Alan R. Moon

¡Aventureros al Tren! Quédate en casa™

2-4 jugadores / 20 a 40 min / 8+

Bienvenido a *¡Aventureros al Tren! Quédate en casa*. En esta expansión Print & Play, de 2 a 4 miembros de la familia competirán para completar sus Billetes de Destino en las habitaciones de su casa.

Este manual da por hecho que estás familiarizado con las reglas habituales de *¡Aventureros al Tren!*, y sólo describe las diferencias de reglas específicas para jugar con el mapa de Quédate en casa.

Contenido

Este juego es una expansión y requiere para su uso de los siguientes componentes, presentes en anteriores juegos de esta línea:

- Una reserva de **32 Vagones de tren** por jugador (en lugar de 45) y los correspondientes Marcadores de Puntuación, tomados de *¡Aventureros al Tren!* o *¡Aventureros al Tren! Europa*.
- El mazo de cartas de Vagón de *¡Aventureros al Tren!*, *¡Aventureros al Tren! Europa* o *¡Aventureros al Tren! Europa 1912*.

También tendrás que imprimir, cortar y montar el tablero y los Billetes de Destino que encontrarás en: https://www.daysofwonder.com/tickettoride/stay-at-home/

Preparación

- Deja el tablero en el centro de la mesa.
- Baraja el mazo de cartas de Vagón y reparte 4 cartas a cada jugador. Deja el mazo cerca del tablero y crea una fila con 5 cartas de Vagón bocarriba. Como sucede en las reglas básicas, si aparecen 3 Locomotoras, vuelve a crear la fila de cartas de Vagón.
- Los jugadores eligen un color y reciben sus 32 Vagones de tren junto con sus correspondientes Marcadores de Puntuación.
- A continuación, cada jugador debe elegir representar el papel de Papá, Mamá, Hermanita o Hermanito (puedes decidirlo al azar si lo deseas) y se le reparten 2 Billetes Familiares al azar de entre los 4 que representan su papel. Retira de la partida, los 2 Billetes restantes, así como los conjuntos de Billetes Familiares que no se utilicen si se juega con menos de 4 jugadores.
- Baraja los Billetes de Destino y reparte 2 Billetes a cada jugador.
- Cada jugador debe conservar al menos 2 de esos Billetes, pero puede quedarse con 3 o 4 Billetes si así lo desea. Los Billetes que quiera conservar pueden ser cualquier combinación de sus Billetes de Destino y Billetes Familiares. Retira de la partida todos los Billetes que no se elijan.
- Aquel jugador que se haya despertado más temprano juega en primer lugar, después la partida continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Reglas especiales

En tu turno puedes realizar una, y solo una, de las siguientes tres acciones:

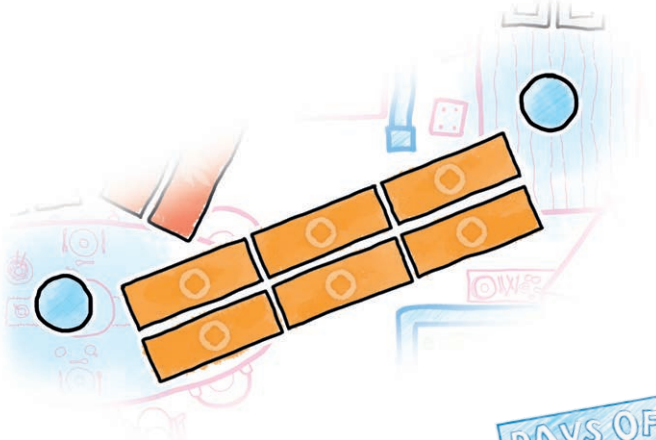
Robar cartas de Vagón

La acción de robar cartas sigue exactamente las mismas reglas que en el juego básico.

Cubrir un Recorrido

Recorridos dobles y triples

Algunos lugares están conectados por Recorridos dobles o Recorridos triples. Durante la partida, un jugador no puede cubrir el mismo recorrido más de una vez.

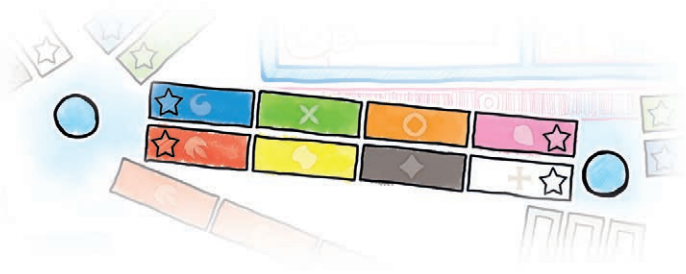


DAYS OF WONDER

Notas:

- Todos los recorridos de los dos Recorridos triples están disponibles, independientemente del número de jugadores en la partida.
- En partidas de 2 jugadores solo se puede cubrir uno de los recorridos de los Recorridos dobles que unen dos lugares. Una vez cubierto, el otro recorrido queda anulado para el otro jugador.

Recorridos Familiares



Este mapa contiene un nuevo tipo de Recorrido: el Recorrido Familiar.

Puedes cubrir un espacio en un Recorrido Familiar como única acción de todo tu turno. Puedes cubrir cualquier número de espacios en un Recorrido Familiar durante la partida (aunque las limitaciones de los Recorridos dobles y triples siguen siendo aplicables, lo que significa que no puedes colocar un Vagón de tren en más de un recorrido de esos Recorridos Familiares). Cuando cubres un espacio de un Recorrido Familiar siempre obtienes 1 punto, independientemente de cuántos espacios del mismo Recorrido Familiar hayas cubierto con anterioridad.

Al final de la partida, por cada Recorrido Familiar completado (es decir, que todos sus espacios hayan sido ocupados con Vagones), cada jugador que haya puesto al menos uno de sus Vagones en ese Recorrido Familiar, podrá utilizarlo para completar sus Billetes.

Nota: *En partidas de 2 jugadores, un jugador puede cubrir uno o dos espacios de un Recorrido Familiar en su turno, ganando 2 puntos en el caso de que cubra 2 espacios.*

Robar Billetes de Destino

En su turno, los jugadores pueden robar 3 Billetes de Destino de mazo, y conservar al menos uno de ellos, aunque pueden quedarse con dos o incluso con los tres si así lo desean. Devuelve los Billetes que no se elijan en la parte inferior del mazo de Billetes de Destino.

Final de la partida

En este mapa no hay puntuaciones especiales.

En caso de empate a puntos, el jugador que haya completado más Billetes es el ganador.

