HELMUT OHLEY – LEONHARD ORBLER

RUSSIAN RAILROADS

FERROCARRILES RUSOS

DEVIR

COMPONENTES Y DESPLIEGUE – Para 4 jugadores

COMPONENTES DEL JUEGO

- 1 tablero de juego
- 35 trabajadores (8 del color de cada jugador, 2 turquesas, 1 negro)
- 8 peones (2 del color de cada jugador)
- 48 vías (12 negras, 12 grises, 12 marrones, 8 naturales, 4 blancas)
- 8 indicadores de industria
- 4 tableros de jugador
- 37 locomotoras (4 de cada valor de «1» a «8»; 5 de valor «9»)
- 15 ingenieros
- 20 fichas dobladoras
- 18 rublos (monedas)
- 28 fichas ? (4 x 7 fichas diferentes)
- 4 indicadores de reevaluación
- 4 medallas de Kiev
- 1 indicador de última ronda
- 4 fichas de 100/200 puntos
- 4 fichas de 300/400 puntos
- 10 cartas de bonificación final
- 5 cartas ?
- 4 cartas de orden de turno
- 4 cartas de bonificación inicial
- 1 reglamento
- 4 cartas resumen de puntuación

1. Coloca **el tablero de juego** en el centro de la mesa. Coloca las **fichas de 100/200 y 300/400** junto a la casilla 100 del marcador de puntuación.

Aquí y en la página 4 mostramos el despliegue para 4 jugadores. Los cambios para 2 y 3 jugadores se describen en la página 21.

10. El **indicador de última ronda** se coloca junto al tablero. Hará falta en la última ronda del juego.

9. En primer lugar separa los **15 ingenieros** en los montones A (un ingeniero no está marcado con letra y debe ponerse sobre l correspondiente junto con un rublo).

Baraja los montones A y B. Coloca los 4 primeros ingenieros del en los espacios marcados 6 5 4 3. Coloca los 3 primeros i montón A en los espacios marcados 2 1 10.

Retira el resto de ingenieros del juego. Los ingenieros colocados en horizontal deben estar con el lado más claro boca arriba. Los ingen en posición vertical deben estar con el lado más oscuro boca arriba y los espacios que ocupan tienen forma distintiva para recordar a l lado debe estar boca arriba).

Pasa a la página 4 para ver las instrucciones de despliegue individuales.

2. Coloca las **5 cartas** boca arriba.

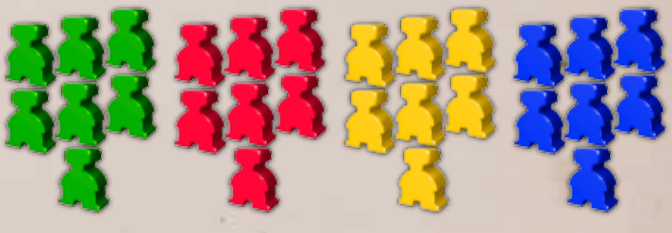
3. Baraja las **10 cartas de bonificación final** y quita dos de ellas sin mirarlas. Las 8 restantes se dejan boca abajo formando una pila.

4. Coloca las **37 locomotoras** junto al tablero por la cara de las locomotoras (la cara violeta saldrá más adelante). Apílalas en 9 montones diferentes, según su valor, tal y como se ve en la imagen (una de las locomotoras de valor «9» no tiene lado violeta y debe colocarse sobre la carta correspondiente).

5. Coloca los **2 trabajadores turquesas** en la casilla que muestra 2 trabajadores turquesas.

Coloca el trabajador negro sobre su carta correspondiente

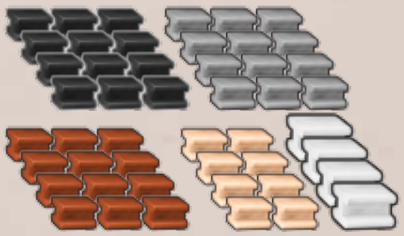
Cada jugador toma 7 trabajadores de su color (1 trabajador de cada color se devuelve a la caja).



y B
a carta

montón B
ngenieros del

posición
ieros colocados
(los ingenieros
os jugadores qué



8. Forma un depósito con las **48 vías** agrupándolas por colores.

6. Forma un montón con las **20 fichas dobladoras** («×2»).

7. Forma un montón con los 18 **rublos** (monedas).

DESPLIEGUE DE LOS JUGADORES – Para 4 jugadores

1. Cada jugador elige un color y toma **el tablero de jugador** correspondiente.

2. Cada jugador recibe una **locomotora de valor «1»** y la coloca en el lugar correspondiente en la esquina superior izquierda de su tablero.

3. Cada jugador recibe **3 vías negras** del depósito y las coloca en la primera casilla de cada uno de los tres ferrocarriles en su tablero.

4. Cada jugador toma **5 trabajadores** de su color y los coloca junto a su tablero. Los 2 trabajadores restantes se colocan formando un motón junto al tablero central.

5. Cada jugador recibe **1 rublo** de la banca.

6. Cada jugador recibe **1 indicador de industria** y lo coloca en la casilla 0 del marcador de industria.

7. Cada jugador recibe 7 fichas **diferentes,** el otro indicador de industria, 1 medalla de Kiev y el indicador de reevaluación. Coloca todo junto a su tablero de jugador.

8. Se barajan las **4 cartas de orden de turno** y se reparte una a cada jugador, con el número boca arriba.
Nota: *las cartas poseen distintos reversos y es por ello que recomendamos que se barajen a ciegas.*

9. Cada jugador recibe **2 peones** de su color: uno para colocarlo en la casilla 100 del marcador de puntuación y el otro para colocarlo en la casilla del orden de turno que le haya correspondido en su carta de orden de turno.

10. Coloca sobre la mesa las cartas de bonificación inicial. Según el orden de turno, el cuarto jugador elige una, usa su habilidad y la retira del juego (estas cartas se explican en la página 22). El tercero hace lo mismo, seguido del segundo. El jugador que comienza en primer lugar no recibe carta de bonificación, y devuelve a la caja la que ha quedado sin jugar.

11. Cada jugador recibe una carta de resumen de puntuación.

Nota: *al recoger el juego conviene embolsar las piezas de cada jugador por separado de modo que se simplifique el despliegue para la próxima partida.*

SOBRE ESTE REGLAMENTO

Debido a la complejidad de este juego, empezaremos explicando sus conceptos generales y, más adelante, desarrollaremos el juego paso a paso. Así que no te preocupes si crees que algo no ha sido explicado... Todo está aquí y enseguida le verás el sentido.
Después de todo, Rusia no se hizo en un día.

VISIÓN GENERAL

Los jugadores representan a magnates del ferrocarril que han recibido el encargo de construir el Transiberiano, así como dos ferrocarriles adicionales. Además de construir las vías, los jugadores adquirirán nuevas locomotoras, promoverán la industrialización y contratar a trabajadores e ingenieros. Todo esto con la elevada intención de conseguir el mayor número de puntos de victoria, la verdadera medida de las capacidades constructoras del ferrocarril de un jugador.

Los jugadores se alternan a realizar acciones en orden hasta que todos los jugadores pasen. Al final de cada ronda, los jugadores cuentan sus puntos de victoria para medir sus progresos. En la partida para cuatro jugadores, el juego termina tras la séptima ronda y gana el jugador con más puntos de victoria.

CÓMO JUGAR UN TURNO

Cada turno un jugador elegirá una casilla de acción desocupada, la ocupará con la cantidad de trabajadores requerida y realizará esa acción.

Debes tener en cuenta que:

* Has de elegir **una casilla de acción desocupada** (una que no tenga ya trabajadores que la ocupen).
* Has de colocar **la cantidad correcta** de trabajadores para la casilla de acción que deseas usar.
* Has de usar solamente los trabajadores de tu reserva personal.
* Has de efectuar **inmediatamente** la acción elegida.
* Has de realizar la acción **completamente.**
* Solo puedes realizar **una acción** por turno.

Nota: *las excepciones a estas reglas se indicarán donde procedan.*

Nota 2: *usamos el término «has» para asegurarnos de que los jugadores entienden cómo debe jugarse el juego. Únicamente hay acciones beneficiosas. En la mayoría de las ocasiones los jugadores solo elegirán acciones que quieren realizar.*

TABLERO DE JUEGO – Las áreas del tablero

Todo esto se explicará en detalle en las próximas páginas.

