

Recorridos requieren un tipo determinado de cartas. Por ejemplo, un Recorrido rosa debe cubrirse descartando cartas de Transporte rosas. Los Recorridos de color gris se pueden cubrir usando cartas de cualquier color, siempre y cuando todas sean del mismo color.

Un jugador puede cubrir cualquier Recorrido abierto del tablero, incluso si no está conectado a otro de los Recorridos que haya cubierto con anterioridad. No se puede cubrir más de un Recorrido por turno.

Puedes cubrir un Recorrido verde de tres espacios de longitud utilizando cualquiera de estas combinaciones de cartas:



Si un jugador no dispone de suficientes Carros de plástico como para cubrir un Recorrido, no podrá cubrir ese Recorrido.

Cuando se cubre un Recorrido, el jugador indicará inmediatamente su nueva puntuación moviendo su contador de Puntuación el número de espacios correspondiente a lo largo del Marcador de Puntuación del tablero. Para ello, se apoyará en la Tabla de Puntuación por Recorrido impresa en el tablero.

Si el Recorrido contiene símbolos de carro, el jugador también robará 1 carta de Bonificación de mercancías del mazo correspondiente. Estas cartas deberán ponerse bocarriba frente a sus dueños, de tal manera que todos los jugadores puedan saber la cantidad de cartas que posee cada jugador.

**Importante:** un jugador únicamente recibe 1 carta de Bonificación de mercancías por Recorrido, independientemente de la longitud que tenga el Recorrido con símbolos de un carro.

### Robar cartas de Contrato

Cada una de las cartas de Contrato muestra dos Localizaciones y un valor en puntos. Al final de la partida, un jugador obtiene una cantidad de puntos equivalente a la suma de todos los valores en puntos de todos los Contratos que haya completado. Para completar un Contrato, el jugador deberá conectar las dos Localizaciones que se indican en la carta creando un camino continuo de Recorridos cubiertos. Los jugadores pueden tener en su poder cualquier cantidad de cartas de Contrato.

Esta acción permite a un jugador robar más cartas de Contrato. Para ello deberá robar 2 cartas de la parte superior del mazo de cartas de Contrato, quedarse con al menos una de esas cartas (o las dos si así lo desea) y devolver la otra a la parte inferior del mazo de cartas de Contrato. Un jugador no puede descartar una carta de Contrato una vez que haya decidido quedarse con ella.

Si solo queda una carta de Contrato en el mazo, un jugador podrá seguir realizando esta acción, pero estará obligado a quedarse con esa carta.

Las cartas de Contrato, tanto completas como incompletas, deben mantenerse en secreto hasta el final de la partida.



## Final de la partida y cálculo de puntuaciones

Cuando a un jugador le queden 2 o menos Carros de plástico de su color, cada jugador (incluyendo a ese jugador) juega un último turno. Después finaliza la partida y los jugadores calculan su puntuación final:

- Los jugadores ya deberían haber sumado los puntos que han conseguido al cubrir los diferentes Recorridos. Para asegurarse de que no haya errores, se puede volver a contar la puntuación de los Recorridos de cada jugador.
- A continuación, cada jugador muestra todas sus cartas de Contrato y suma todos los puntos de aquellas cartas que haya completado. Luego, le resta al total el valor de cada una de las cartas que no haya logrado completar.
- Para terminar, cada jugador obtiene puntos por sus cartas de Bonificación de mercancías. Los jugadores cuentan el número de cartas de Bonificación de mercancías que hayan conseguido durante la partida y añaden a su puntuación total los puntos que se indiquen en la siguiente tabla, dependiendo del número de jugadores y su posición en el total de cartas obtenidas:

	4 jugadores	3 jugadores	2 jugadores
1.º	+8	+8	+8
2.º	+6	+5	+4
3.º	+4	+2	
4.º	+2		

El jugador que no tenga cartas de Bonificación de mercancías no consigue puntos adicionales.