Agente inmobiliario
Alan R. Moon

Interioristas
Cyrille Daujean
Julien Delval

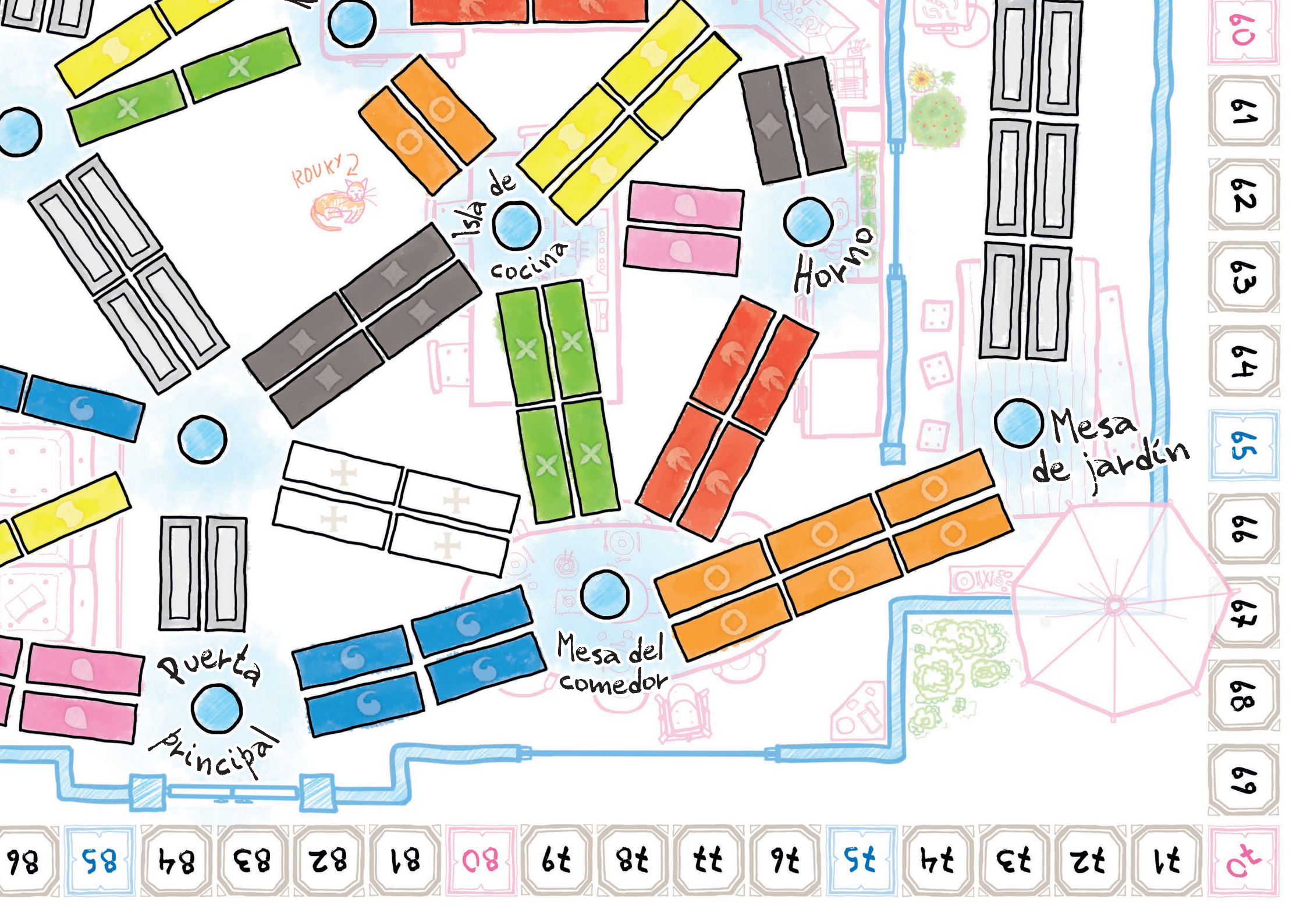
Arquitecto
Adrien Martinot

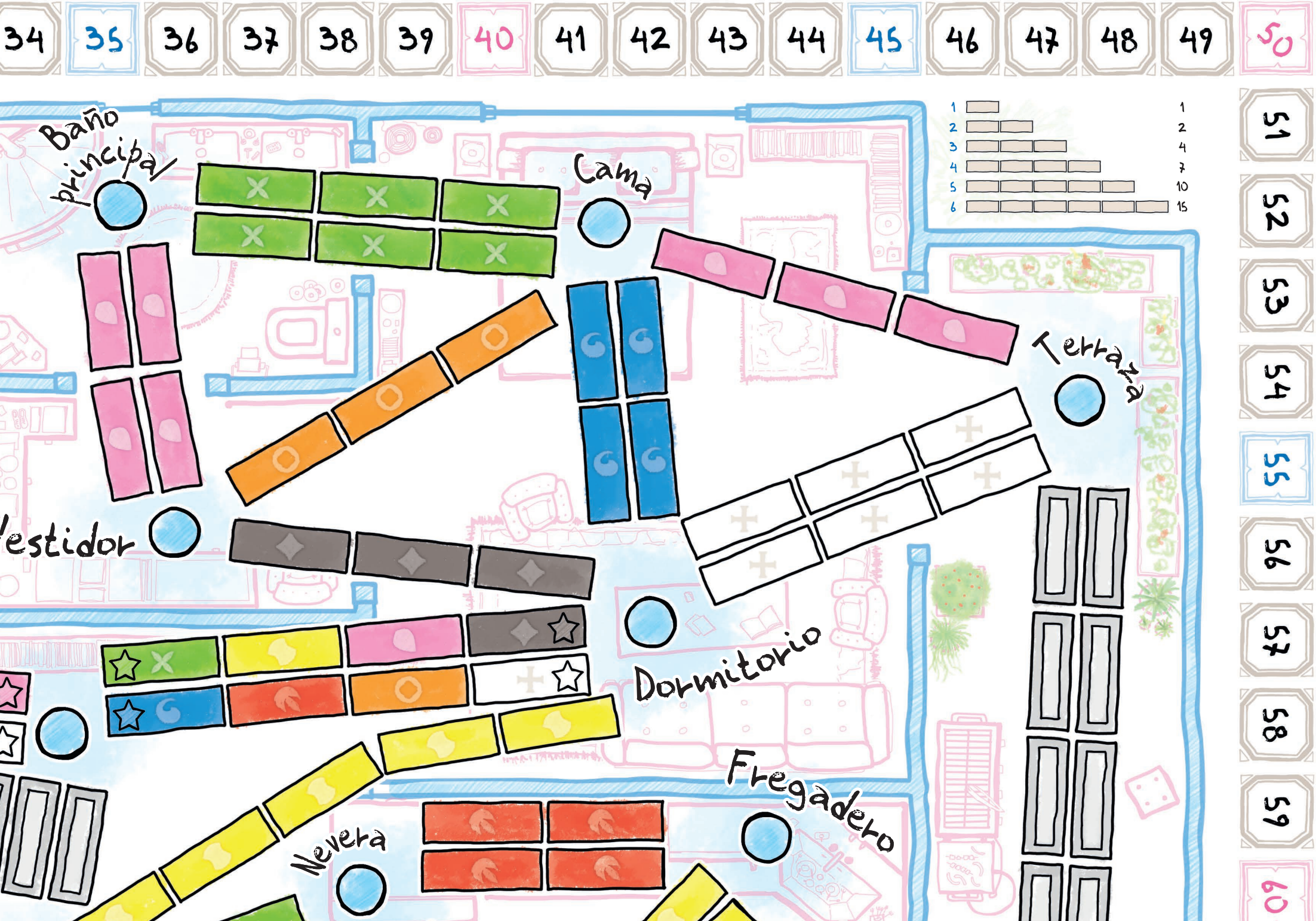
Aparejador
Moisés Busanya

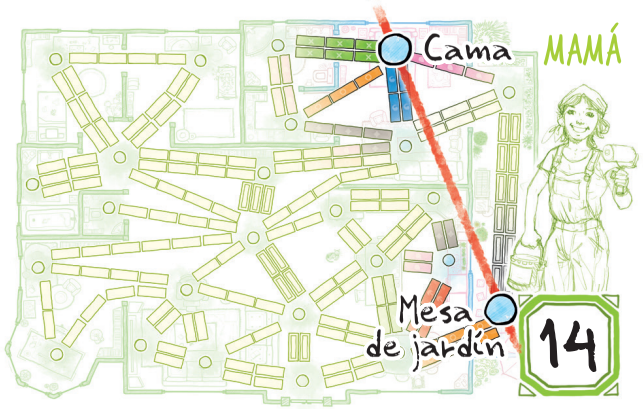
Un agradecimiento especial de Alan y DoW a todos los que ayudaron a probar el juego:
Janet Moon, Marielle Lefebvre, Lydie Tudal, y Emi y Evan Martinot-Tudal.

