





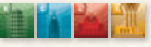



TRANVÍAS

RESUMEN DEL JUEGO





Es la década de los 20... Small City fundada hace pocos años, es todavía una ciudad incipiente. No obstante, el centro de la ciudad es prospero y los directores de la extraña CliniC han estado debidamente encarcelados durante años, pero Small City no crecerá solo gracias a sus edificios, se necesita infraestructura, una red de transporte para llevar a la gente donde necesite ir y a una alta velocidad. Los pocos ciudadanos de Small City comienzan la partida en diferentes secciones de la ciudad (barrios residenciales, fábricas, tiendas y centros de entretenimiento) y desean movilizarse sin tener que gastar sus zapatos. Durante el transcurso del juego, construirás un tranvía que conecte estos lugares para obtener dinero y ganar Puntos de Felicidad, la medida de éxito en el juego. Pero ten cuidado de no tener a tus ciudadanos corriendo por la ciudad solo para satisfacer tus metas, ya que mientras más los desplazas, más apurados se sentirán y el nivel de estrés ambiental en la ciudad crecerá (sobre todo si los envías de vuelta al trabajo cuando necesitaban descansar y relajarse en la comodidad de su hogar).


COMPONENTES DEL JUEGO

- 1 Mapa de Small City que consiste de 12 tableros modulares de 5×3 cuadrículas y diferentes por ambos lados 
- 1 Tablero de Horarios de los Tranvías diferente por ambos lados 
- 5 Tableros pequeños de jugador 
- 106 Cartas: 20 cartas de Desarrollo (D), 25 cartas de Terreno (T), 16 cartas de Edificio (E), 30 cartas de Subasta (S), 10 cartas genéricas (G), y 5 cartas de Ayuda de juego. Nota: Todas las cartas, excepto las Ayudas de juego, también se consideran "Boletos". 
- 40 Meebles en dos colores: 30 Ciudadanos blancos y 10 Trabajadores Ferroviarios grises 
- 75 Discos en los 5 colores de jugador: 15 para cada jugador 
- 120 Losetas de Rieles en los 5 colores de jugador (24 para cada jugador: 12 rectas y 12 curvas). Cada loseta de Riel tiene un lado normal y un lado mejorado 
- 4 Losetas de Limite de Mano distintas por ambos lados 
- 16 Losetas de Edificios en 4 colores: 4 Residenciales, 4 Comerciales, 4 Lúdicos y 4 Industriales. Cada edificio tiene un lado normal y uno mejorado 
- 1 Marcador de Ronda 
- 20 Losetas pequeñas de Tipo de Edificio en 4 formas distintas: 5 Residenciales, 5 Comerciales, 5 Lúdicos y 5 Industriales 
- 52 Monedas: 20 de \$1 (bronce), 16 de \$5 (plata) y 16 de \$25 (oro) 

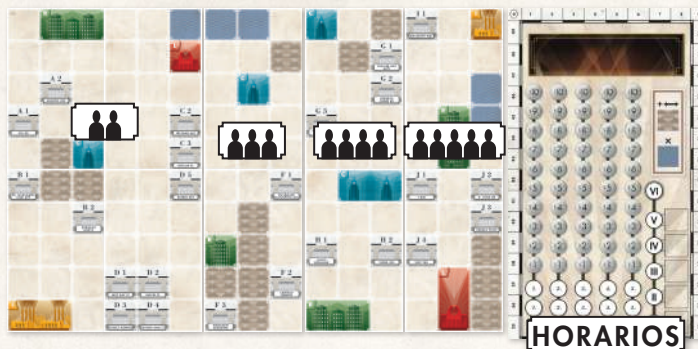
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA


Coloca el **mapa de Small City** frente a todos los jugadores de la siguiente forma:

Elige 2 tableros de mapas modulares \times  (para cada tablero debes escoger si utilizar el lado normal de 1920 o el lado difícil de 1910; puedes mezclar a gusto), donde  es el número de jugadores. En el tablero B, el lado con *B1* es el difícil de 1910. Tres de los tableros tienen espacios de Terreno "J"; asegúrate de no usar más de un tablero que posea la J. Deberían haber al menos 4 espacios grises de Terreno \times  en el mapa, por lo que si no hay suficientes, debes cambiar tu selección hasta que haya 4 espacios grises de Terreno \times . Por cada espacio de ese tipo en el mapa, debes incluir en el juego la cantidad correspondiente de **cartas de Terreno** y devolver el resto de cartas de ese tipo a la caja del juego.

Organiza a tu gusto los tableros en un rectángulo de $2 \times$ , como se describe en la siguiente imagen. Coloca el **tablero de Horarios de los Tranvías** a la derecha del mapa, con el lado multijugador hacia arriba.