I PROLONGACIÓN DE VÍAS – ¡Extiende tus vías y consigue puntos!

Las acciones de prolongación de vías se encuentran entre las más importantes del juego.

Cada tablero personal de los jugadores incluye tres ferrocarriles, que pueden prolongarse de modo independiente durante la partida.

Cuanto más desarrollada se encuentre cada una de las distintas vías, más puntos se lograrán al final de cada ronda.

Cada tablero muestra estos tres ferrocarriles:

La vía del **TRANSIBERIANO**

La vía a **SAN PETERSBURGO**

La vía a **KIEV**

PARA CONSTRUIR VÍAS, NECESITAS:

LAS ACCIONES DE PROLONGACIÓN DE VÍAS

LAS VÍAS

¿CÓMO PUEDES EXTENDER LAS VÍAS?

Primero, coloca la cantidad indicada de trabajadores en una de las casillas de extensión de vías. Luego, avanza las vías correspondientes en tu tablero de jugador el número de casillas indicado en la casilla de acción.

Ejemplo:

1 *Azul coloca 2 trabajadores en esta casilla de acción.*

Esta casilla de acción indica tres avances de vía negra.

2 *Así elige avanzar su vía negra tres casillas hacia delante en el* **TRANSIBERIANO.**

Puedes elegir distribuir los avances de vía entre diferentes ferrocarriles.

o

2 *Azul opta por avanzar su marcador negro dos casillas en un ferrocarril y una casilla en otro. En total, ha movido las vías negras tres casillas hacia delante.*

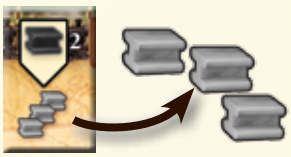
Y así termina su acción.

Para conseguir más puntos de victoria, los jugadores deben intentar extender sus ferrocarriles mediante el avance de las vías. Para maximizar su desarrollo, los jugadores también deberán avanzar las vías de otros colores (representadas aquí).

¿CÓMO SE CONSIGUEN VÍAS DE OTROS COLORES?

Para poder avanzar vías de otros colores, primero hay que conseguirlas. Puedes conseguir estas vías avanzando la vía negra hasta las casillas 2, 6 10 y 15 del Transiberiano.

Una vez que un jugador logra avanzar la vía negra hasta la segunda casilla del **TRANSIBERIANO** o más allá, inmediatamente toma 3 vías grises del depósito general. Coloca entonces estas nuevas vías a la izquierda de cada ferrocarril representado en su tablero. Ya puede empezar a avanzar sus vías grises.

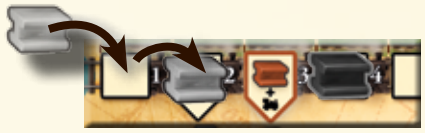


Al colocar la cantidad de trabajadores requerida en una acción que muestre vías grises se pueden avanzar dichas vías. La cantidad de iconos grises representados indica el número de casillas que se debe avanzar las vías grises.

Ejemplo:

1 *Azul coloca 1 trabajador en esta casilla de acción. Ahora tiene que avanzar 2 casillas las vías grises.*

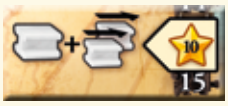
2 *El primer avance lo utiliza para colocar la vía gris en la primera casilla de un ferrocarril. El segundo avance lo utiliza para avanzar esa misma vía una casilla más.* ***Recuerda:*** *sigue siendo posible dividir estos avances entre dos ferrocarriles.*



Las vías de los demás colores también pueden avanzarse de un modo similar al usar las casillas de acción correspondientes.

Cuando el marcador negro de un jugador alcanza o sobrepasa la casilla 6 del Transiberiano, el jugador recibe tres vías marrones...

... la casilla 10 otorga el acceso a 2 vías naturales...



... y la casilla 15, 1 vía blanca.

Nota: *los ferrocarriles ofrecen muchas más ventajas que se presentarán más adelante.*

REGLAS A OBSERVAR AL PROLONGAR VÍAS:

* Las vías se avanzan en un orden específico e inalterable: primero negra, luego gris, marrón, natural y por último blanca.
* Una vía solo puede moverse a una casilla vacía. Una vía nunca puede alcanzar o sobrepasar a la vía que lleva por delante. De este modo el orden siempre se respeta.
* Cuando un jugador debe dividir las prolongaciones, estas se han de dividir entre diferentes ferrocarriles.
* No todos los ferrocarriles usan todos los colores de vías. El tablero de jugador indica qué colores van en qué ferrocarriles.

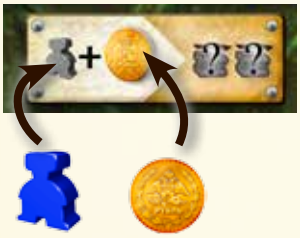
2 casillas + 1 casilla

Los 5 colores

4 colores

3 colores

LAS ACCIONES SUPERIOR E INFERIOR DE PROLONGACIÓN DE VÍA



Para usar esta acción has de poner 1 trabajador **y** 1 rublo. Esta acción te da dos avances de tu elección (que se pueden repartir entre 1 o 2 ferrocarriles).

Ejemplo: *Azul coloca 1 trabajador y 1 rublo en esta casilla para realizar la acción. Avanza su vía negra una casilla y luego avanza su vía gris una casilla.*

Esta es la única acción del juego que puede ser usada más de una vez por ronda. Cuando un jugador coloca un trabajador aquí, ha de avanzar una vía negra o gris. La casilla de acción no se considera ocupada y puede volverse a usar en la misma ronda por cualquier jugador (incluidos los jugadores que ya la hayan usado).

Ejemplo: *aunque Azul ya ha colocado 1 trabajador sobre esta acción, esta permanece disponible para todos los jugadores; Rojo opta por colocar un trabajador en ella y usar la acción correspondiente.*

LOCOMOTORAS - Sin una locomotora, hasta el mejor ferrocarril es inútil.

PARA CONSTRUIR LOCOMOTORAS NECESITAS:

LAS ACCIONES DE LOCOMOTORA

Y LAS LOCOMOTORAS DE LA RESERVA

¿CÓMO PUEDES CONSTRUIR UNA LOCOMOTORA?

En primer lugar, coloca la cantidad de trabajadores requerida en una de las casillas de acción de locomotoras. Luego, toma 1 locomotora del montón de **valor más bajo** de la reserva. Finalmente, coloca esta locomotora frente a uno de los tres ferrocarriles de tu tablero de jugador.

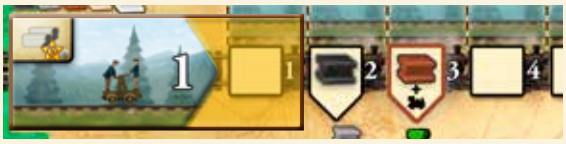
Ejemplo:

1 *Verde coloca 1 trabajador sobre la acción superior de locomotora.*

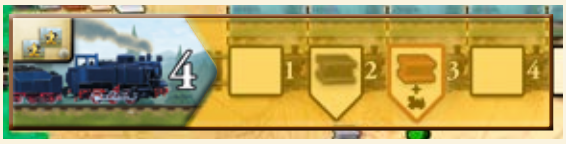
2 *Toma una locomotora «2»...*

3 *... y la coloca en el ferrocarril de* **SAN PETERSBURGO**.

Solo puede haber una locomotora en los ferrocarriles a **SAN PETERSBURGO** y **KIEV**. Puede haber hasta 2 locomotoras en el **TRANSIBERIANO.** El valor de una locomotora indica el número de casillas hasta las que alcanza a llegar en un ferrocarril.

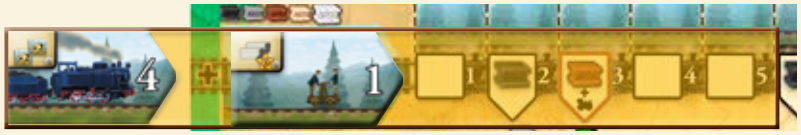


La locomotora «1» (cada jugador empieza con una) solo alcanza un espacio.



Esta locomotora «4» llega de la casilla 1 a la 4 en este ferrocarril.

El **TRANSIBERIANO** es el único ferrocarril en el que puede haber 2 locomotoras. Una de ellas se coloca junto al tablero a la izquierda de la vía, mientras la otra se coloca directamente sobre el tablero. Has de sumar los valores de ambas locomotoras en el **TRANSIBERIANO** para determinar la cantidad total de casillas hasta las que se alcanza a llegar en este ferrocarril.