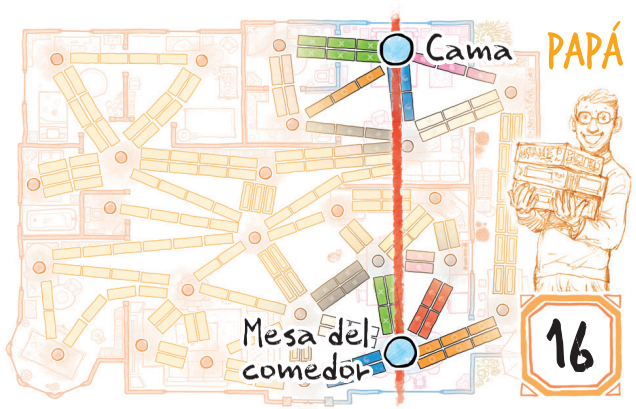
0/100
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
99
98
97
96
95
94
93
92
91
90
89
88
87
86
85
84
Zona de descanso
Escritorio
TV
Silla de papá
Sofá

10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
Baño de los niños
Habitación de la hermanita
Aseo
Habitación del hermanito
Vestidor
Baño principal

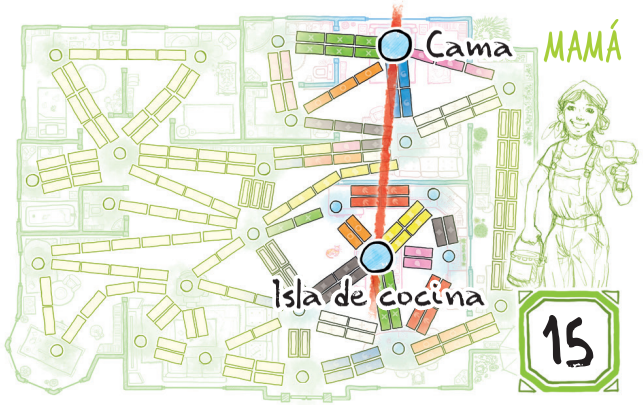

ROUKY 2
Isla de cocina
Horno
Mesa de jardín
Mesa del comedor
Puerta principal
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86

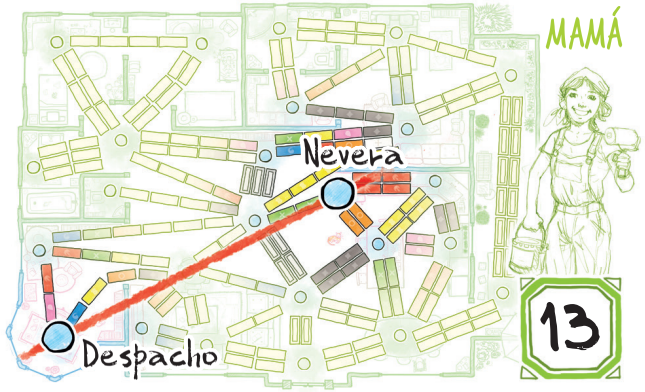

34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
Baño principal
Cama
Terraza
Vestidor
Dormitorio
Fregadero
Nevera
1 1
2 2
3 4
4 7
5 10
6 15

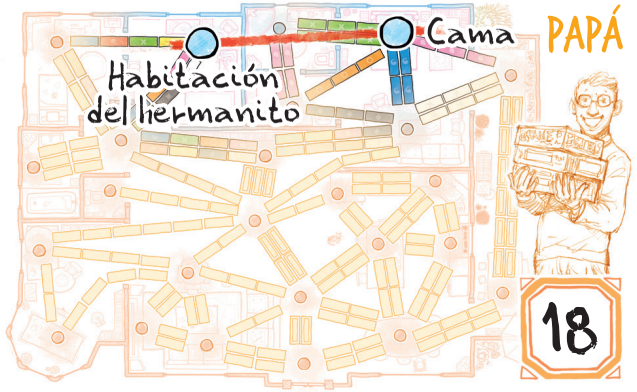

MAMÁ
Cama
Mesa de jardín
14


PAPÁ
Cama
Mesa del comedor
16

PAPÁ
Fregadero
Zona de descanso
15

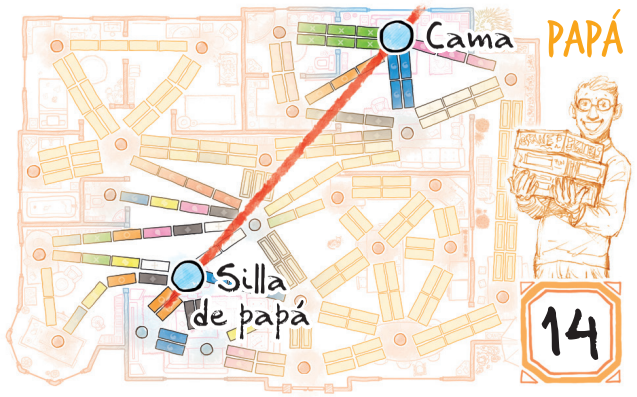

MAMÁ
Cama
Isla de cocina
15

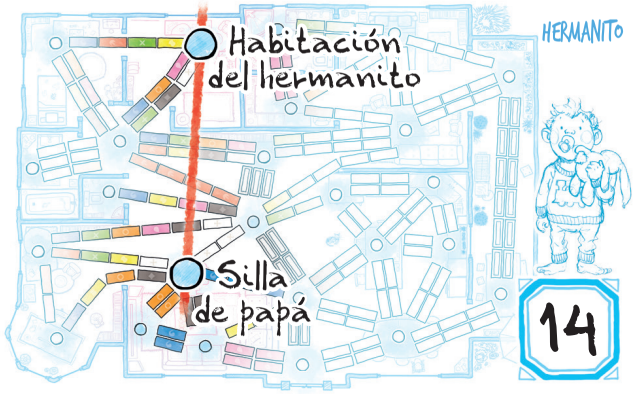

MAMÁ
Nevera
Despacho
13


PAPÁ
Cama
Habitación del hermanito
18

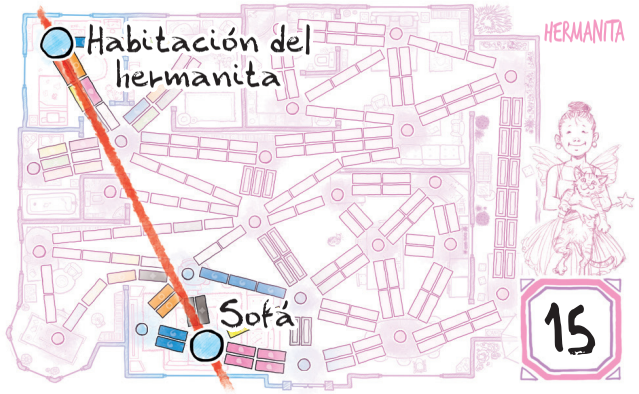
HERMANITA
Habitación del hermanita
Baño de los niños
10