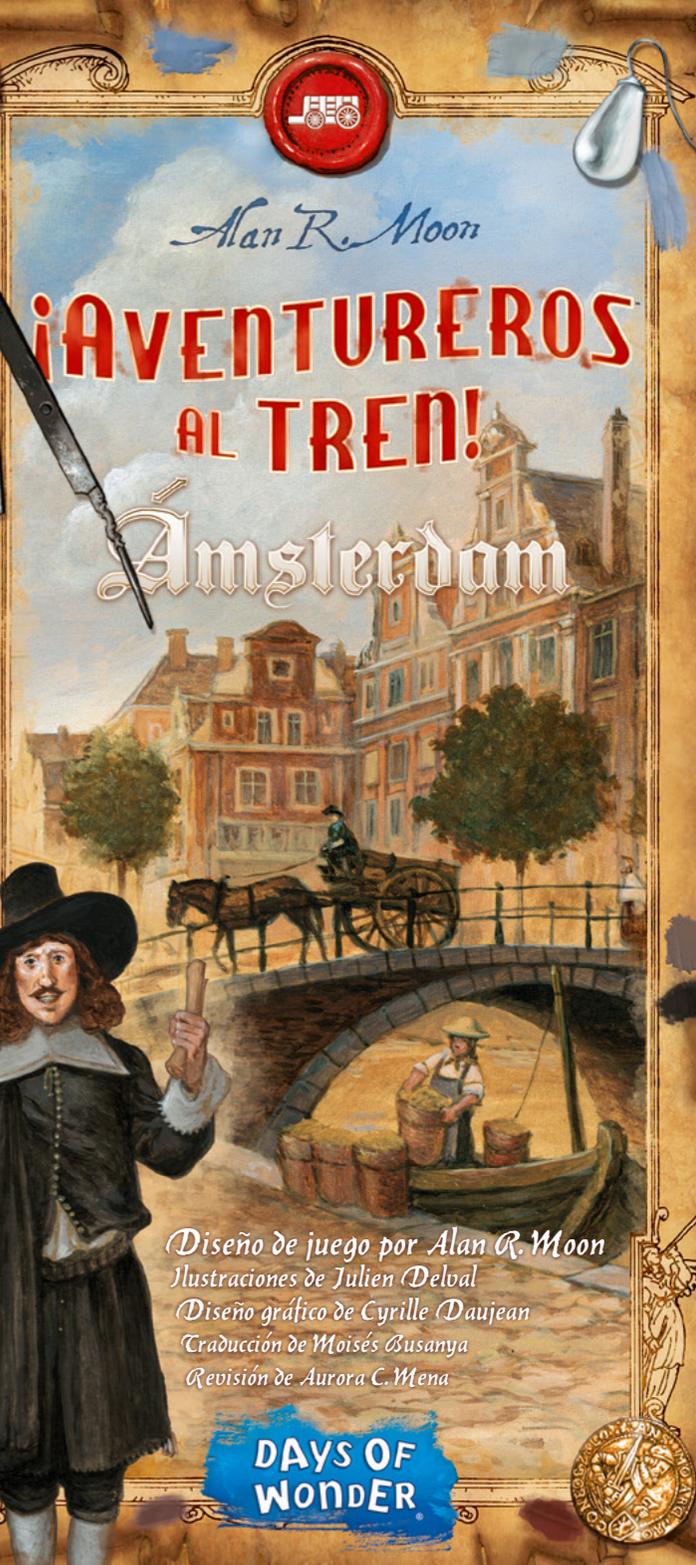
En caso de empate a número de cartas de Bonificación de mercancías, todos los jugadores empatados puntúan la posición correspondiente ignorando la(s) siguiente(s) posición(es).

### El jugador con más puntos gana la partida.

En caso de empate, el jugador de entre los jugadores empatados que haya completado más cartas de Contrato gana la partida. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten felizmente la victoria.

Un agradecimiento especial a Alan y DoW y a todos aquellos que nos han ayudado a probar el juego: Janet Moon, Bobby West, Martha García Murillo y Ian MacInnes, Michelle y Scott Alden, Ewan Martinot-Tudal, Alicia Zaret y Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch y Ryan Hatch.

© 2004-2020 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, el logo de Days of Wonder y Ticket to Ride son marcas registradas de Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados.



Diseño de juego por Alan R. Moon  
 Ilustraciones de Julien Delval  
 Diseño gráfico de Cyrille Daujean  
 Traducción de Moisés Busanya  
 Revisión de Aurora C. Mena



Bienvenidos al siglo XVII. Construye tu red de distribución en el verdadero corazón del comercio mundial. La fortuna llama a tu puerta en Amsterdam.

1 Pon el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador recibe un conjunto de Carros de plástico junto al contador de Puntuación del mismo color, que pondrá en la casilla de Inicio 1. Forma un mazo con las 16 cartas de Bonificación de mercancías y déjalo al lado del tablero 2.