Una locomotora «1» y una «4» se encuentran en el **TRANSIBERIANO**; *esto supone que el jugador alcanza de la casilla 1 a la 5 en este ferrocarril.*

¿PUEDEN MEJORARSE LAS LOCOMOTORAS?

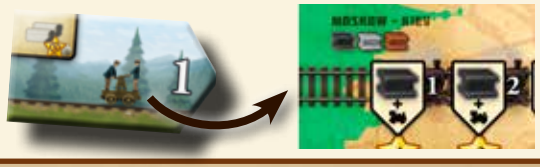
Por supuesto, para mejorar una locomotora simplemente reemplázala por una de valor más alto.

Ejemplo:

1 *Verde toma una locomotora «4» y la coloca en su* **TRANSIBERIANO**.
Dado que ya cuenta con dos locomotoras en este ferrocarril (una «3» y una «1»), elige reemplazar la «1» por la «4».

La locomotora «vieja» no se pierde: se puede mover a uno de los otros dos ferrocarriles.

2 *Verde mueve su locomotora «1» al ferrocarril de* **KIEV**, *que no contaba con ninguna locomotora.*

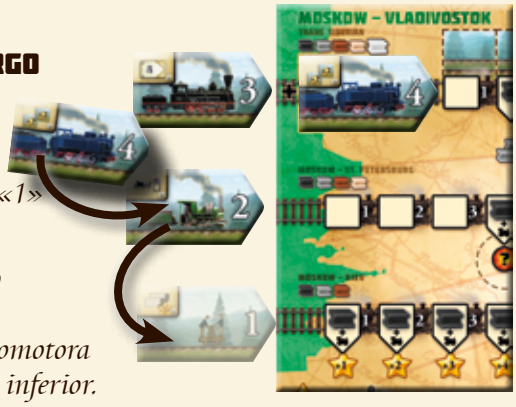


Cuando mueves una locomotora «vieja» a donde ya hay una locomotora, esto puede crear una reacción en cadena.

3 *Más adelante durante la partida, Verde coloca una locomotora «4» en el ferrocarril de* **SAN PETERSBURGO** *y debe mover la locomotora «2» que estaba aquí.*

Verde mueve la locomotora «2» al ferrocarril de **KIEV**, *lo que conlleva la eliminación de la locomotora «1» allí presente.*

Esta locomotora «1» puede trasladarse entonces a otro ferrocarril. Sin embargo, ***no se debe olvidar*** *que una locomotora solo puede moverse a un ferrocarril sin locomotora o emplearse para substituir a una locomotora de valor inferior.*



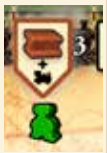
¿Qué le ocurre a una locomotora que no puedes mover a ningún otro lugar de tu tablero?

4 *Cuando un jugador es incapaz de colocar una locomotora, le da la vuelta con su lado violeta hacia arriba y la coloca junto a la reserva de locomotoras. A partir de ahora, se considera que esta locomotora es una fábrica.*
¿Qué son las fábricas? Lo explicaremos en el próximo apartado.

¿POR QUÉ CONSTRUIR LOCOMOTORAS?

Durante la fase de puntuación, al final de cada ronda, solo recibirás puntos de victoria por las casillas de vías que tus locomotoras puedan alcanzar.
Además hay casillas especiales en tus ferrocarriles que te aportan ventajas, pero para disfrutarlas es necesario alcanzarlas con una locomotora (v. página 17).

Ejemplo:



LOCOMOTORAS

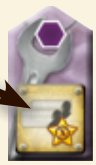
FÁBRICAS - El poder de la industria

Las fábricas son esenciales para el desarrollo industrial de tu red de ferrocarriles. Y no solo eso, sino que cada fábrica puede emplearse para beneficiarse de una habilidad única.

En el reverso de cada locomotora está representada una fábrica. Las locomotoras del mismo valor tienen la misma fábrica en su reverso. Cada fábrica otorga a su dueño una habilidad especial de la que puede beneficiarse. La habilidad que posee cada fábrica está también representada en la zona superior izquierda de cada locomotora.

Anverso: locomotora

Habilidad de fábrica



Reverso: fábrica

FÁBRICAS

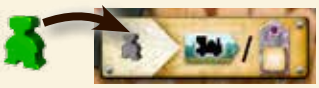
LOCOMOTORAS Y FÁBRICAS

¿CÓMO PUEDES CONSTRUIR UNA FÁBRICA?

Para construir una fábrica debes usar las mismas acciones que se requieren para construir locomotoras.
En primer lugar, coloca la cantidad requerida de trabajadores sobre la casilla de acción. Luego, al igual que con las locomotoras, toma una locomotora del **montón de valor más bajo** de la reserva.
Da la vuelta a esta locomotora de modo que se vea el lado violeta (con la fábrica) y colócala en el borde inferior de tu tablero, en uno de los 5 espacios reservados para fábricas. Has de ir colocando tus fábricas **de izquierda a derecha.**

Ejemplo:

1 *Verde coloca 1 trabajador sobre la casilla de acción.*



2 *Toma una locomotora «2»...*

3 *... le da la vuelta a su lado violeta y la coloca en el espacio libre del borde inferior del tablero situado más a la izquierda.*

Si logras llenar todos tus espacios para fábricas, podrás reemplazarlas con otras fábricas. Cuando desees reemplazar una fábrica, primero debes poner una de tus «viejas» fábricas en la reserva general, a la izquierda de las locomotoras con el lado de fábrica boca arriba (violeta). Luego, colocas la nueva fábrica en el espacio recién liberado. No hace falta reemplazar las fábricas de izquierda a derecha.

Nota: *el modo en que se usan las fábricas se explica en el apartado «Industrialización», en la página siguiente.*

¿CÓMO PUEDES ELEGIR TUS LOCOMOTORAS Y FÁBRICAS?

* Las locomotoras se apilan y ordenan según su valor, formando montones junto al tablero de juego. Cada montón está formado por las locomotoras de un valor determinado (del 2 al 9).
* Cuando un jugador construye una locomotora, debe tomarla del montón de valor más bajo. Al comienzo del juego, este es el «2»; una vez agotado, se continúa con el «3», y así sucesivamente.

Excepción: si un jugador quiere construir una fábrica y hay ya fábricas junto a la reserva de locomotoras, el jugador puede tomar una de las fábricas boca arriba o bien una del montón de valor más bajo.

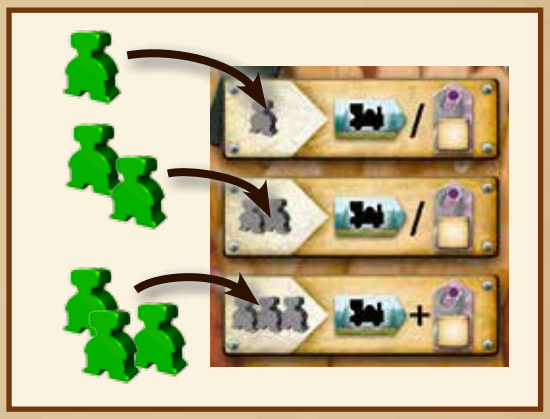
(Ya se vio en la página 9 cómo las fábricas se van colocando junto a la reserva de locomotoras).

¿CÚAL ES LA DIFERENCIA ENTRE LAS TRES CASILLAS DE ACCIÓN DE LOCOMOTORA?

La acción superior es similar a las acciones de prolongación de vías: has de poner **1 trabajador** para tomar **1 locomotora, que puedes colocar como locomotora en uno de tus ferrocarriles** o como **fábrica** en el primer espacio vacío que esté disponible en el borde inferior de tu tablero, comenzando por la izquierda.

La acción del medio tiene exactamente el mismo efecto, pero requiere **2 trabajadores,** lo que la hace «más cara».

La acción inferior requiere **3 trabajadores** y permite conseguir **1 locomotora y 1 fábrica**. No pueden cogerse 2 locomotoras ni 2 fábricas.



Lo que sí decides es si tomar primero la locomotora o la fábrica (esto importa solamente en el caso de que se adquieran locomotoras de dos montones diferentes; por ejemplo, cuando adquieres la última del montón «3» y la primera del montón «4»).

INDUSTRIALIZACIÓN – ¡El otro camino para puntuar!

Otra acción posible es la industrialización, con la cual puedes ganar puntos de victoria al final de una ronda y también te da acceso a las habilidades de tus fábricas.