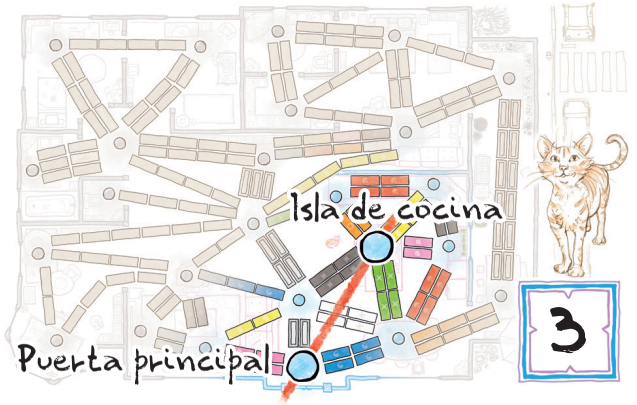
MAMÁ
Cama
Habitación del hermanita
18

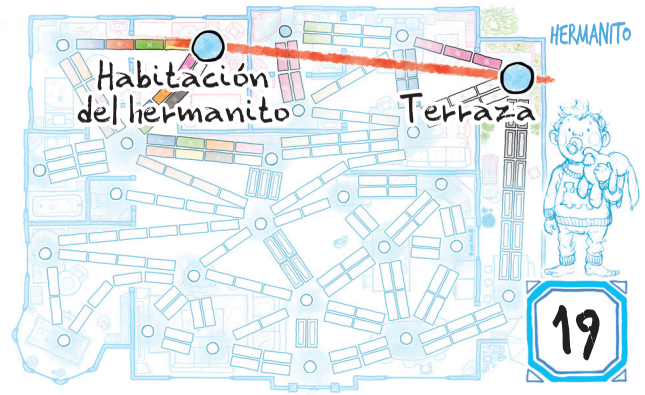

PAPÁ
Cama
Silla de papá
14

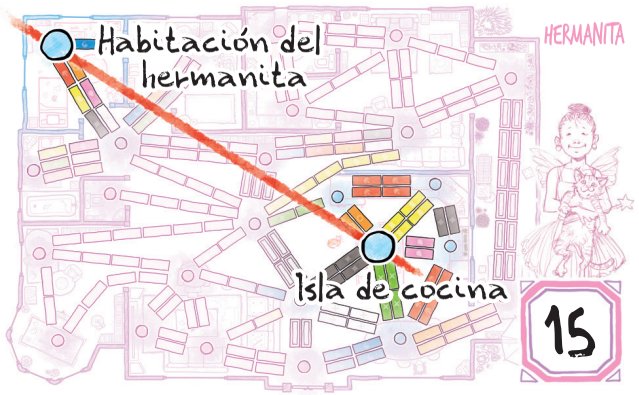

HERMANITO
Habitación del hermanito
Silla de papá
14

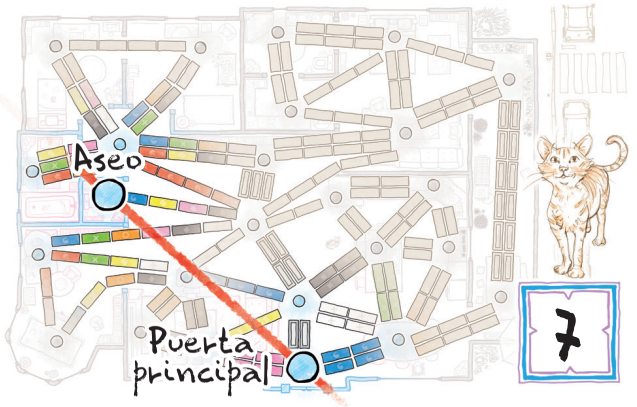
HERMANITO
Habitación del hermanito
Baño de los niños
10


HERMANITA
Habitación del hermanita
Sofá
15

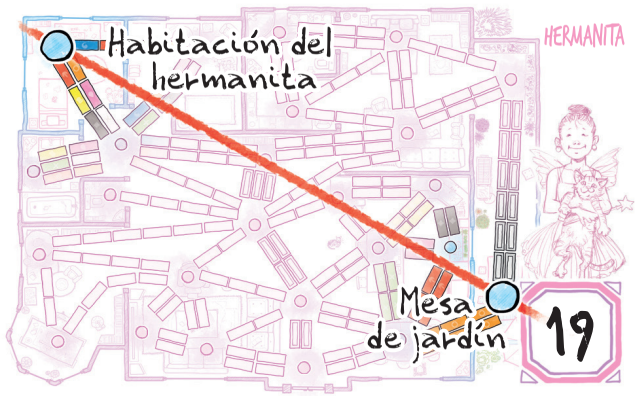

Isla de cocina
Puerta principal
3

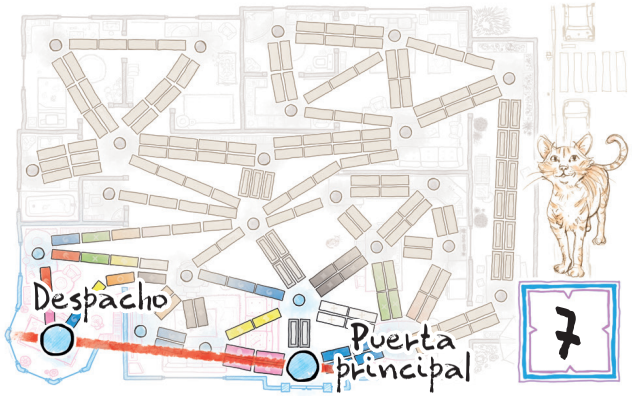

HERMANITO
Habitación del hermanito
Terraza
19

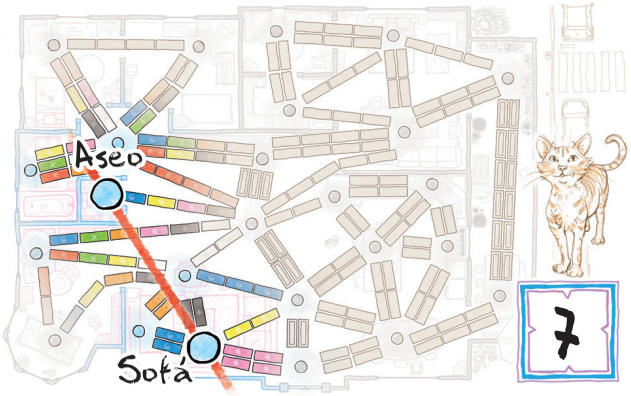

HERMANITA
Habitación del hermanita
Isla de cocina
15

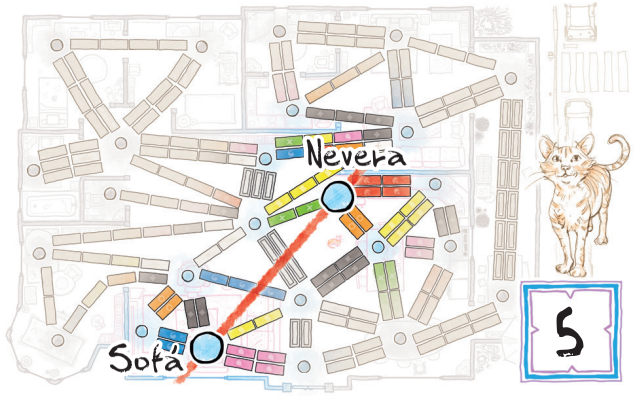

Aseo
Puerta principal
7

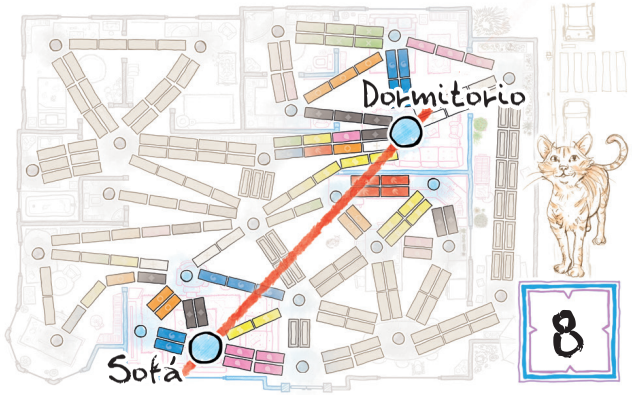
HERMANITO
Habitación del hermanito
Isla de cocina
15

