquier oponente.



Pasajero Excéntrico-Esta carta te permite mover el peón de otro jugador al pasillo.

- Puede ser con cualquier jugador
- Consejo:** si decides jugar más de una durante tu turno, deberías hacerlo con diferentes jugadores o te penalizarás a ti mismo.



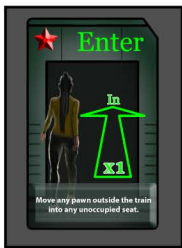
Pasajero Pan Handler -Esta carta te permite escoger una Carta de Acción o Carta de Número de la baraja de cualquier jugador que quieras.

- El jugador que haya perdido una carta puede reemplazarla durante el turno del oponente o esperar a su turno.
- Esta carta puede ser bloqueada por un Pasajero Rebelde. Puedes apuntar a cualquier jugador.
- Si juegas múltiples Cartas Pasajero Pan Handler, puedes quitarle cartas al mismo jugador o a diferentes jugadores a menos que estés bloqueado por un Pasajero Rebelde.



+1 Descartar-Esta carta te permite agregar fichas para descartar adicionales.

Consejo: Si ya no hay más Fichas para Descartar después de que esta carta haya sido jugada, tienes permitido Sustituir con monedas o botones.



Entrar 1X (Verde) -Esta Carta te permite tomar cualquier peón que no esté en el tren (incluyendo el espacio de inicio) y colocarlo en un asiento.

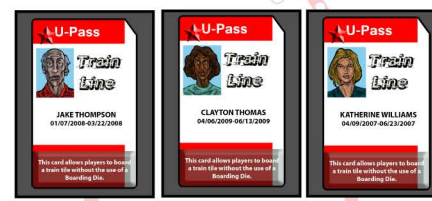


Entrar 2X (Verde) -Esta Carta te permite tomar dos peones que no estén en el tren (incluyendo en el espacio de inicio) y colocarlos en un asiento.



Con Permiso - Esta carta te permite pasar por un pasajero sentado y por peones de un oponente en el pasillo para llegar a los espacios del tren.

- También puedes usar una carta Con Permiso para mover los peones del oponente a un asiento adyacente bajo las siguientes condiciones:
El jugador no está junto a un espacio de pasajero y tienes el número para caer en el asiento en el cual el peón del oponente estaba originalmente sentado.
- Nunca cuentas el espacio que pasaste cuando te mueves.



Pase-U - Esta carta permite a los jugadores abordar un espacio del tren sin el uso del Dado de Abordar.

- Debes abordar el tren después de que esta carta haya sido utilizada aún si estás a punto de ser penalizado.



Movimiento Avanzado -Esta carta te permite jugar cartas que no coincidan en número, incrementar la cantidad de espacios que puedes moverte en tu turno por el número de movimiento plus (el número en el círculo).

- El número de movimiento plus de esta carta puede ser utilizada como una carta de número independiente si no deseas combinar con las cartas de número actualmente en tu baraja.



Toma un Asiento - Esta carta te permite mover uno de los peones de algún oponente al pasillo o mover uno de tus peones que no esté en el tren (incluyendo del espacio de inicio) al asiento del peón del oponente.

- Puedes apuntar a cualquier jugador.
- Puedes jugar más de una durante tu turno, pero deberías apuntar a jugadores diferentes o te penalizarás a ti mismo.



Pasajero Rebelde - Esta carta puede anular cualquier cosa que te pueda quitar de tu asiento o fuera de las manos y puede ser utilizada para pasar por peones y pasajeros de algún oponente como la Carta Con Permiso.

- Pasajero Rebelde debe ser jugada inmediatamente después de la Carta de Acción del oponente para anularla.
- Las únicas cartas de acción exentas del Pasajero Rebelde con las Cartas Express y Cartas

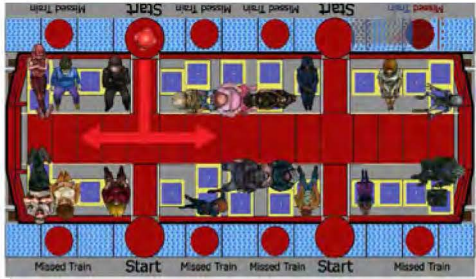
Reversa.

Nota especial: Pasajero Rebelde puede ser una Carta Finalizadora de Turno solamente si es usada como una Carta Con Permiso sustituir actualmente tu turno, pero su principal habilidad ocurre durante el turno del oponente quién te atacó con cartas de Acción las cuales son Toma Un Asiento, Pasajero Excéntrico, Salir 1X 2X, (Roja) y Pasajeros Pan Handler.

Ejemplo Cómo usar una Carta Pasajero Rebelde(s).

Turno del oponente		Turno del oponente		Turno del oponente		Turno del oponente	
Primero	Cómo usar la Carta Pasajero Rebelde	Primero	Cómo usar la Carta Pasajero Rebelde	Primero	Cómo usar la Carta Pasajero Rebelde	Primero	Cómo usar la Carta Pasajero Rebelde
Jugada del oponente (ataque)	Juegas (en contra) inmediatamente después de que las Cartas Salir X2 y X1 hayan sido jugadas.	Jugada del oponente (ataque)	Juegas (en contra) inmediatamente después de que la carta de Pasajero Pan Handler haya sido jugada.	Jugada del oponente (ataque)	Juegas (en contra) inmediatamente después de que la carta Toma Un Asiento haya sido jugada.	Jugada del oponente (ataque)	Juegas (en contra) inmediatamente después de que la Carta Excéntrica haya sido jugada.