PARA INDUSTRIALIZAR TU RED FERROVIARIA, TE HARÁN FALTA:

LAS ACCIONES DE INDUSTRIALIZACIÓN,

EL MARCADOR DE INDUSTRIA DE TU TABLERO

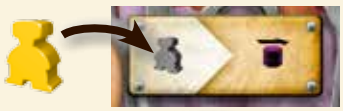
Y EL INDICADOR DE INDUSTRIA.

¿CÓMO INDUSTRIALIZAS TU RED FERROVIARIA?

En primer lugar, coloca el número requerido de trabajadores en una de las acciones de industrialización. Luego, avanza tu indicador de industria el número de casillas indicado por la casilla elegida.

Ejemplo:

1 *Amarillo coloca 1 trabajador en esta casilla de acción.*



Esta acción permite avanzar el indicador de industria 1 casilla.

2 *Avanza su indicador de industria 1 casilla.*

¿PUEDES SALTAR UN «HUECO» EN TU MARCADOR DE INDUSTRIA?

Te habrás percatado de que hay un hueco tras las 4 primeras casillas de tu marcador de industria. No puedes mover tu indicador de industria más allá de este hueco.

¿CÓMO PUEDES LLENAR ESTOS «HUECOS»?

Para que tu indicador de industria pueda seguir avanzando en el marcador de industria, debes llenar estos huecos con fábricas. Esto representa otro modo en que se mejoran las industrias.

Ejemplo: *este jugador ha construido una fábrica. Ahora puede avanzar sobre la fábrica y a continuación mueve hasta la siguiente casilla del marcador de industria.*

Recuerda: en la página 10 se explica cómo se construyen las fábricas.

Cada fábrica cuenta con una casilla de industria ⬢ sobre la que se puede mover el indicador de industria. Tras cada fábrica, una nueva casilla de industria ⬢ está disponible.

Importante: *si un jugador pretende alcanzar la última casilla del marcador de industria, antes deberá haber llenado los 5 huecos con fábricas.*

INDUSTRIALIZACIÓN

¿QUÉ OCURRE CUANDO UN INDICADOR LLEGA HASTA UNA FÁBRICA?

Cuando un indicador llega hasta una fábrica, debes **inmediatamente** usar la habilidad de esa fábrica. Si no puedes hacerlo en ese momento, **el efecto se cancela.**

Ejemplo: *Amarillo coloca 2 trabajadores en esta casilla de acción. Esto le da 2 avances en su marcador de industria.*

Con el primer avance mueve su indicador sobre una fábrica. Inmediatamente usa la habilidad de dicha fábrica. Luego, sigue con su siguiente avance.

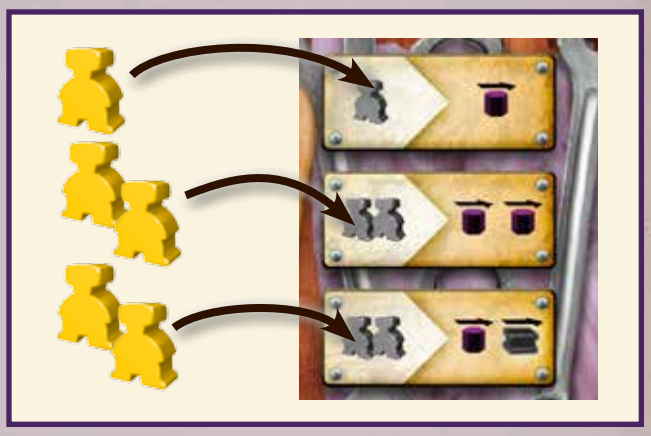
Los efectos de las distintas fábricas están explicados en la página 24.

¿CÚAL ES LA DIFERENCIA ENTRE LAS TRES ACCIONES DE INDUSTRIALIZACIÓN?

En la acción superior has de poner **1 trabajador**. Esta acción proporciona **1 avance** del indicador de industria.

Para la acción del medio se requieren **2 trabajadores.** Esta acción proporciona **2 avances** del indicador de industria.

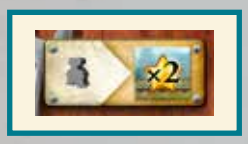
La acción inferior requiere **2 trabajadores.** Permite conseguir **1 avance** del indicador de industria y **1 avance de vía negra.**



INDUSTRIALIZACIÓN

LAS ACCIONES AUXILIARES - 1 dobladora, 2 rublos, 2 trabajadores temporales

Las 3 acciones auxiliares son diferentes de los grupos que hemos ido presentando hasta ahora, pero son fáciles de explicar y de jugar.

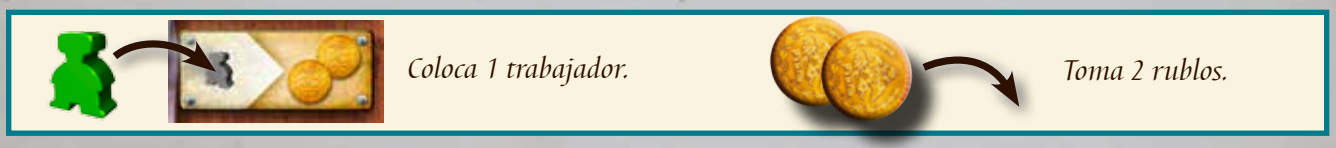


1 DOBLADORA

Coloca **1 trabajador** sobre esta acción para tomar 1 dobladora de la reserva. Luego la colocas en una casilla de trazo discontinuo, que esté vacía, de las que están sobre el **TRANSIBERIANO** (y solo allí). Has de ir rellenando las 8 casillas de izquierda a derecha y solo puede haber una dobladora por casilla. No hace falta que haya vía para poder poner una dobladora. En la fase de puntuación, una dobladora multiplica por 2 el valor de la casilla del Transiberiano que tiene justo debajo.

2 RUBLOS

Coloca 1 trabajador sobre esta acción para tomar 2 rublos de la reserva y ponerlos frente a ti.



LAS ACCIONES AUXILIARES

LAS ACCIONES AUXILIARES

¿Para qué sirven los rublos?
Los rublos pueden substituir a los trabajadores al activar casillas de acción.

Puedes usar esta casilla de acción si empleas un rublo en vez de un trabajador.

También puedes combinar rublos y trabajadores.

Debes usar 1 rublo para activar cualquiera de estas dos acciones:

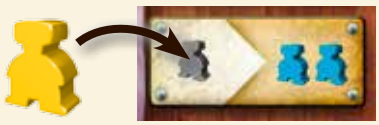
Para usar esta acción, has de usar 1 trabajador y 1 rublo (v. página 7). También podrías usar 2 rublos, pero no 2 trabajadores.

Para usar esta acción, ***debes*** *usar 1 rublo (como se explica a continuación, no puedes usar 1 trabajador).*

Aunque los rublos pueden substituir a los trabajadores, los trabajadores no pueden reemplazar a los rublos. Como sucede con las casillas de acción ocupadas por trabajadores, una acción que está ocupada por rublos no puede volverse a seleccionar durante esa ronda.

2 TRABAJADORES TEMPORALES

Coloca **1 trabajador** sobre esta acción para tomar los 2 trabajadores temporales turquesas. Has de utilizar estos trabajadores durante esta ronda y actúan como si fueran de tu color.



Coloca 1 trabajador.

Toma los 2 trabajadores temporales.

Como sucede con los rublos, puedes emplear los trabajadores temporales por su cuenta (juntos o separados) o combinarlos con trabajadores de tu color o con rublos, pero no guardarte los trabajadores temporales para la próxima ronda.

INGENIEROS– Acciones que siempre cambian

Los ingenieros pueden ayudar a los jugadores con sus habilidades especiales. También pueden dar cierta cantidad de puntos al final de la partida.

ESTA ES LA ZONA DE INGENIEROS DEL TABLERO DE JUEGO:

acciones que cambian *casilla de contratación*

¿CÓMO PUEDES USAR Y CONTRATAR INGENIEROS?

En cada ronda, solo puede contratarse un ingeniero. El ingeniero que puede contratarse se encuentra en la casilla situada más a la derecha (casilla de contratación) de la zona de ingenieros del tablero de juego.
Para contratar un ingeniero, has de colocar un **rublo** en la casilla de contratación, luego tomas el ingeniero de su casilla y lo colocas, con el lado más claro boca arriba, junto a tu tablero de jugador.