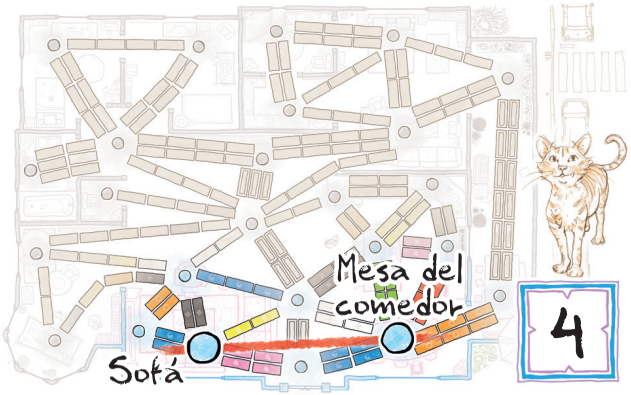

HERMANITA
Habitación del hermanita
Mesa de jardín
19

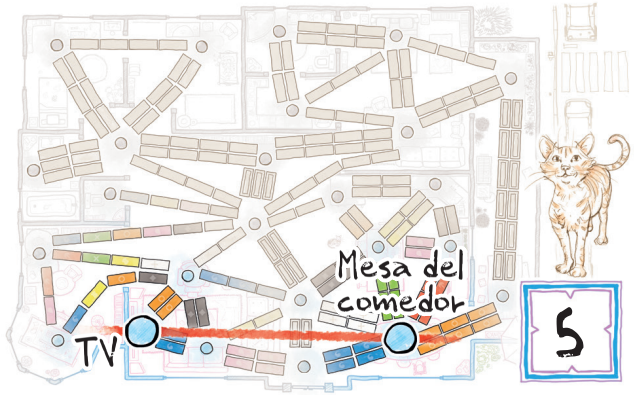

Despacho
Puerta principal
7

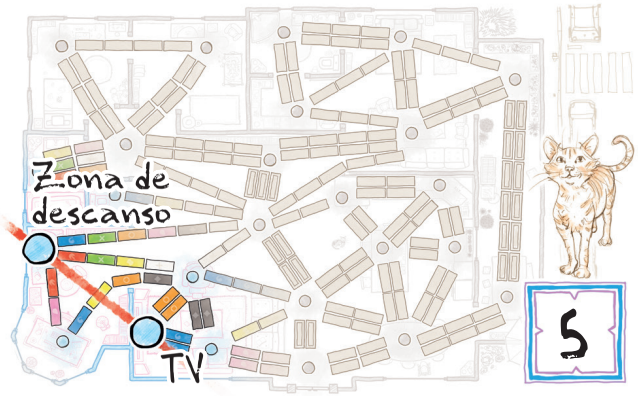

Aseo
Sofá
7

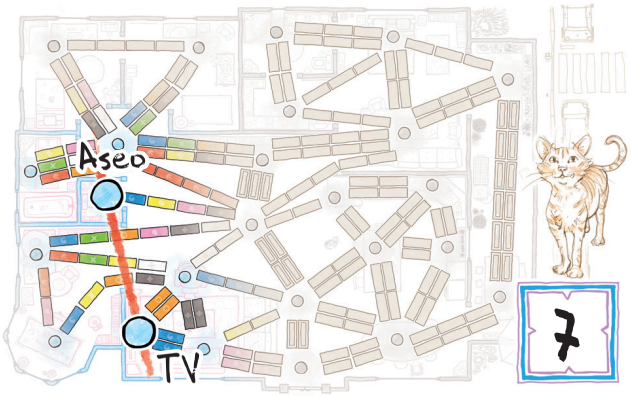

Nevera
Sofá
5

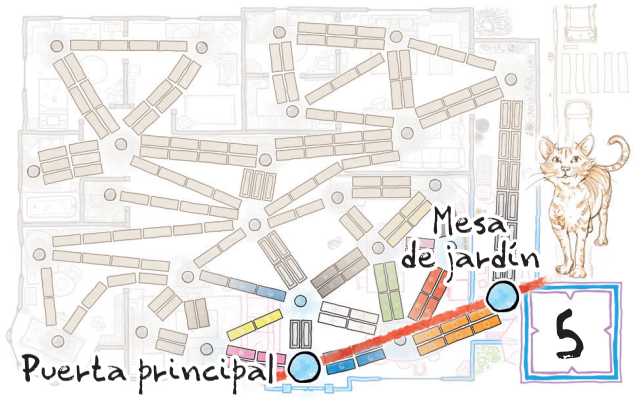

Dormitorio
Sofá
8

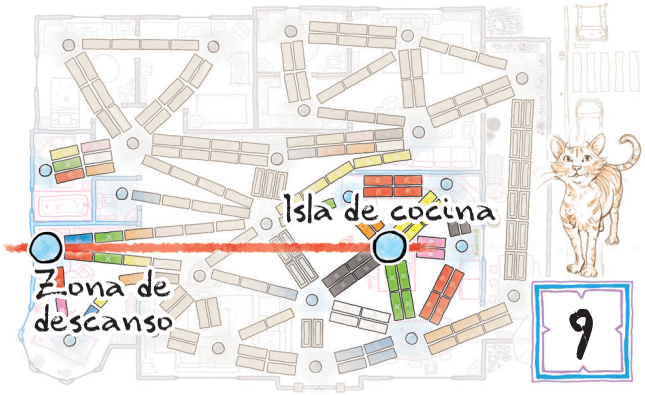

Mesa del comedor
Sofá
4

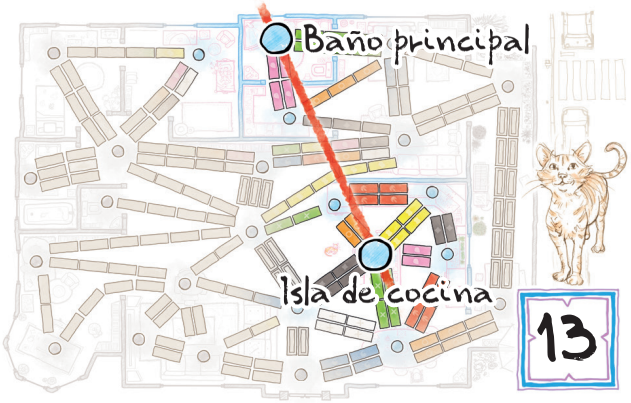

Mesa del comedor
TV
5

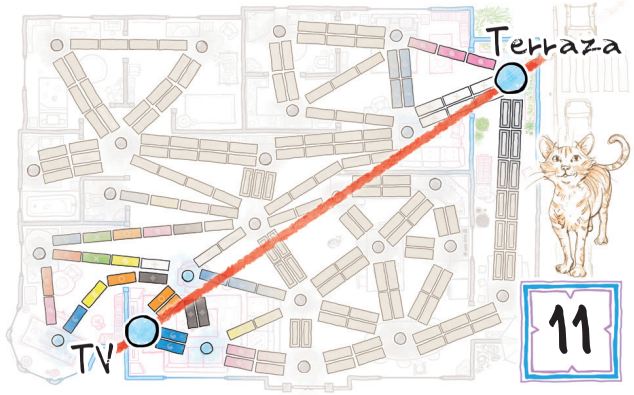

Zona de descanso
TV
5

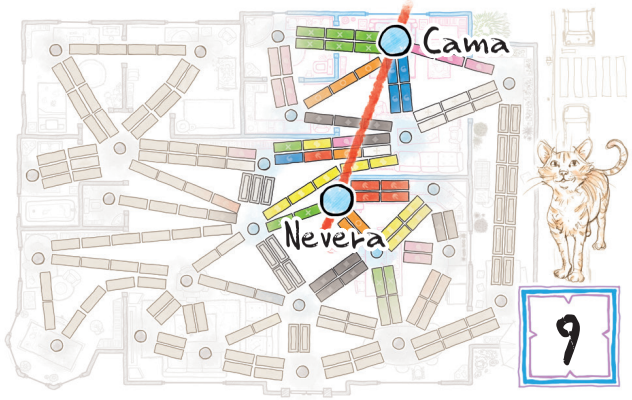

Aseo
TV
7

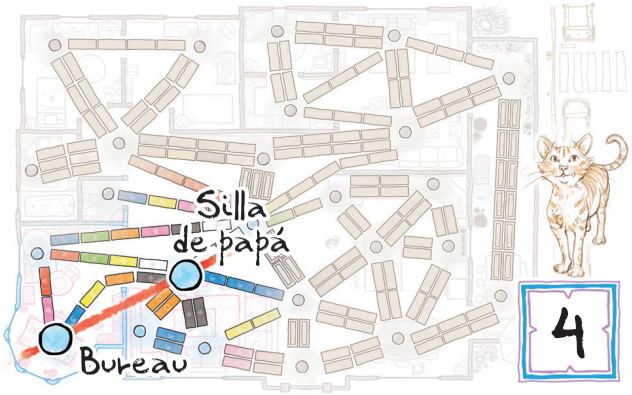

Mesa de jardín
Puerta principal
5

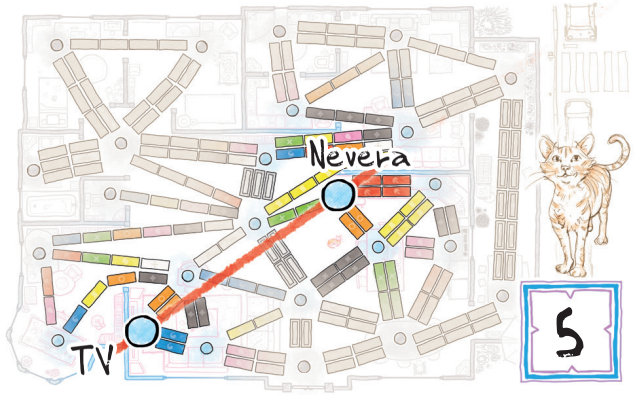