Nota del diseñador: En realidad, puedes organizar los tableros para darle la forma que desees al mapa de Small City. Puedes rotarlos como desees, o incluso dejar un agujero en el centro del mapa. Sin embargo, para tus primeras partidas, recomendamos el mapa en la forma rectangular descrito.



- **Variante para 2 jugadores expertos:** Solo juega con tres tableros modulares (3×1), pero conserva igual 8 espacios de Terreno!
- Cada jugador escoge un **color**. Toma los **discos** y **losetas de Rieles** de su color, **2 meebles de Trabajador Ferroviario grises**, un **tablero de jugador** y **\$3 de dinero**. **Nota:** El dinero que poseas durante la partida es información pública.
- Cada jugador elige si usar el lado normal del tablero de jugador (2 trabajadores ferroviarios y un marcador de Estrés más largo) o el lado difícil (1 trabajador ferroviario, y un marcador de Estrés más corto).
- **Juego Normal:** Baraja el mazo de cartas de Terreno y reparte **4 cartas de Terreno** a cada jugador. **Marca los 4 espacios del mapa** de los que poseas en tus cartas con los discos de jugador de tu color y conserva las cartas en tu mano. 
- **Juego Avanzado:** Primero establece un orden de turno de forma aleatoria y luego revela por completo el mazo de cartas de Terreno boca arriba. Deberán robar un par de cartas en orden de turno, y luego otro par en orden de turno inverso. Así, el primer jugador toma 2 cartas, el segundo jugador toma 2 cartas hasta llegar al último jugador que toma 4 cartas, y luego en orden inverso vuelven a elegir 2 cartas desde el penúltimo jugador hasta el primero. De esta forma cada jugador tendrá 4 cartas en la mano.

- Deja a un lado las cartas de Terreno restantes que corresponden a espacios del mapa, pues de momento no las necesitarás.
- Da a cada jugador **2 cartas genéricas**: una con el símbolo de **Construir 2 Rieles + un símbolo de Trabajador Ferroviario**, y una con el símbolo de **\$1 + Construir**. Regresa las cartas genéricas restantes a la caja.
- Coloca el **Indicador de Ronda** en el primer espacio del marcador de Ronda.
- Toma un disco de cada jugador para que sean los **marcadores de orden de turno** y luego coloca estos discos de forma aleatoria en el espacio de orden de turno del tablero de Horarios de los Tranvías.
- Coloca otro de los discos de cada jugador en el espacio **0** del marcador de **Puntos de Felicidad (PF)**.
- Coloca un **meeple blanco de Pasajero** en cada espacio **R, L, C, e I** en el mapa. Esto significa que los rectángulos de 2 espacios tendrán 2 meeples, 1 por espacio.
- Crea el **Mazo de Subasta** de la siguiente manera: Baraja las cartas de Subasta que corresponden a la cantidad de jugadores (partida de 2 jugadores: ; partida de 3 jugadores: ; partida de 4 jugadores: ; partida de 5 jugadores: usa todas las cartas). Añade las cartas de Subasta a las cartas de Terreno restantes apartadas al principio para formar un Mazo de Subasta que contenga un total de 5 cartas por jugador. Regresa las cartas de Subasta restantes a la caja (*ver ejemplo de más abajo*).
- Baraja el Mazo de Subasta y coloca cartas boca arriba junto al tablero, donde es igual al número de jugadores. **Nota:** Al final del juego se habrán comprado todas las cartas de Terreno.
- **Regla de Desarrollo Original:** Baraja las 20 **cartas de Desarrollo** y crea **Libros de Boletos** (mazos) de 4 **Boletos** (cartas) cada uno. Regresa las cartas de Desarrollo restantes a la caja. Coloca boca arriba la primera carta de cada Libro de Boletos para que todos puedan verlas (**Nota:** Las cartas en los Libros de Boletos *no son* los únicos Boletos dentro del juego). En orden de turno inverso, cada jugador elige un Libro de Boletos, revisa en secreto todos los Boletos que contiene, toma uno a su elección y lo añade a las 6 cartas de su mano. Así estas



7 cartas constituyen la mano inicial de cada jugador. Entonces, cada uno coloca el Libro de Boletos de vuelta a la mesa con cualquier Boleto a su elección en la parte superior boca arriba.