Ejemplo: *Rojo pone un rublo en la casilla de contratación y toma el ingeniero de la casilla de contratación...*

... y lo pone junto a su tablero de jugador.

INGENIEROS

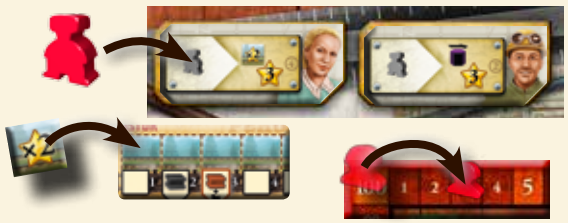
El lado más claro de cada ingeniero muestra una acción. Si un jugador cuenta con uno o más ingenieros junto a su tablero de juego, puede emplear esas acciones como si fueran parte del tablero de juego. Un jugador puede usar las acciones de sus ingenieros **incluso si es incapaz de ejecutarlas completamente.**
Otra ventaja de tener tus propios ingenieros es que, como los demás jugadores no tienen acceso a ellos, puedes emplearlos en el momento que mejor te convenga.

LOS DOS INGENIEROS DISPONIBLES

Los dos ingenieros que, sobre el tablero, muestran su lado claro están a disposición de todos los jugadores. Sin embargo, no pueden ser contratados. Representan casillas de acción adicionales disponibles para todos los jugadores, como todas las demás casillas del tablero central (prolongación de vías, locomotoras, etc.). Y como todas las demás acciones del tablero, estas solo pueden emplearse una vez por ronda.

Ejemplo: ***Rojo*** *coloca 1 trabajador sobre el ingeniero de la izquierda y usa su acción inmediatamente.*

Acción: ***Rojo*** *toma una dobladora de la reserva y la coloca en la primera casilla disponible del* **TRANSIBERIANO.** *Además, consigue 3 puntos, y lo indica avanzando su peón 3 casillas en el marcador de puntuación.*



LOS 4 INGENIEROS DE MÁS A LA IZQUIERDA

Estos ingenieros no pueden ser contratados ni usados. Sin embargo, al final de una ronda, cada ingeniero se desplaza una casilla hacia la derecha.

Es decir, estos ingenieros estarán disponibles durante las rondas futuras. Al verlos, los jugadores pueden ir planificando las rondas siguientes.

En la página 20 se explica cómo se mueven los ingenieros.

ORDEN DE TURNO -«A quien llega tarde, la vida le castiga.»

Independientemente de lo que Gorbachov quisiera decir cuando pronunció esas palabras, la verdad es que en este juego el ir primero es sin duda una gran ventaja.

¿PARA QUÉ SIRVE EL ORDEN DE TURNO?

En este juego, los jugadores no juegan según las agujas del reloj. El orden de turno se usa para determinar el orden de juego. El jugador que ocupa la primera posición juega primero, seguido del que ocupa la segunda, y así sucesivamente. Una vez que el último jugador ha realizado su acción, le vuelve a tocar al primer jugador.

Amarillo *es el primer jugador, seguido de* ***Azul****,* ***Verde*** *y, por último,* ***Rojo****. Luego, le vuelve a tocar a* ***Amarillo*** *.*

Cuando un jugador no desea o no puede seguir jugando, pasa; al pasar, el jugador ya no puede jugar durante el resto de esta ronda. Por último, para indicar que ya está fuera de la ronda, da la vuelta a su carta de orden de juego y contabiliza los puntos, según se indica en el reverso de la carta.
Los demás jugadores siguen jugando, uno tras otro, hasta que todos los jugadores hayan pasado.

Nota: *aunque un jugador se quede sin trabajadores, todavía puede jugar en esta ronda. En efecto, puede seguir realizando acciones, si las paga en rublos.*

¿CÓMO PUEDES AVANZAR EN EL ORDEN DE TURNO?

Puedes poner uno de tus trabajadores bajo la primera o segunda posición del orden de turno. Esta será tu posición en la secuencia de orden de turno de la ronda siguiente. ***Nota:*** *no puedes colocar un trabajador bajo tu posición actual en el orden de turno, ni puedes ocupar las dos casillas destinadas a cambiar el orden de turno.*

Ejemplo:

ORDEN DE TURNO

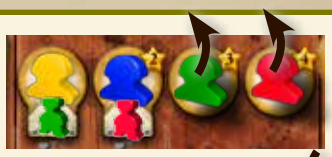
¿CÓMO SE REORGANIZA EL ORDEN DE TURNO?

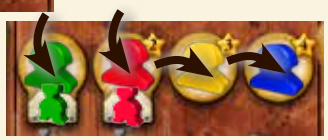
Una vez que todos los jugadores hayan pasado, los que hayan puesto un trabajador bajo el orden de turno retiran su peón; así liberan los espacios de orden de turno. Los demás peones se desplazan hacia la derecha (hacia los últimos espacios). Luego, colocan sus peones en los espacios que quedan libres sobre sus trabajadores.

Ejemplo: ***Verde*** *y* ***Rojo*** *retiran sus peones del orden de turno.*

Amarillo *y* ***Azul*** *mueven sus peones hacia la derecha.*

Luego ***Verde*** *y* ***Rojo*** *colocan sus peones sobre sus respectivos trabajadores.*





Caso especial: si el primer jugador coloca un trabajador bajo la segunda posición (probablemente porque no quiere moverse más atrás) y nadie pone un trabajador bajo la primera, el orden de turno no cambiará.

Nota: *como has podido notar, es muy importante saber qué jugador coloca un trabajador en las casillas para cambiar el orden de turno; por ello, si un jugador coloca un rublo o un trabajador que no sea de su color, debe intercambiarlo inmediatamente con un trabajador de su color que esté ya colocado en otra casilla de acción.*

Amarillo *coloca un trabajador bajo la 2.ª posición. Ningún jugador coloca un trabajador bajo la 1.ª casilla. El orden de turno no cambia.*

LOS TRABAJADORES EN LAS CASILLAS DE ORDEN DE TURNO PUEDEN VOLVERSE A USAR...

Un trabajador puesto en el orden de turno otorga otro beneficio. Una vez que el orden de turno ha sido reorganizado, los jugadores que colocaron ahí un trabajador pueden moverlo a una casilla de acción vacía.

El jugador cuyo trabajador ocupa la casilla bajo la segunda posición es el primero en mover a su trabajador. Lo toma de la casilla de orden de turno y lo mueve a una casilla libre (que también puede ser uno de sus ingenieros). Entonces realiza las acciones correspondientes.

Ejemplo: ***Rojo*** *toma a su trabajador de esta casilla y lo pone sobre la casilla de acción «1 avance de vía marrón».*

Luego, el jugador que ha puesto su trabajador bajo la primera posición hace lo mismo, siguiendo las mismas reglas.

Cuando mueves a tu trabajador, has de tener en cuenta lo siguiente:

* solo puedes moverlo a una casilla de acción que requiera exactamente 1 trabajador (no puedes combinarlo con otros trabajadores, trabajadores temporales ni rublos);
* si no hay ninguna opción mejor, siempre puedes usar la acción inferior de prolongación de vías.

PEQUEÑA PAUSA - Ya que leer reglamentos es un trabajo duro.

Ya hemos tratado las varias acciones que están disponibles en el tablero de juego, lo que significa que hemos visto los aspectos más importantes del juego.

En los apartados siguientes vamos a ver el **tablero de jugador,** sus casillas especiales y **la fase de puntuación.**

Por último veremos **la puntuación final** y las distintas fichas y cartas.