Isla de cocina
Zona de descanso
9

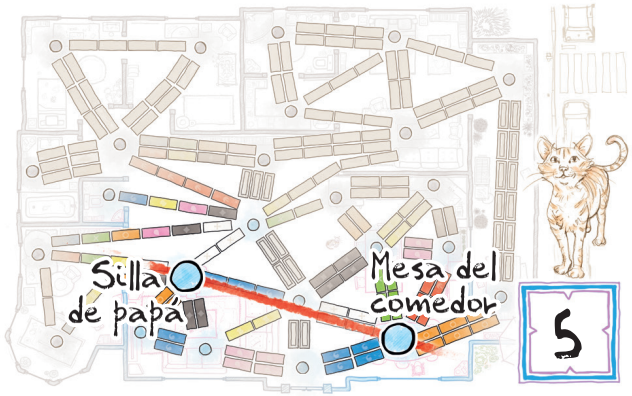

Baño principal
Isla de cocina
13

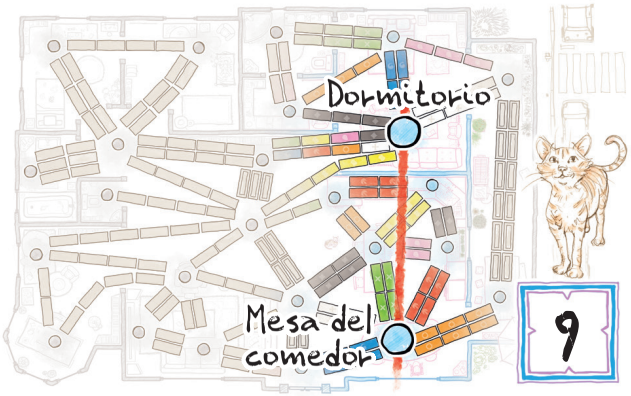

Terraza
TV
11

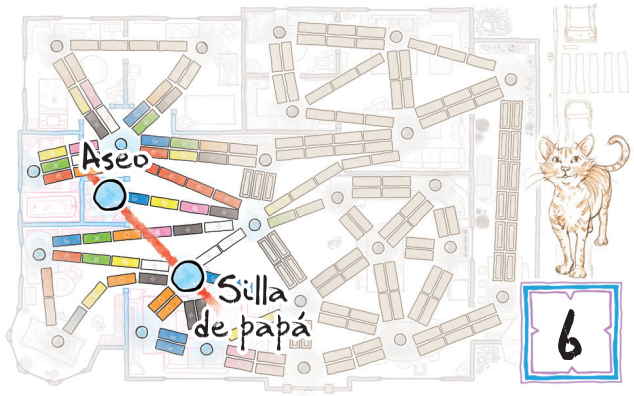

Cama
Nevera
9

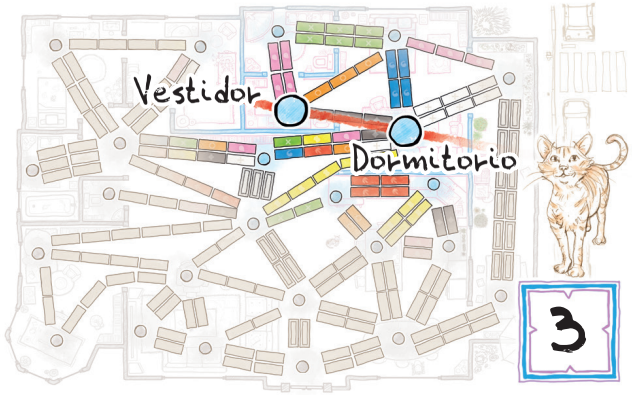

Silla de papá
Bureau
4

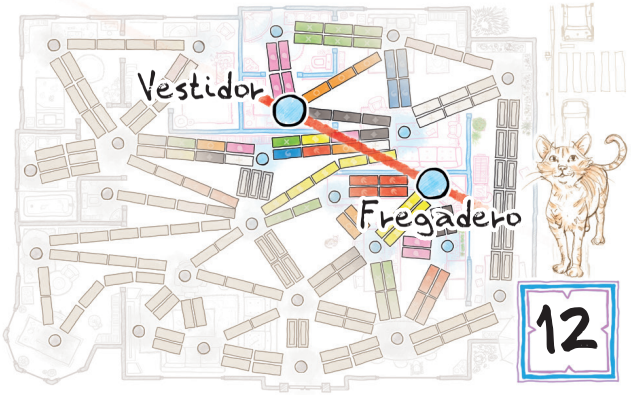

Nevera
TV
5


Silla de papá
Mesa del comedor
5

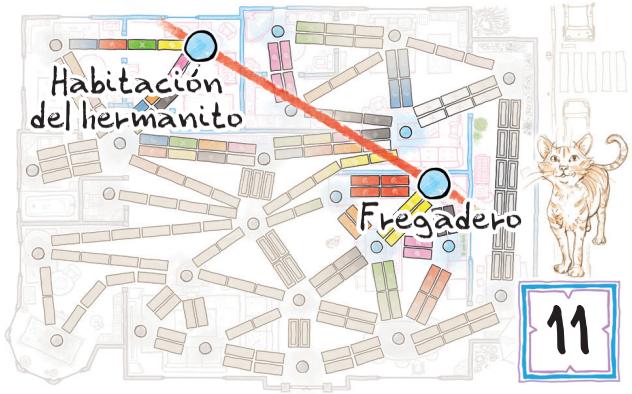

Dormitorio
Mesa del comedor
9

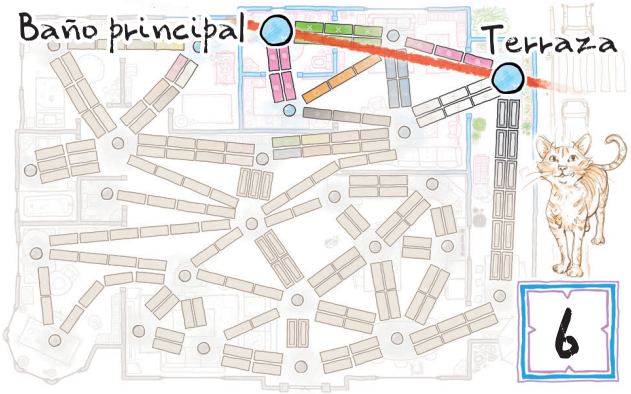

Aseo
Silla de papá
6

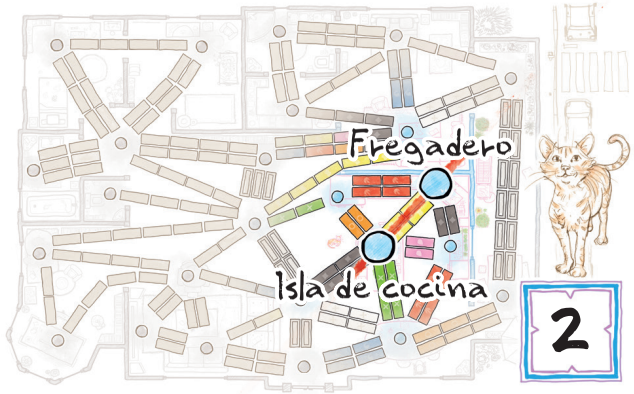

Vestidor
Dormitorio
3

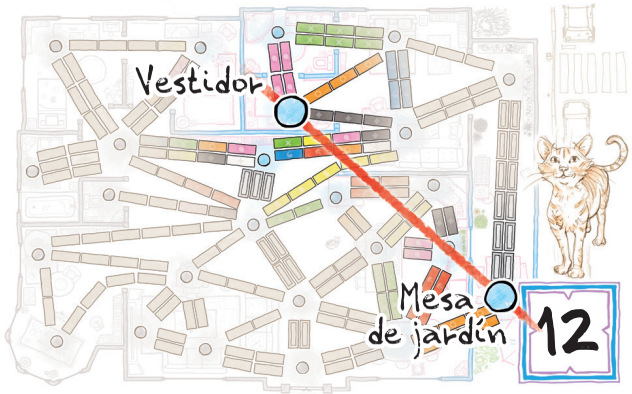

Vestidor
Fregadero
12

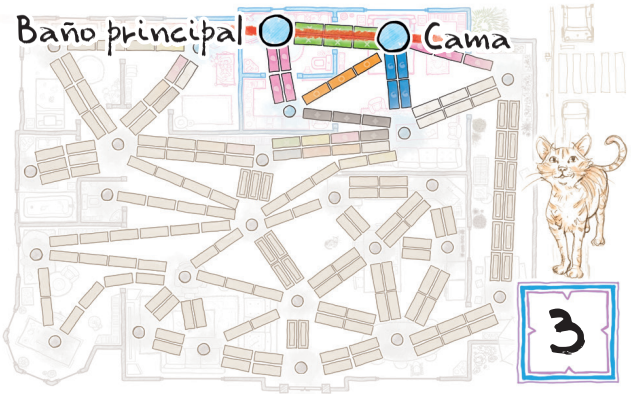