- **Regla de Desarrollo Alternativa:** Baraja las 20 cartas de Desarrollo y entrega 4 Boletos a cada jugador (regresa las cartas de Desarrollo restantes a la caja). Cada jugador escoge secretamente una de las cuatro que va a su mano y el resto forma un mazo que se baraja. Durante el juego, 3 cartas de Desarrollo estarán siempre reveladas boca arriba. Cuando dejes a un pasajero en un Edificio Comercial, elige una de las cartas reveladas y rellena ese espacio robando otra. También podrás robar la primera carta boca abajo del mazo si no te gustan las cartas reveladas.
- Luego de que cada jugador haya tomado un Boleto por la regla Original o Alternativa, cada uno coloca un **disco** de su color en el espacio **"1"** del **marcador de Estrés** de su **tablero de jugador** (siempre es gratuitamente estresante jugar un título de Alban Viard). (Cabe recalcar también que en su tablero de jugador se denota que el límite de cartas en tu mano es 7).
- Todas las **monedas** y **meebles** restantes forman la reserva general. Coloca los Libros de Boletos o lo que quede de ellos cerca del Mapa principal y del Tablero de Horarios. Estos Boletos se podrán comprar durante la partida.
- Coloca el grupo correspondiente de - 1 **loseta de Edificio** y - 1 **carta de Edificio** de cada color cerca de los tableros. Así, en una partida de 3 jugadores, coloca 2 losetas Residenciales verdes junto a 2 cartas de Residencia, 2 losetas Industriales amarillas junto a 2 cartas Industriales, 2 losetas Comerciales azules junto a 2 cartas de Comercio y 2 losetas lúdicas rojas junto a 2 cartas Lúdicas. Coloca un **Pasajero** blanco en cada loseta de Edificio. **Excepción:** En una partida de 2 jugadores, utiliza 2 cartas y losetas Industriales. Regresa las cartas y losetas restantes de Edificio a la caja.
- Entrega a cada jugador una **Carta de Ayuda de Juego** y devuelve las que sobren a la caja.
- Finalmente, llena un recipiente con las 20 **losetas de Tipo de Edificio**. Roba y coloca de forma aleatoria 5 de esas losetas en los espacios juntos al Marcador de Ronda. Esto indicará que tipo de edificio se repone al final de cada una de las 5 rondas.

EJEMPLO PARA PARTIDA DE 3 JUGADORES

(REGLA DE DESARROLLO ORIGINAL)



ASPECTOS GENERALES

- El juego dura **6 Rondas**. Las primeras 5 Rondas tienen el mismo formato, pero la última es ligeramente distinta.
- Aunque tomes **acciones** durante tu turno, **nunca** rellenas tu mano luego de una acción hasta el final de la **Fase de Administración**.
- Los jugadores utilizan cartas que representan Boletos. Cada Boleto posee 4 **espacios de Icono de Acción**, pero no todos estos espacios poseerán un Icono impreso. Sin embargo, cada vez que juegues un Boleto, **deberás** utilizar al menos uno de los Iconos de Acción que posea. Luego de utilizar un Boleto, colócalo en la **pila de descarte**.
- La banda magnética de las cartas se considera un Icono de Acción.
- Puedes** utilizar más de un Icono de Acción en la misma carta ◊ en el mismo turno, pero para poder hacerlo debes inmediatamente **incrementar en 1 tu nivel de Estrés** por cada Icono de Acción utilizado (de la misma carta) después del primero. Puedes elegir el orden en que utilizas tus Iconos de Acción.
- Nunca se permite jugar un Boleto si no puedes realizar de forma completa las acciones elegidas.
- Algunos Boletos poseen una **Consecuencia** ◊ en la esquina inferior derecha. Debes aplicar siempre primero la Consecuencia antes de realizar la acción de un Icono de Acción en el Boleto. Si usas numerosos Iconos de Acción de la misma carta, la Consecuencia solo se aplica una vez, aunque se realiza antes de que utilices cualquier Icono de Acción del Boleto.
- Estas reglas generalmente se refieren a los Iconos de Acción en vez de a los Boletos en sí, porque siempre puedes elegir cuantos Iconos de Acción utilizar en un Boleto determinado (si no te a problema obtener estrés a cambio). Cuando una regla habla sobre jugar Iconos de Acción, debe entenderse que esto involucra jugar uno o más Boletos de la mano de cartas.
- Cada vez que un jugador se convierta en el **jugador inicial** luego de una **Fase de Subasta**, este **incrementa su nivel de Estrés en 1** y **cada vez** que un jugador alcance el 21 en el marcador de estrés o tenga que ir sobre 21 (tu marcador permanece en 21), ese jugador pierde **1 Punto de Felicidad (PF)**.
- Puedes utilizar múltiples cartas e iconos para realizar una sola acción, pero utilizar más de un icono en la misma carta aumenta tu nivel de estrés.
- No puedes utilizar múltiples cartas o iconos para realizar distintas acciones como si fuera una sola acción. Por ejemplo utilizar un icono de Construir Riel y un icono de Mejorar Riel en el mismo turno usando la misma acción.
- No puedes utilizar iconos de la misma carta para diferentes acciones, ni siquiera para las acciones seguidas que realizas en la segunda ronda de acciones.