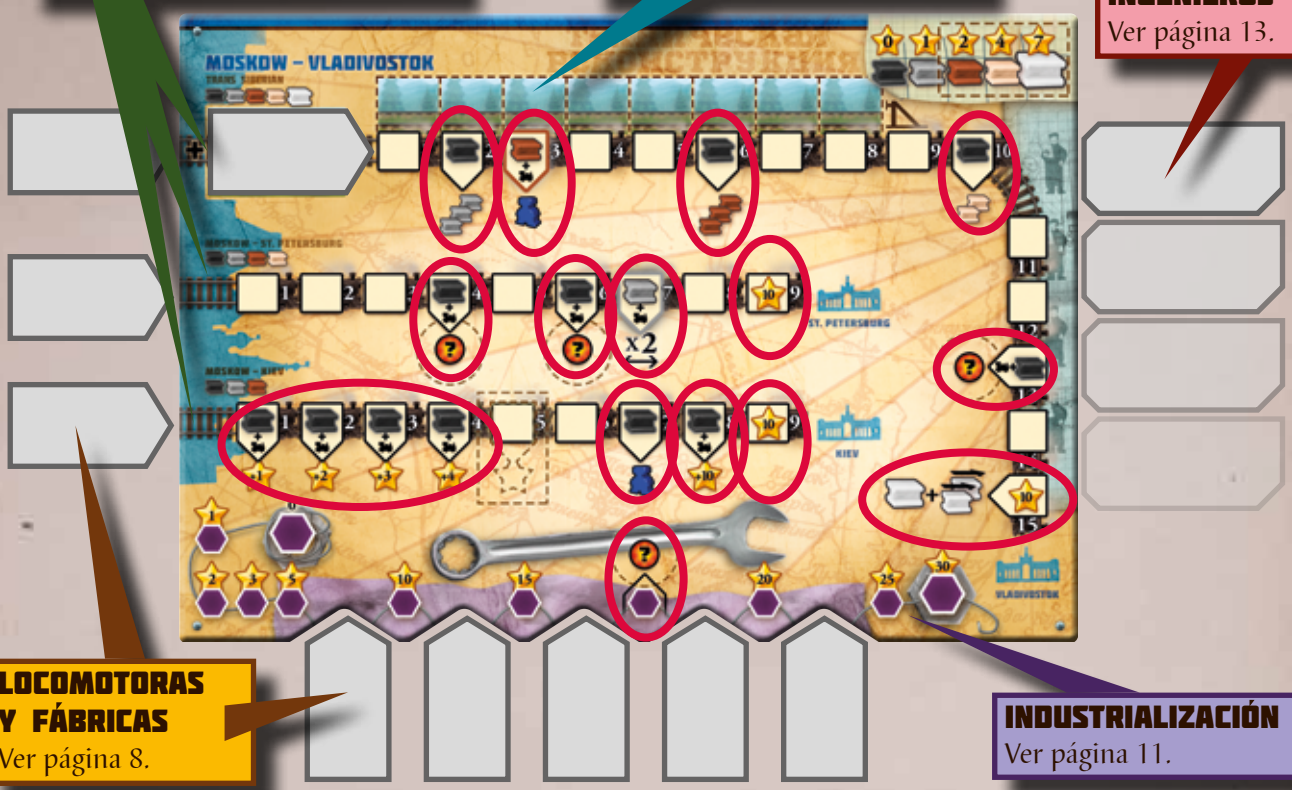
TABLERO DE JUGADOR – Las casillas especiales

Ahora veremos en detalle el tablero de cada jugador.

LOS TRES FERROCARRILES Ver página 6.

8 CASILLAS PARA LAS DOBLADORAS Ver página 12.

LUGAR PARA LOS INGENIEROS Ver página 13.



LOCOMOTORAS Y FÁBRICAS Ver página 8.

INDUSTRIALIZACIÓN Ver página 11.

LAS CASILLAS ESPECIALES EN UN TABLERO DE JUGADOR

Las casillas rodeadas en rojo te dan varias ventajas. Para conseguir dichas ventajas (indicadas en el espacio bajo la casilla), has de cumplir ciertas condiciones.

Ejemplo: *para conseguir la ventaja de esta casilla, la vía negra ha de haber alcanzado o sobrepasado esta casilla. No hace falta una locomotora.*

Ejemplo: *la vía marrón de este ferrocarril ha de haber llegado a esta casilla y,* ***además****, una locomotora ha de poder alcanzarla. Es decir, has de cumplir* ***ambas condiciones*** *para obtener esta ventaja.*

Regla general: antes de adquirir la ventaja que otorga una casilla, has de alcanzar la casilla con una vía. Algunas veces, **también una locomotora ha de alcanzar** esa casilla. Las páginas siguientes nos presentan esas casillas en dos grupos: las que no requieren locomotora y las que sí.

SIN LOCOMOTORA

VENTAJA: NUEVAS VÍAS

En las casillas 2, 6, y 10 del **TRANSIBERIANO** se reciben las vías representadas en ellas, tal y como se explica en la página 6.

...+2 avances de vía blanca.

La casilla 15 te permite conseguir la vía blanca. Además, puedes avanzarla **inmediatamente** hasta dos casillas. Has de cumplir las reglas habituales (solo casillas vacías, no adelantar); de lo contrario pierdes los avances que no puedas usar.

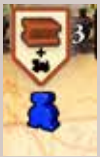
VENTAJA: FIN DE VÍA

Cuando alcanzas la última casilla de un ferrocarril con la vía negra, se consiguen inmediatamente 10 puntos. Un ferrocarril no puede extenderse más allá de la última casilla indicada.

VENTAJA: NUEVO TRABAJADOR

Si alcanzas la casilla 7 del ferrocarril a **KIEV** con tu **vía negra,** inmediatamente recibes un trabajador de tu color de la reserva. Puedes emplear este trabajador inmediatamente y durante el resto de la partida.

CON LOCOMOTORA



VENTAJA: NUEVO TRABAJADOR

Si alcanzas la casilla 3 del ferrocarril **TRANSIBERIANO** con tu **vía marrón y una locomotora,** inmediatamente recibes un trabajador de tu color de la reserva. Puedes emplear este trabajador inmediatamente y durante el resto de la partida.

VENTAJA: EL VALOR DE ESTE FERROCARRIL SE DOBLA

Si alcanzas la casilla 7 del ferrocarril a **SAN PETERSBURGO** con tu **vía gris y una locomotora,** el valor de cada casilla puntuada en este ferrocarril se dobla durante la fase de puntuación.

VENTAJA: BONIFICACIONES ADICIONALES

Si alcanzas las casillas 1 a 4 o la casilla 8 del ferrocarril a **KIEV** con tu **vía negra y una locomotora**, consigues los puntos indicados en las estrellas durante las siguientes fases de puntuación. Estos puntos son acumulativos. Por ejemplo, si tu vía está en la casilla 3 y tienes una locomotora «3» (por lo menos), **en cada fase de puntuación futura** conseguirás 6 puntos de bonificación adicionales (1+2+3).

VENTAJA: CASILLAS ?

Si alcanzas la casilla 13 del **TRANSIBERIANO**, o las casillas 4 o 6 del ferrocarril a **SAN PETERSBURGO** con **tu vía negra y una locomotora**, puedes elegir una de tus 7 fichas ?, aplicar su efecto y poner la ficha en la casilla marcada con una ?.

Esta casilla **no puede** volver a usarse para recibir otra ficha ?.

Ejemplo: *en el ferrocarril de* **SAN PETERSBURGO**, *la vía negra está en la casilla 4 y cuentas con una locomotora «5».*

Eliges una de tus fichas ?, aplicas sus efectos (v. página 22) y colocas la ficha en la casilla marcada para indicar que esta casilla ? ya ha sido usada.

VENTAJA: MARCADOR DE INDUSTRIA

Para recibir esta ventaja, tu indicador de industria ha de llegar hasta esta casilla en el marcador de industria (aquí no se requiere ni vía ni locomotora). Luego se procede como se acaba de describir para las casillas ?.

Esta casilla **no puede** volverse a emplear para recibir otra ficha ?.

FASE DE PUNTUACIÓN – El porqué de todo lo que haces: ¡los puntos de victoria!

Al final de cada ronda, una vez que hayan pasado todos los jugadores y se haya reorganizado el orden de juego, tiene lugar la fase de puntuación.

En el tablero individual de cada jugador, se contabilizan los puntos según:

* sus 3 **ferrocarriles** y...
* ... su progreso en la **industrialización**.

Ejemplo: *¡el tablero de **Rojo** está listo para puntuar!*

CÓMO PUNTUAR LOS 3 FERROCARRILES

* En principio, solo puntúan las casillas **hasta las que alcance una locomotora.**
* Cada vía sobre un ferrocarril puede puntuar. El valor de cada vía se determina por su color, tal y como se indica en la esquina superior derecha del tablero.
* Una vía puntúa por la casilla que ocupa y por todas las vacías por las que ya ha pasado. Estas casillas vacías se consideran también ocupadas por vías del mismo color (vías virtuales).