Vestidor
Mesa del comedor
12

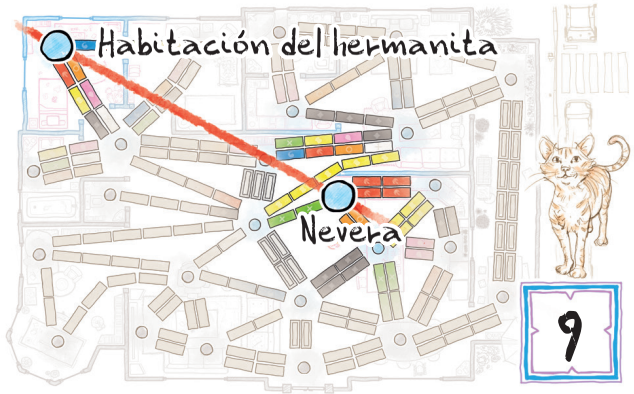

Habitación del hermanito
Fregadero
11

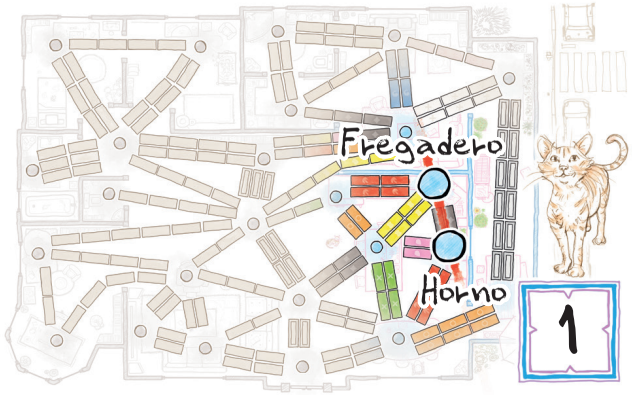

Baño principal
Terraza
6

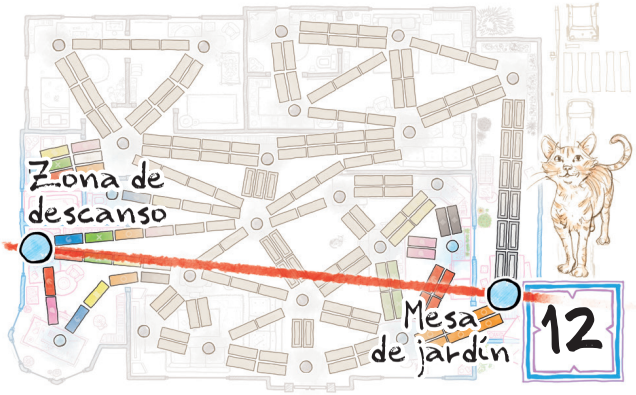

Fregadero
Isla de cocina
2

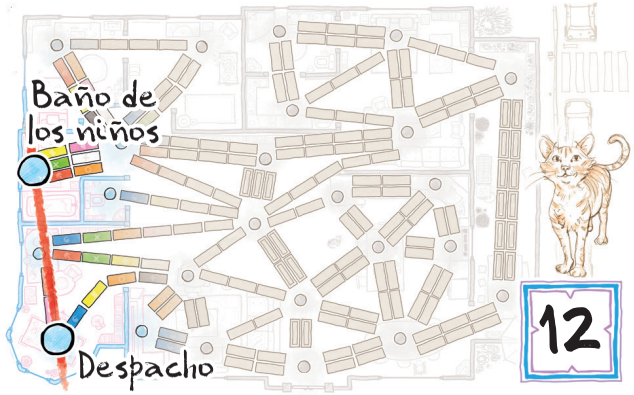

Vestidor
Mesa de jardín
12

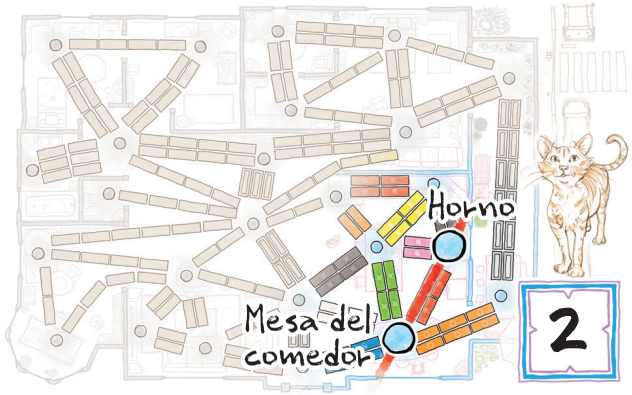

Baño principal
Cama
3

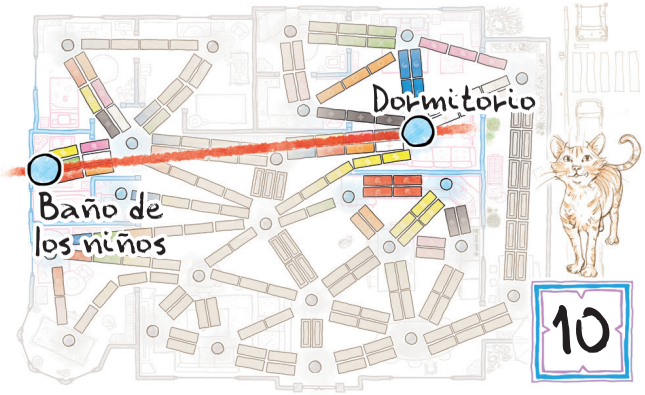

Habitación del hermanita
Nevera
9

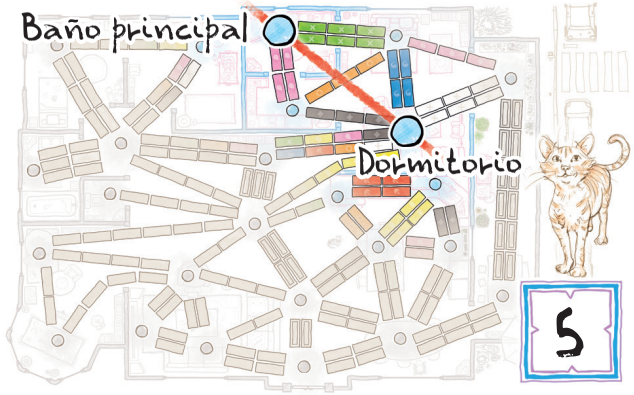

Fregadero
Horno
1

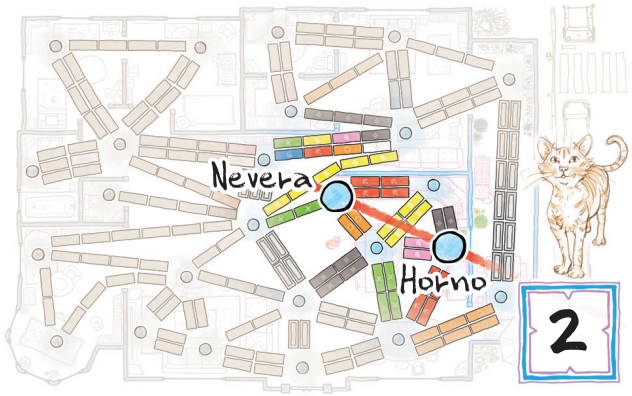

Zona de descanso
Mesa de jardín
12

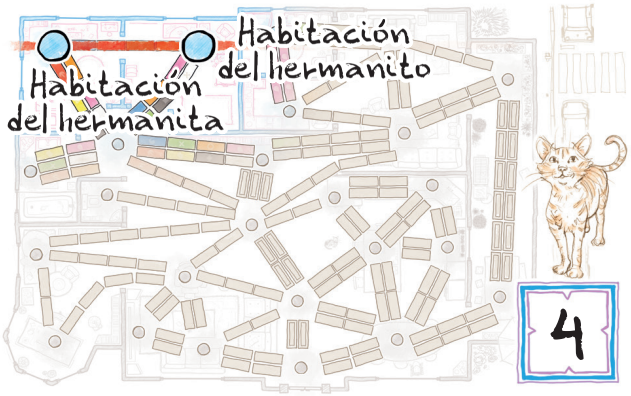

Baño de los niños
Despacho
12