RONDA DE JUEGO

Cada **Ronda** se divide en 3 diferentes **Fases** :

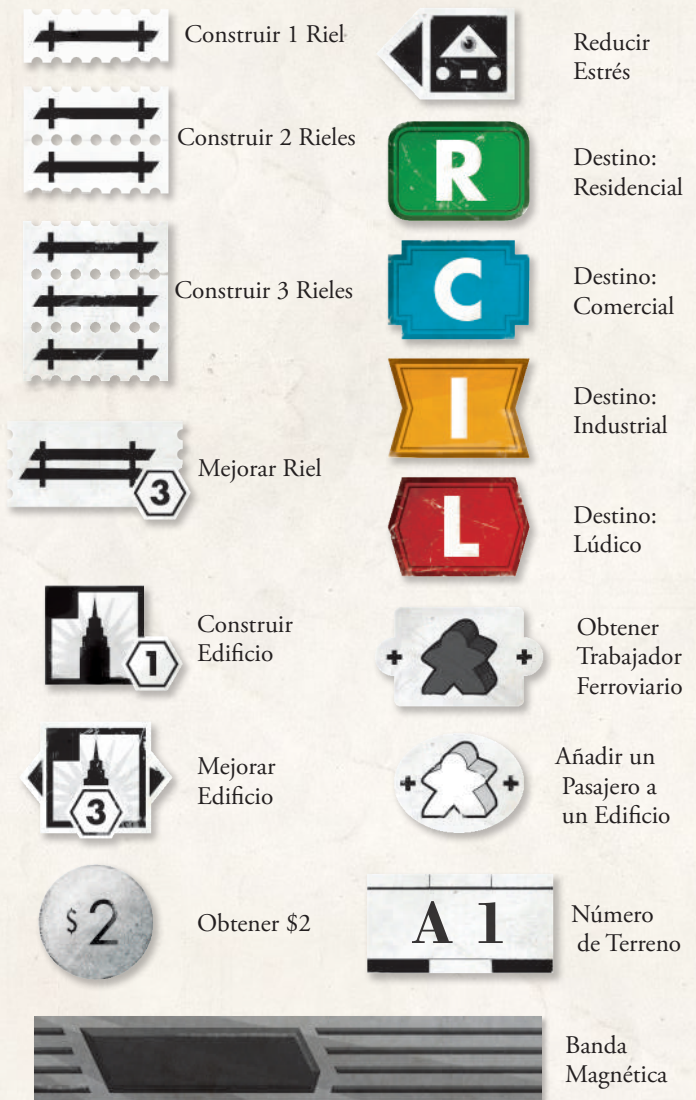
FASE 1: SUBASTA
FASE 2: ACCIONES
FASE 3: ADMINISTRACIÓN

ANATOMÍA DE UNA CARTA

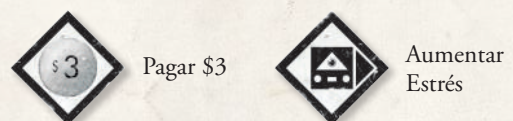


- ◊ Espacio de Acciones
- ◊ Banda Magnética
- ◊ Tipo de Carta
- ◊ Cantidad de jugadores
- ◊ Consecuencia
- ◊ Tipo de Carta de Edificio

ICONOS DE ACCIÓN



CONSECUENCIAS



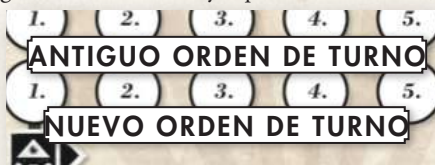
Pagar \$3

Aumentar Estrés

FASE 1: SUBASTA

En esta fase, cada jugador obtiene **una nueva carta**. Primero, mueve todos los discos de Orden de Turno a la segunda fila para indicar el antiguo orden de turno. Luego, el jugador inicial comienza por **pasar** y tomar la última posición disponible en el nuevo orden de turno (mueve tu disco a la última posición disponible en la fila inferior) o **realizar una puja** y utilizar para ello cualquier combinación de dinero personal y/o Iconos de Acción de Dinero (cartas con una moneda como Icono de Acción) de su mano. Si pagas completamente con Iconos de Acción de Dinero, el banco te dará el vuelto en efectivo. Cada puja debe pagarse inmediatamente. Y cada puja debe **ser diferente de todas las pujas anteriores en esta ronda de pujas** (por ejemplo: tu puja no puede estar en el mismo número que otra puja a su izquierda) y debe ser **diferente de tu puja previa**. De esta forma, si el primer jugador puja \$2, el segundo podría pujar \$1 o \$3 u otra cantidad que no sea \$2, el tercero deberá escoger una cantidad distinta y así sucesivamente. Sin embargo, cuando comienza la siguiente ronda de pujas, el primer jugador puede cambiar su puja de los \$2 de la ronda pasada a otra cantidad, pues ningún marcador de puja está a su izquierda.