Teniendo esto en cuenta, al puntuar un ferrocarril, debe visualizarse así:

La puntuación de los ferrocarriles se realiza en este orden: **TRANSIBERIANO, SAN PETERSBURGO** y **KIEV.**

Puntuación, paso a paso, del TRANSIBERIANO:

Ejemplo: ***Rojo*** *cuenta con una locomotora «6» y una «2» en el* **TRANSIBERIANO**. *Sus locomotoras le permiten llegar hasta la casilla 8. Así que **Rojo** solamente puntuará por las casillas del 1 al 8.*

Las casillas del 1 al 3 *están ocupadas por vías marrones (1 real y 2 virtuales). Cada casilla con vía marrón vale 2 puntos. Su ficha* ***dobladora*** *sobre la primera casilla incrementa el valor de esa casilla hasta 4 puntos. Sus vías marrones valen así un total de* ***8 puntos.***

Las casillas del 4 al 7 *están ocupadas por vías grises (1 real y 3 virtuales). Cada casilla con una vía gris vale 1 punto, lo que sumado hace un total de* ***4 puntos.***

La casilla 8 *está ocupada por una vía virtual negra. Esto vale* ***0 puntos*** *(puede que no parezca mucho, pero ya se verá su valor a su debido tiempo).*

Rojo *puntúa un total de* ***12 puntos*** *por el* **TRANSIBERIANO**.

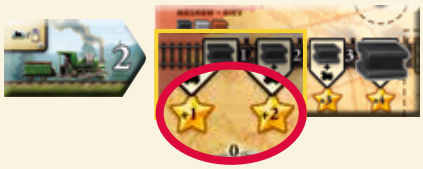
Puntuación, paso a paso, del ferrocarril a SAN PETERSBURGO:
Las casillas de este ferrocarril se puntúan exactamente como las del **TRANSIBERIANO.**

Atención: cuando un jugador alcanza la casilla 7 del ferrocarril a **SAN PETERSBURGO** con **su vía gris y una locomotora**, el valor de todas **las casillas puntuadas** en este ferrocarril se dobla.

Ejemplo: ***Rojo*** *no cuenta con ninguna vía en el ferrocarril a* **SAN PETERSBURGO** *(excepto la negra) ni ninguna locomotora. Así, puntúa* ***0 puntos.***

Puntuación, paso a paso, del ferrocarril a KIEV:
Las casillas especiales del ferrocarril a **KIEV** son las casillas del 1 al 4 y la casilla 8. Un jugador que alcance estas casillas con su **vía negra y una locomotora** también puntuará por los puntos indicados en las estrellas.

Ejemplo: ***Rojo*** *cuenta con una locomotora «2» en el ferrocarril a* **KIEV** ***Rojo*** *por tanto puntúa las casillas 1 y 2.*



Las vías negras no valen ningún punto, y como todavía no ha construido vías de otros colores, sus vías valen 0 puntos. Sin embargo, puntúa por las ***dos primeras casillas especiales*** *(1 punto por la primera y 2 por la segunda). Este ferrocarril vale así un total de* ***3 puntos.***

CÓMO PUNTUAR LA INDUSTRIALIZACIÓN - El progreso de tus industrias

Además de por tus vías, también puntúas según se indica en la casilla que ocupe en ese momento tu indicador de industria. Las casillas que no indican ningún punto (por ejemplo las fábricas) valen la misma cantidad de puntos que la casilla anterior que sí lo indicaba.

Ejemplo: *el indicador de* ***Rojo*** *está sobre una fábrica. Dado que la fábrica no indica ningún valor en puntos,* ***Rojo*** *puntúa la cantidad indicada en la estrella anterior, es decir, 5 puntos.*

Ejemplo: *en la puntuación de este fin de ronda,* ***Rojo*** *puntúa:*

TRANSIBERIANO: *12 puntos*
SAN PETERSBURGO: *0 puntos*
KIEV: *3 puntos*
Industrialización: ***5 puntos***

Rojo *consigue un total de* ***20 puntos****, y lo indica avanzando su peón en el marcador de puntuación.*

Hemos visto cómo los jugadores puntúan por sus ferrocarriles y por su progreso en la industrialización.

TRAS LA FASE DE PUNTUACIÓN

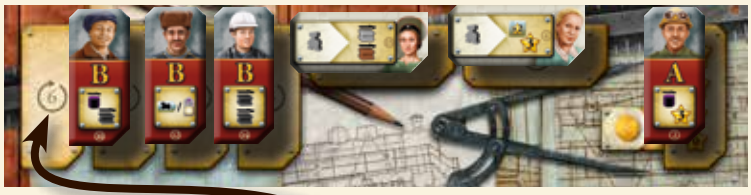
Una vez que todos los jugadores hayan terminado con su puntuación, han de preparase para la siguiente ronda:

* Todos los jugadores recuperan sus trabajadores.
* Devolved los rublos colocados a la reserva general.
* Devolved los trabajadores turquesas a la casilla de acción correspondiente.

FASE DE PUNTUACIÓN

* Moved los ingenieros.
  Todos los ingenieros se mueven una casilla hacia la derecha; si hubiera un ingeniero en la casilla de contratación, se devuelve a la caja. Los ingenieros siempre han de estar con el lado más claro hacia arriba en las casillas de acción adicional cambiante; en los demás casos han de estar con el lado oscuro hacia arriba. Hay que dar la vuelta a algunos ingenieros cuando se mueven de una sección a la siguiente.

Ejemplo:



Nota: *cada casilla bajo un ingeniero muestra el número de rondas que quedan por jugar.*

* Por último, cada jugador toma la carta de orden de turno correspondiente a su posición en el turno de juego, y la coloca delante de él con el número visible.

Ejemplo:

¡Ya estáis listos para la ronda siguiente!

¡Atención! Esto se aplica solo en la última ronda:
Al comienzo de la última ronda (con 4 jugadores, la séptima), el indicador de última ronda se coloca sobre las casillas de orden de turno. Durante la última ronda, esta acción es inútil y por ello se reemplaza por una nueva acción. La nueva **acción** *consiste en 3 avances del indicador de industria.*

FIN DEL JUEGO - ¿Habrás sido el mejor?

Tras la fase de puntuación de la ronda 7, tiene lugar una **fase de puntuación final,** y con ella termina el juego.

La fase de puntuación final tiene dos partes:

* las cartas de **bonificación final** y
* la **mayoría de ingenieros**.

CARTAS DE BONIFICACIÓN FINAL

En este momento es cuando los jugadores revelan sus cartas de bonificación final.

Nota: *normalmente, cada jugador terminará el juego con una carta de bonificación final. Sin embargo, con la ayuda de las fábricas, es posible adquirir más cartas de bonificación final. Incluso es posible que un jugador termine el juego sin cartas de bonificación final, pero aconsejamos no hacerlo.*

Las cartas de bonificación final se explican en la página 23.

MAYORÍA DE INGENIEROS

El jugador que tenga más ingenieros recibe 40 puntos. El jugador que sea el segundo con más ingenieros recibe 20 puntos. En caso de un empate, los jugadores empatados consultan los números de sus ingenieros; el jugador que tenga el ingeniero con el número más alto gana el desempate.

Nota: *un jugador que no tenga ingenieros no puede lograr estos puntos extra.*

El número del ingeniero

FIN DEL JUEGO

Ejemplo:

Rojo tiene estos 3 ingenieros.

Azul tiene estos 2 ingenieros.

Amarillo tiene estos 2 ingenieros.

Verde no tiene ingenieros.

*Rojo tiene más ingenieros y obtiene **40 puntos.***

*Azul y Amarillo tienen el mismo número de ingenieros. Amarillo es quien, entre los empatados, cuenta con el ingeniero con el número más alto, lo que le permite obtener **20 puntos.***

Azul y Verde no consiguen ningún punto.

El juego termina tras la fase de puntuación final.

En el caso de un empate, felicidades a ambos jugadores que comparten la victoria.

CÓMO JUGAR CON 2 O 3 JUGADORES

2 JUGADORES

DESPLIEGUE:

* El tablero es reversible, con un lado para ser usado en las partidas de dos jugadores. Las acciones «bloqueadas» no están disponibles.
* Devolved 2 locomotoras de cada valor a la caja.
* Solo hay 6 ingenieros (3xA, 3xB) (como puede verse en los espacios de ingenieros del tablero).
* Los jugadores toman los 8 trabajadores de su color. Los 16 trabajadores restantes (pertenecientes a los otros jugadores) no se emplean.
* Cada jugador empieza el juego con 6 trabajadores en vez de 5.

JUEGO:

* El juego dura 6 rondas.
* Un jugador puede poner un trabajador en su casilla actual de orden de turno.