3 Baraja las cartas de Transporte y repártele una mano inicial de 2 cartas a cada jugador 3. Pon el resto del mazo de cartas de Transporte junto al tablero y dales la vuelta a las 5 primeras cartas del mazo 4. Si, al hacerlo, 3 de las 5 cartas que están bocarriba son cartas comodín multicolor, descarta de inmediato las 5 cartas y dales la vuelta a otras 5 cartas para reemplazarlas.

## Preparación

4 Baraja las cartas de Contrato y repártele 2 a cada jugador 5. Cada jugador mira sus cartas de Contrato y decide cuáles quiere conservar. Cada jugador debe conservar al menos una de esas cartas, pero puede quedarse con ambas si así lo desea. Si decide conservar solo una, pon la carta descartada en la parte inferior del mazo de cartas de Contrato. A continuación, coloca ese mazo junto al tablero 6. Los jugadores deben mantener ocultas sus cartas de Contrato hasta el final de la partida.

Ahora estáis preparados para empezar



## Contenido

- 1 tablero de la red comercial de Ámsterdam
- 64 Carros de plástico (16 de cada color)
- Carros de plástico de repuesto.
- 44 cartas de Transporte (8 cartas comodín multicolor y 6 cartas de cada uno de los siguientes colores: rosa, azul, verde, negro, rojo, naranja)



- 24 cartas de Contrato
- 16 cartas de Bonificación de mercancías
- 4 contadores de Puntuación
- Este reglamento



## Objetivo del juego

Al final de la partida, el jugador que consiga el mayor número de puntos gana. Los jugadores pueden ganar puntos de las siguientes maneras:

- Cubriendo un Recorrido entre dos Localizaciones adyacentes en el tablero.
- Completando con éxito una Ruta Continua de Recorridos entre las dos Localizaciones de tus cartas de Contrato.
- Consiguiendo cartas de Bonificación de mercancías cubriendo Recorridos que contengan un símbolo del carro.

Se pierden puntos por cada uno de los Recorridos dados en los Contratos que no se hayan completado al final de la partida.

## Turno del juego

El jugador más joven disfrutará del primer turno, que va pasando de uno a otro jugador en el sentido de las agujas del reloj hasta que termina la partida. En su turno, un jugador puede realizar una (y solo una) de las siguientes tres acciones: Robar cartas de Transporte, Cubrir un Recorrido, o bien Robar cartas de Contrato.

### Robar cartas de Transporte



Las cartas de Transporte coinciden con los Recorridos de color en el tablero (azul, verde, negro, rosa, rojo y naranja) excepto en el caso de las cartas de comodín multicolor, que pueden sustituir cualquier otro color cuando se cubre un Recorrido. No hay límite en el número de cartas que los jugadores pueden tener en la mano.

Esta acción permite a un jugador robar 2 cartas de Transporte. Puede robar una carta de la parte superior del mazo (sin mirar) o robar una de las 5 cartas que se encuentran bocarriba. En ese último caso, se debe reemplazar inmediatamente esa carta con una carta de la parte superior del mazo.

Como excepción, si un jugador roba un comodín como primera carta, no podrá robar otra carta en ese turno. Un jugador tampoco puede robar una carta de comodín que esté bocarriba como su segunda carta.

Si en cualquier momento 3 de las 5 cartas son cartas de comodín, descarta de inmediato esas 5 cartas y roba otras 5, que también pondrás bocarriba, para reemplazarlas.

Si se agota el mazo, baraja la pila de descartes para crear un nuevo mazo de cartas de Transporte.

### Cubrir un Recorrido

Un Recorrido es un conjunto de espacios de un mismo color del tablero, que une dos Localizaciones adyacentes.

Algunas Localizaciones están conectadas con Recorridos Dobles (dos Recorridos de la misma longitud que conectan las mismas Localizaciones). Un mismo jugador no puede cubrir los dos Recorridos de un Recorrido Doble.

**Importante:** en partidas de dos jugadores, cuando se cubre un Recorrido de un Recorrido Doble, el otro jugador no puede cubrir el que queda.

Para cubrir un Recorrido, un jugador debe descartar un número de cartas de su mano igual al número de espacios del Recorrido y poner uno de sus Carros de plástico en cada uno de esos espacios. La mayoría de los