Si ya hiciste la puja más alta cuando comienza tu turno (si alguien a tu izquierda pujó la misma cantidad que tu, entonces no posees la puja más alta), te ubicas automáticamente en la primera posición disponible en el orden de turno (desplaza tu disco a la primera posición disponible de la fila inferior). De otro modo debes, ya sea cambiar tu puja (y pagar el nuevo monto ya que es acumulativo) respetando las reglas ya descritas, o pasar. No puedes repetir la cantidad que pujaste anteriormente.



Para resumir, cuando llega tu turno de pujar, tienes tres posibilidades:

- Ya estabas ganando (sin empatar), así que automáticamente tu marcador se mueve a la primera posición disponible en el orden de turno.
- Cambia tu puja de tu puja antigua (recuerda que no puede ser igual a cualquier disco a la izquierda del tuyo) y paga el monto que corresponda.
- Pasa y automáticamente te mueves a la última posición disponible en el nuevo orden de turno.

Aunque el marcador se limita a \$10, si quieres pujar más, tan solo apila otro disco por cada \$10 adicionales. **Ejemplo:** Coloca 3 discos en el espacio \$3 para pujar \$23 y paga \$23 en dinero o cartas.

Luego de que todos los jugadores se movieron a la fila inferior, ya sea porque pasaron o porque ya estaban en la primera posición cuando les toca pujar, entonces queda establecido el nuevo orden de turno. El primer jugador del nuevo orden de turno inmediatamente **aumenta su nivel de Estrés en uno**. Ahora, cada jugador en orden de turno toma **una carta de Subasta boca arriba** de su elección y la agrega a su mano. No hay problema si esto causa que excedas tu límite de cartas en la mano. Entonces termina la Fase de Subasta. Voltea boca arriba nuevas cartas del mazo de Subasta para la próxima ronda (a menos que sea la 5ta Ronda).

Por favor nótese:

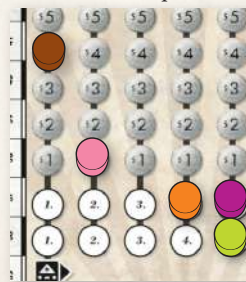
- Cualquiera que elija una **carta de Terreno** inmediatamente coloca un disco de su color en el espacio en el mapa que coincida con el Icono de Acción del Número de Terreno en la carta.
- Cualquiera que escoja un **Boleto Vacío** debe inmediatamente descartar **uno** no Vacío de su mano como consecuencia. Este jugador inmediatamente coloca la carta descartada en su pila de descarte personal. Es una consecuencia que ocurre una sola vez durante todo el juego.



EJEMPLO DE SUBASTA



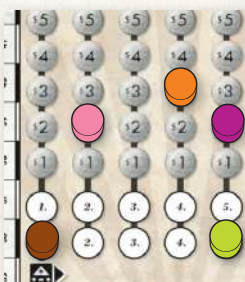
Café es primero. Puja y paga \$4. Rosado paga \$1 para mantenerse en la subasta. Verde pasa e inmediatamente queda 5to en orden de turno.



Naranja no puede pujar ni \$4 ni \$1, ya que alguien más pujo esa cantidad durante esta ronda.



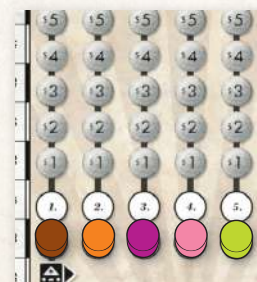
Entonces, Naranja puja y paga \$3, Morado puja y paga \$2 que es lo menos que puede pagar para mantenerse en la subasta.



Es turno de Café y está a la delantera, así que automáticamente toma la primera posición disponible: 1ro. Es una nueva ronda de pujas, así que Rosado debe cambiar su puja para permanecer en la subasta (recuerda que no puede pujar lo mismo de la ronda pasada, pero como nadie ha pujado aún \$2 está ronda, entonces puja y paga \$2).



Es turno de Naranja y está a la delantera ahora, así que toma la primera posición disponible: 2do.



Morado paga \$3 para mantenerse en la subasta (\$1 está permitido pero no sería mejor que pasar en este caso). Rosado pasa y se convierte en 4to. Morado se convierte en 3ro.

FASE 2: ACCIONES

Esta fase se compone de dos rondas de acciones y cada una se ejecuta en orden de turno:

RONDA DE ACCIÓN 1: Cada jugador debe:

- Realizar **una** acción, ó
- Tomar \$2 de la reserva.