3 JUGADORES

DESPLIEGUE:

* Devolved 1 locomotora de cada valor a la caja.
* Solo hay 6 ingenieros (3xA, 3xB), la casilla del ingeniero más a la izquierda queda vacía.
* Los jugadores toman los 8 trabajadores de su color. Los 8 trabajadores restantes (del otro jugador) no se emplean. 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 ESTE APARTADO ANTES DE SU PRIMERA PARTIDA.

1. Presta atención a las acciones de prolongación de vías. Es importante no olvidarte de extender las vías más valiosas cuando sea posible.
2. Considera bien las locomotoras que compras y asegúrate de que alcanzan hasta las casillas más importantes (por ejemplo, una locomotora «2» en la vía de **SAN PETERSBURGO** no es muy útil).
3. Las casillas de acciones cambiantes (ingenieros) son muy útiles.
4. Los rublos son más flexibles que los trabajadores temporales.
5. Siempre deberías intentar conseguir al menos 2 fichas ? .
6. La industrialización da gran cantidad de puntos al comienzo de la partida. Pero no te preocupes, extender tus vías te dará grandes beneficios hacia el final de la partida.

LAS FICHAS Y LAS CARTAS

LAS CARTAS DE BONIFICACIÓN INICIAL

Recibe 1 avance de vía negra

Recibe 1 avance de industria.

Coloca 2 dobladoras sobre el **TRANSIBERIANO**.

Toma 1 rublo adicional.

LAS 7 FICHAS ?

Recibe 4 avances de vía de tu elección. Has de usarlos en vías que ya tengas. Si adquieres nuevas vías usando esta ficha, puedes moverlas inmediatamente (incluso con esta misma ficha).

Recibe 5 avances de industria.

Coloca tu segundo indicador de industria sobre la casilla 0 del marcador de industria.

De ahora en adelante, cada vez que recibas un **avance de industria** podrás elegir qué indicador mover. Si recibes un avance de industria de más de una casilla, puedes repartirlo entre tus dos indicadores. Los dos indicadores no pueden ocupar nunca la misma casilla.

Durante **las fases de puntuación** se contabilizan puntos por ambos indicadores.

Cuando tu segundo indicador llega a una fábrica, te beneficias de ella por segunda vez. No puedes usar la casilla ? por segunda vez.

Coloca 3 dobladoras sobre el **TRANSIBERIANO.**

Coloca tu indicador de reevaluación sobre la esquina superior derecha de tu tablero de jugador; de ahora en adelante, tus vías marrones, naturales y blancas valen más puntos.

Coloca la medalla de Kiev bajo la casilla 5 del ferrocarril de **KIEV**. En las fases de puntuación siguientes, si has alcanzado la casilla 5 con la vía gris y una locomotora, obtienes 20 puntos adicionales.

Elige una de las cartas ? y aplica su efecto inmediatamente. Después, devuelve la carta a la caja, ya que no se volverá a usar durante la partida. Luego, puedes buscar en el mazo de cartas y tomar la carta de tu elección. Guárdala frente a ti; te permitirá conseguir muchos puntos al final de la partida.
Estas cartas se explican en la página siguiente.

LAS FICHAS Y LAS CARTAS

LAS 5 CARTAS BOCA ARRIBA

Realiza 4 acciones:
* Coloca una dobladora.
* Recibe 1 avance de industria.
* Recibe 1 avance de vía negra.
* Luego, repite 1 de estas 3 acciones por segunda vez.

Toma el ingeniero y el rublo de esta carta. Coloca el ingeniero junto a tu tablero de juego en el lugar correspondiente, y coloca el rublo frente a tu reserva personal. Ambos están disponibles inmediatamente.

Construye una fábrica (como se vio en la pág. 10). También recibes 2 avances de industria para usarlos inmediatamente.

Toma el trabajador negro. Esto te da un trabajador adicional para el resto de la partida.

Además, cada vez que emplees al trabajador negro en una casilla de acción que proporcione al menos un avance de vía negra, consigues un avance de vía negra adicional.

Toma la locomotora «9» de esta carta e inmediatamente colócala en una de tus vías.

Como es habitual, puedes reemplazar a una locomotora con esta, y cualquier ventaja que se adquiera al colocar esta locomotora se aplica inmediatamente.

LAS CARTAS DE BONIFICACIÓN FINAL

Durante la fase de puntuación final, suma 15 puntos.

Durante la fase de puntuación final, suma 10 puntos por cada ferrocarril completado (máximo 30 puntos).

Durante la fase de puntuación final, suma 4 puntos por cada fábrica en tu marcador de industria (máximo 20 puntos).

Durante la fase de puntuación final, añade los valores de tus locomotoras y suma esos puntos.

Durante la fase final, suma 10 puntos por cada trabajador que hayas adquirido durante la partida. Esto incluye a los trabajadores adicionales de tu color y al trabajador negro (máx. 30 puntos).

Durante la fase de puntuación final, añade la suma de las 3 casillas alcanzadas por tus vías negras.

Durante la fase de puntuación final, suma 7 puntos por cada ficha que haya en tu tablero. (máx. 28 puntos).

Durante la fase de puntuación final, suma 20 puntos si tienes 4, 5 o 6 dobladoras sobre el **TRANSIBERIANO**.

Si tienes 7 u 8, suma 30 puntos.

Durante la fase de puntuación final, esta carta cuenta como un ingeniero adicional a la hora de determinar quién es el jugador que tiene más ingenieros.

Durante la fase de puntuación final, suma 6 puntos por cada ingeniero contratado (el ingeniero de la carta de bonificación final que acabamos de ver no cuenta para esto).

Siempre que tengas la opción de tomar una carta puedes elegir entre buscar en el montón y elegir la carta que quieras, o inmediatamente sumar 10 puntos.

INGENIEROS Y FÁBRICAS

LOS INGENIEROS

Recibe 2 avances de vía de tu elección.

Recibe 1 avance de vía negra y 1 avance de vía gris.

Recibe 1 avance de vía de tu elección y suma inmediatamente 3 puntos.

Recibe 1 avance de vía negra y suma inmediatamente 3 puntos.

Recibe 2 avances de industria.

Recibe 1 avance de vía de tu elección y 1 avance de vía negra.

Recibe 1 avance de vía gris y 1 avance de vía marrón.

Recibe 1 avance de vía marrón y suma inmediatamente 5 puntos.

Recibe 1 avance de industria y suma inmediatamente 3 puntos.

Coloca 1 dobladora sobre tu **TRANSIBERIANO** y suma inmediatamente 3 puntos.

Recibe 1 avance de vía gris y suma inmediatamente 5 puntos

Elige una casilla de acción con un único trabajador de tu color y vuelve a usar esa acción.

Recibe 1 avance de industria y 1 avance de vía negra.

Puedes construir 1 locomotora o 1 fábrica.

Recibe 2 avances de vía negra.

Nota: *puedes emplear las acciones de tus ingenieros (los que tienes junto a tu tablero) incluso si no puedes realizarlas completamente.*
Nota: *aplica los avances en el orden que prefieras.*

LAS FÁBRICAS

Inmediatamente, suma los números de tus ingenieros y añade el total a tus puntos de victoria.

Recibe 1 avance de industria.

Elige una carta de bonificación final o suma 10 puntos inmediatamente.

Construye una locomotora o una fábrica.

Toma 1 rublo de la reserva y ponlo frente a ti.

Elige una casilla con un único trabajador de tu color y vuelve a usar esa acción.

Recibe 2 avances de vías de tu elección.

Coloca 2 dobladoras sobre tu **TRANSIBERIANO.**

Puntúa por la suma de tus dos mejores locomotoras.

Créditos
Autores: Helmut Ohley y Leonard Orbler
Ilustraciones y diseño gráfico:
Martin Hoffmann y Claus Stephan

Créditos de esta edición
Producción editorial: Xavi Garriga
Traducción: Patxo Sans
Revisión: Marc Figueras y Marià Pitarque
Adaptación gráfica: Antonio Catalán

Editado por:
Devir Iberia S. L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.es

© 2013
Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München

Pruebas de juego: Gregor Abraham, Tom Hilgert, Tanja Rieger, Thomas Ruh, Richard Rühl, Karen y Leo Seyfarth, Karl-Heinz Schmiel, Andreas Trieb, Hannes Wildner y especialmente a Dieter Hornung. **Redacción de reglas:** Gregor Abraham, Hanna y Alex Weiß