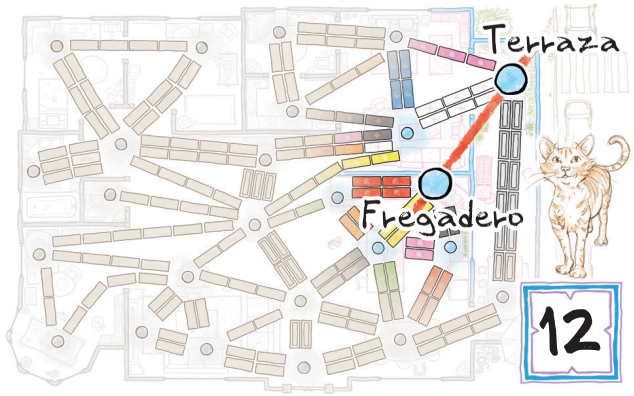

Horno
Mesa del comedor
2


Dormitorio
Baño de los niños
10


Baño principal
Dormitorio
5


Nevera
Horno
2


Habitación del hermanito
Habitación del hermanita
4


Terraza
Fregadero
12

Alan R. Moon
¡AVENTUREROS™
AL TREN!
Quédate
en casa

Alan R. Moon
¡AVENTUREROS™
AL TREN!
Quédate
en casa

Alan R. Moon
¡AVENTUREROS™
AL TREN!
Quédate
en casa

Alan R. Moon
¡AVENTUREROS™
AL TREN!
Quédate
en casa

Alan R. Moon
¡AVENTUREROS™
AL TREN!
Quédate
en casa

Alan R. Moon
¡AVENTUREROS™
AL TREN!
Quédate
en casa

Alan R. Moon
¡AVENTUREROS™
AL TREN!
Quédate
en casa

Alan R. Moon
¡AVENTUREROS™
AL TREN!
Quédate
en casa

Alan R. Moon
¡AVENTUREROS™
AL TREN!
Quédate
en casa