RONDA DE ACCIÓN 2: Cada jugador debe:

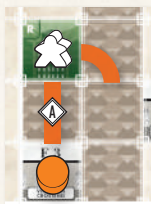
- Realizar **dos** acciones, ó
- Realizar **una** acción y tomar \$2 de la reserva, ó
- **No** realizar acciones y aún así solo tomar \$2 de la reserva.

Definición: Cuando **ejecutas un Icono de Acción**, enseñas la carta con ese Icono de Acción al resto de jugadores y luego la colocas en tu descarte. Sin embargo, antes de descartarla, puedes ejecutar otros Iconos de Acción de la carta a cambio de ganar **uno de Estrés por cada icono extra que uses**.

A. CONTRUIR O MEJORAR RIELES

Puedes **Construir Nuevos Rieles** y formar un **Enlace** ó **Mejorar un Enlace ya Existente**.

Un **enlace completo** es una serie continua de losetas de Rieles de un jugador que conecten un Edificio o Terreno con otro en un camino ininterrumpido. El comienzo del enlace debe apuntar a un Terreno o Edificio y el final de este debe hacer lo mismo también.



CONSTRUIR NUEVOS RIELES EN UN ENLACE

Para poder construir rieles en un enlace, debes realizar lo siguiente:

- **Juega uno o más de los siguientes Iconos de Acción:**
 Construir 1 / 2 / 3 Rieles
- **Descartar 1 Trabajador Ferroviario** de tu reserva.
- Si completas el enlace, debes jugar un Icono de Acción de destino que corresponda con uno de los extremos finales del enlace:
 - Si estas conectado a un espacio de Terreno, puedes jugar el Icono de Acción del Número de Terreno de ese espacio.
 - Si estas conectado a un espacio de Edificio, puedes jugar el Icono de Acción de ese tipo de Edificio.
 - De esta forma, si conectas un Edificio a un Terreno, puedes jugar cualquiera de los dos Iconos de Acción: el del tipo de Edificio o el del Número del Terreno.

La cantidad de losetas de Rieles que debes construir es igual al número total exacto de símbolos de Rieles en los Iconos de Acción que jugaste (ni más ni menos). Si no tienes los símbolos de Rieles o si no tienes los Trabajadores Ferroviarios, no puedes ejecutar esta acción.

Los Rieles deben comenzar de un edificio ya existente (no necesariamente uno de tus edificios), un espacio de Terreno que si te pertenezca o un enlace incompleto que también te pertenezca.

Recuerda: para poder jugar una carta, debes poder realizar la acción completa asociada con el Icono de Acción que hayas elegido.

El menú de acciones del que puedes elegir es el siguiente:

- A. CONSTRUIR O MEJORAR RIELES.**
- B. CONSTRUIR O MEJORAR UN EDIFICIO.**
- C. MOVER UN PASAJERO.**

Nota: Durante esta fase **no se permite** que juegues los siguientes Iconos de Acción: Dinero, Ganar 1 Trabajador Ferroviario, Añadir 1 pasajero, Reducir Estrés.

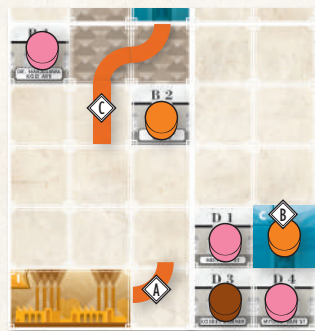
Ejemplo: Durante la Fase de Acción, puedes jugar esta carta para Construir 2 Rieles, pero no puedes utilizar el Icono de Acción para Obtener 1 Trabajador Ferroviario.

Nota: Puedes obtener estrés para reducir el número de cartas que necesitas para realizar la acción escogida, sin embargo, esto no te permite elegir acciones adicionales durante tu turno.

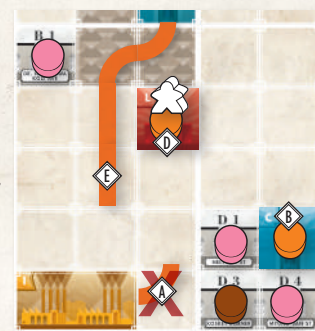
Los Rieles que conecten 2 localizaciones (una localización es un espacio de Terreno o un espacio de Edificio de algún color) se consideran un **enlace completado**. Puedes utilizar uno de los símbolos de Construir Rieles que hayas jugado para redirigir la última loseta de Rieles en un enlace incompleto: Regresa la loseta de Rieles a tu reserva y coloca una nueva allí que apunte a una nueva dirección (¡reconstruir el mismo camino es hacer trampa!). **Ejemplo:** Si deseas jugar un Icono de Acción de Construir 3 Rieles para redirigir tu enlace incompleto, necesitarías usar los otros 2 símbolos de Rieles para construir 2 losetas de Rieles. Tienes permitido empezar un nuevo enlace incompleto, incluso si ya posees otros enlaces incompletos.

