


A decorative border at the top of the cover features a blue background with gold scrollwork. It contains several circular icons: a train engine, a steam locomotive, a factory, and a city skyline. The background of the entire cover is a light-colored, textured map.

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE



**DAYS OF
WONDER**

THE DICE EXPANSION



5x



2x

Single Route
Route Simple
Einzelstrecke
Recorrido Simple
Linea Singola



Station
Gare
Bahnhof
Estación
Stazione



2x

Double Route
Route double
Doppelstrecke
Recorrido Doble
Linea Doppia



Wild
Locomotive
Joker
Locomotora
Locomotiva

3x



Tunnels
Tunnels
Tunnel
Túnel
Gallerie

Single Route Token
Jeton route simple
Einzelstrecken-Chip
Ficha de Recorrido Simple
Segnalino Linea Singola



15x

Double Route Token
Jeton route double
Doppelstrecken-Chip
Ficha de Recorrido Doble
Segnalino Linea Doppia



15x



Bienvenido a ¡Aventureros al Tren! – La Expansión de Dados™, de Alan R. Moon. Esta divertida expansión permite a jugadores tanto principiantes como veteranos conseguir la victoria mientras hacen rodar los dados sobre cualquier mapa de juego de ¡Aventureros al Tren!

Para usar la expansión se aplican todas las reglas de los juegos de tablero, con las siguientes excepciones:

1. Preparación del Juego Modificada:

A excepción de las Cartas de Vagón, que se dejan aparte durante la partida, se usan todos los componentes de juego, incluidos los Billetes de Destino. Los colores de los recorridos del mapa no se tienen en cuenta; sólo se tiene en cuenta si son Recorridos Simples o Dobles. Cada jugador empieza con el número de vagones de tren de plástico indicado en las reglas, como es habitual. Se colocan las fichas de Recorrido Simple y Recorrido Doble boca arriba, junto al tablero.

2. Turno de Juego Modificado:

En su turno, un jugador debe tirar los 5 Dados de Tren. Después, puede volver a tirar cualquier número de ellos, incluso todos o ninguno, tras lo cual el resultado de su tirada se considera definitivo.

Resultados Posibles de los Dados de Tren



Recorrido Simple • Cuenta como un espacio ganado para cubrir un Recorrido Simple del mapa.



Recorrido Doble • Cuenta como un espacio ganado para cubrir un Recorrido Doble del mapa.



Estación • Permite robar un Billeto de Destino, que puede conservarse o descartarse.



Locomotora • Puede usarse como cualquiera de los tres resultados posibles descritos más arriba.






Usando parte (o quizás incluso todos) los resultados de sus dados, un jugador puede llevar a cabo inmediatamente la acción (sólo una) que elija: Cubrir un Recorrido Simple, Cubrir un Recorrido Doble, o Robar Billetes de Destino.



Además, el jugador puede emplear 2 cualesquiera de sus dados sin usar para coger una o más fichas a su elección. Estas fichas cuentan como un espacio ganado para cubrir un recorrido del correspondiente tipo (Simple o Doble). Las fichas pueden usarse inmediatamente (si se quiere Cubrir un Recorrido) o más adelante, pero un jugador nunca puede acumular más de 3 fichas de cualquier tipo. Si un jugador empieza su turno con 3 fichas, no puede adquirir más ese turno, incluso si gasta alguna. Un jugador puede descartarse libremente de algunas o todas sus fichas al final de su turno, para robar otras fichas diferentes más adelante.





Ejemplo:

Con estos resultados después de volver a tirar los dados, y 2 fichas de Recorrido Doble adquiridas en un turno anterior, un jugador podría:


- Cubrir un Recorrido Simple de 3 espacios (usando   ) y coger una ficha a su elección (usando  y )

- **O bien** Cubrir un Recorrido Doble de 4 espacios (usando   y sus 2 fichas de Recorrido Doble) y coger una ficha (usando 2 cualesquiera de sus dados restantes)

- **O bien** Robar 2 Billetes de Destino (usando  y ) y coger una ficha (usando 2 cualesquiera de sus dados restantes)

3. Otras Características de los Mapas (Jugadores Avanzados):

FERRY (¡Aventureros al Tren! Europa y Países Nórdicos)

Un jugador que desee Cubrir un Recorrido de Ferry *debe* usar un dado  por cada locomotora que muestre ese Recorrido de Ferry.

TÚNEL (¡Aventureros al Tren! Europa, Suiza, y Países Nórdicos)





Después de haber tirado (o vuelto a tirar) los Dados de Tren, si un jugador decide Cubrir un Recorrido


de Túnel, debe tirar los 3 Dados de Túnel y añadir, por cada símbolo de Túnel mostrado, un Dado de Tren o ficha de Recorrido Simple o Doble adicional. Si es incapaz de cumplir este requisito, no podrá cambiar su acción (es decir, no puede Cubrir otro Recorrido o Robar Billetes de Destino) y su turno terminará.

Nota Importante: *Un jugador no puede volver a tirar sus Dados de Tren después de haber tirado los Dados de Túnel, incluso si sólo ha tirado sus Dados de Tren una vez.*

ESTACIÓN DE TREN (¡Aventureros al Tren! Europa)

Un jugador que desee construir una Estación de Tren debe usar 1, 2 ó 3  (o ) para construir su 1ª, 2ª o 3ª Estación respectivamente, y no puede llevar a cabo otra acción ese turno (es decir, no puede Cubrir un Recorrido o Robar Billetes de Destino además de construir la Estación).

PASAJERO (¡Aventureros al Tren! Märklin)

Un jugador que desee mover a su pasajero por el recorrido de un adversario debe usar un  para hacerlo, y no puede llevar a cabo otra acción ese turno (es decir, no puede Cubrir un Recorrido o Robar Billetes de Destino además de construir la Estación).