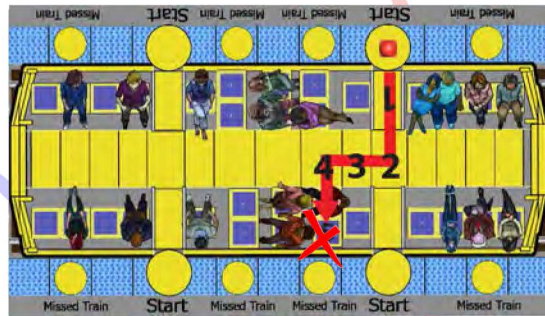
Moviéndote por el pasillo: Juega cartas de número y acción para entrar tren por el pasillo y sentarte un asiento vacío. Puedes ocupar el mismo espacio de pasillo que un oponente, pero no puedes pasarlos sin una Carta Con Permiso o Carta de Pasajero Rebelde. Puedes jugar una carta de número o ambas si tienes color coincidentes. No puedes jugar colores no coincidentes sin una Carta de Movimiento Avanzado. Cada jugador tiene permitido tener como máximo un peón en el pasillo en cualquier momento. No puedes abordar a un nuevo peón del Espacio de Inicio si tienes un peón en el pasillo. Si abordas a un nuevo peón del Espacio de Inicio sin sentar primero al peón en el pasillo perderás el peón que abordaste y el peón en el pasillo fuera del tren. Si causas que un oponente tenga más de un peón en el pasillo con Cartas de Acción (Toma Un Asiento, Pasajero Excéntrico), tu oponente sentaría a ambos peones en el pasillo y perderías cualquier peón sentado que hayas ganado durante la penalización.



“Los jugadores pueden moverse por los espacios en cualquier dirección”

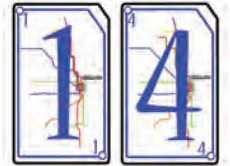
Cartas de Número

Jugadores pueden deponer una carta de número si es Roja o Azul.



Las Cartas de Número solas no te permitirán pasar tus peones por pasajeros sentados.

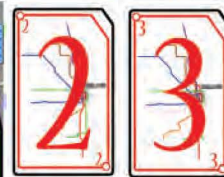
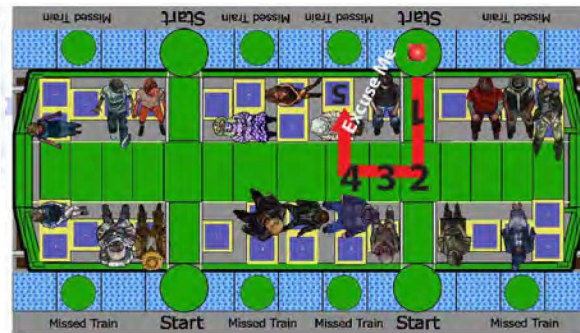
Cartas de Número
Jugadores pueden sumar las cartas de número del mismo color y deponerlas.



Desplazarse alrededor de los pasajeros sentados: - Algunos de los asientos ya están ocupados por pasajeros impresos en el tablero. Navegar alrededor de ellos es el mismo proceso que navegar alrededor de los peones de otros jugadores. Para moverte alrededor de pasajeros sentados, debes jugar la Carta Con Permiso o la Carta Pasajero Rebelde para moverte al asiento junto a ellos.

Cartas de Número

Jugadores pueden deponer una carta de número si es Roja o Azul.



Cartas de Número

Jugadores pueden sumar las cartas del mismo color y deponerlas.

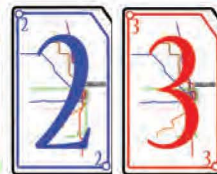
Carta Pasajero Rebelde

Te permite obtener un pase un pasajero sentado y peones de algún oponente para llegar a espacios en el tren.



Combos de Carta

Hay muchas formas para sentar peones con combinaciones de Cartas de Número, y Cartas de Acción.

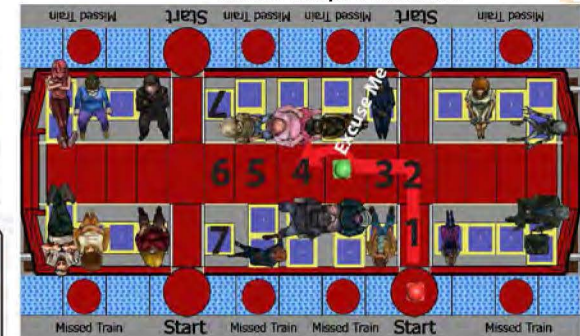


Las Cartas de Número

pueden ser combinadas con Cartas de Acción para moverte a lo largo de los espacios del tren.



Asientos que estén atrás de espacios de pasajeros solo pueden ser obtenidos usando una Carta Con Permiso o una Carta Pasajero Rebelde.



En el diagrama arriba el peón verde está en el camino del peón rojo. El jugador con el peón rojo deberá jugar una Carta Con Permiso o una Carta Pasajero Rebelde para poder saltar ese espacio y caer ya sea en un espacio de pasillo o un asiento.

Orden de las Cartas

El orden en el cual juegas tus cartas es tan importante como las cartas que estás jugando. Pon atención a la definición y color de estrella de la carta.



Carta de Movimiento Avanzado
El número en la burbuja de movimiento (círculo en medio) puede ser usado como una carta de número.



Recuperando tu baraja: Al final de tu turno, deberás tener 3 cartas de número y 2 cartas de acción. Usa fichas para descartar para cambiar tus cartas: En cualquier momento, puedes jugar fichas para descartar cualquier carta no deseada y sacar nuevamente de la baraja correspondiente.