Debido a que debes descartar 1 Trabajador Ferroviario cada vez que trabajes en un enlace, dejar un enlace incompleto termina costando más Trabajadores Ferroviarios para completarlo. Si posees un enlace incompleto, debes trabajar en este durante cada Ronda del juego hasta completarlo o sino perderás ese enlace por completo. ¡Si fallas en trabajar en el enlace (redirigirlo y/o continuarlo) **durante una ronda entera**, deberás eliminar y regresar a tu reserva todas las losetas de Rieles en ese enlace!

Ejemplo: Durante la Ronda 2 y en la primera Ronda de Acciones, Naranja empezó un enlace . Sus 2 acciones en la segunda Ronda de Acciones fueron construir un Edificio Comercial en el Terreno D2 y comenzó un segundo enlace . Al final de su turno, ambos enlaces incompletos no se pierden debido a que trabajó en ellos durante esta Ronda. Tendrá que trabajar en ellos durante la Ronda 3 para conservarlos.




En la Ronda 3 y en la primera Ronda de Acciones, Naranja construye un Edificio Lúdico en el Terreno B2. En la segunda Ronda de Acciones, se da cuenta que tiene un solo Trabajador Ferroviario y no posee suficientes Iconos de Acción de Construir Rieles en sus cartas para conectar los dos enlaces incompletos. Así que extiende su enlace . La Ronda finaliza y el enlace en que no pudo trabajar esta Ronda se elimina del tablero.





Tienes permitido:


- Construir una loseta de Riel en un espacio beige (Llanura).
- Construir una loseta de Riel en un espacio café (Montaña), pero cada espacio de este tipo cuesta un símbolo de Construir Riel adicional. 
- Construir un segundo Riel en un solo espacio, si formaste una encrucijada o si colocas 2 curvas que no se solapen como muestra la imagen a la derecha. 
- Construir una loseta de Riel en un espacio gris (Terreno) que te pertenezca (esto tiene el coste normal de 1 Icono de Acción de Construir un Riel), pero no en un espacio gris que pertenezca a un oponente o que aún no esté tomado. El Terreno deja de ser una parada o destino para este enlace. Puedes incluso extender un enlace completo a través de este terreno, mientras que este no haya sido mejorado. Si no trabajas en él durante una ronda completa, entonces todas las losetas de Rieles en este enlace regresan a tu reserva y así el enlace vuelve a su estado original.
- Construir un Riel junto a un espacio gris (Terreno) que no te pertenece, siempre y cuando el Riel no se conecte con ese espacio de Terreno.
- Conectar dos de tus enlaces incompletos, pero claro que necesitas jugar un Icono de Acción de destino para cada fin de los enlaces recién completados.

Ejemplo #1: Naranjo construye un enlace completo  entre B1 y C. Para hacer esto, debió jugar alguna combinación de 4 Iconos de Acciones de "Construir Riel" (cada espacio requiere 2 debido a que cada uno es una montaña) y luego, ya sea el Icono de Acción del Terreno B1 o un Icono de Acción de Comercio (y por supuesto descartar un Trabajador Ferroviario). Nótese que debido a esta acción, Naranjo completó un enlace y tuvo que jugar un Icono de Acción para uno de los destinos que este enlace conectó. Si Naranjo no hubiese completado un enlace (como en el ejemplo previo), entonces no se requieren Iconos de Acción de destino. En el ejemplo de más abajo, Rosado no puede conectar ni el Terreno de Naranjo ni el Terreno sin dueño; sin embargo, no hay problema en construir junto a ellos.





Ejemplo #2: Café ya construyó el enlace de tranvías  entre C y L. Es turno de Naranjo y este juega 2 cartas con 2 símbolos de Construir Rieles. También utiliza el Icono de Acción de destino C en la segunda carta, así que **incrementa su nivel de Estrés en uno** en su marcador de Estrés. Descarta también un Trabajador Ferroviario y construye 2 losetas de Rieles de L a C . Estas cartas irán a su descarte personal y no se usarán por el resto de esta Ronda.





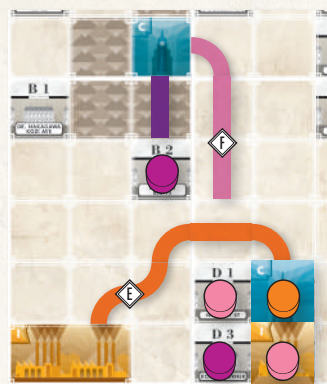
Ejemplo #3: Naranjo es dueño del Terreno A1 (y también de la carta A1). Construye el enlace de R hacia A1 ; para ello juega 3 símbolos de Construir Riel y la carta A1 para enseñar el destino. También descarta un Trabajador Ferroviario. En vez de eso pudo también jugar solo las tres primeras cartas y usar la R en la segunda carta a cambio de **incrementar su nivel de Estrés en uno** (claro que igual gastaría un Trabajador Ferroviario como siempre).




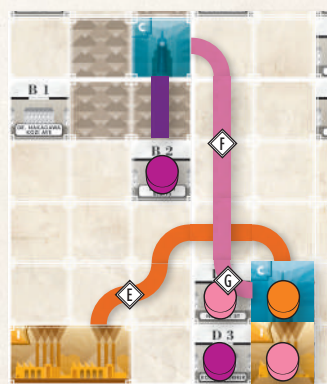
No tienes permitido:

- Construir una loseta de Riel en un espacio azul (Lago). 
- Construir una loseta de Riel en un espacio de Edificio.
- Construir Rieles que conecten a un espacio de Terreno que no posees.
- Conectar dos enlaces incompletos que pertenezcan a diferentes jugadores.
- Construir un segundo riel en un solo espacio, de una forma que no sea una encrucijada o 2 curvas que no se solapen, como en la imagen de la derecha. 
- Apuntar Rieles a un borde del tablero.
- Trabajar en un Enlace oponente.

Ejemplo #4: Naranjo construye el enlace  entre la gran Industria de la esquina suroeste y el Comercio construido en el Terreno D2. No puede llegar ahí a través de D1, debido a que ese espacio pertenece a Rosado. Entonces, para construir completamente ese enlace, a causa de este desvío obligatorio, debe jugar 5 símbolos de Rieles, un Trabajador Ferroviario y un Icono de Acción de destino que puede ser de Edificio I o Edificio C. Rosado construye un enlace de 3 Rieles incompleto  desde el Comercio, el cual requiere 3 símbolos de Rieles y un Trabajador Ferroviario. Debido a que el enlace está incompleto, no tiene que jugar un Icono de Acción de destino.



En la Ronda 3, Rosado desea completar el enlace, así que construye Rieles a través del enlace de Naranjo y atraviesa su propia loseta de Terreno D1 . Esto requiere 2 símbolos de Rieles, un Trabajador Ferroviario y un Icono de Acción de destino debido a que completa su enlace. Puede jugar un Icono de Acción de destino que coincida con cualquier extremo del enlace, pero debido a que ambos conectan a un Comercio, deberá jugar una C para su destino. Nótese que no hay problema con que Rosado conecte con un Edificio de Naranjo.



Recuerda que nunca puedes jugar un Icono de Acción de Obtener 1 Trabajador Ferroviario durante esta fase, incluso si es el segundo, tercer o cuarto Icono de Acción y tuvieras que aumentar tu Estrés para hacerlo. ¡Esto significa que necesitas tener todos los Trabajadores Ferroviarios que tus acciones requieran antes de comenzar esta fase!


Cada jugador posee una cantidad limitada de losetas de Rieles de cada tipo (líneas curvas y rectas), así que debes manejarlas cuidadosamente. No tienes permitido destruir cualquiera de tus losetas de Rieles ya construidas y la única forma de recuperar losetas de Rieles es no trabajar en un enlace incompleto durante toda una ronda, lo que devolverá las losetas de Rieles desperdiciadas a tu reserva, o también si construyes un Edificio en un Terreno que contenga una de tus losetas de Riel.


Debido a que no puedes tener más de 2 Trabajadores Ferroviarios al final de una Ronda, entonces solo podrás haber realizado:

- 2 enlaces **recién completos**
- 1 enlace **recién completo**
- 1 enlace **recién completo** y 1 enlace **incompleto**
- 1 enlace **incompleto**
- 2 enlaces **incompletos**
- 0 enlaces **incompletos** y 0 enlaces **recién completos**, lo que no es una buena señal

MEJORAR UN ENLACE EXISTENTE

Para Mejorar un Enlace Existente, debes realizar lo siguiente:

- **Jugar** un Icono de Acción de **Mejorar Enlace**. 
- **Jugar** un Icono de Acción de destino.
- Voltar las losetas de Rieles a su lado "mejorado".
- Ganar **3 PF** (Puntos de Felicidad).

Para mejorar un enlace existente debes jugar 2 Iconos de Acción: Mejorar Enlace  y uno para uno de los dos destinos del enlace. Un enlace mejorado genera dinero adicional durante el juego (vease Mover Pasajeros). Cuando mejoras un enlace, además ganas **3 PF**. Voltea las losetas de Rieles a su lado "mejorado". No puedes mejorar un enlace ya mejorado. Tampoco puedes mejorar un enlace incompleto. Además, no importa que tan generoso te sientas, no puedes mejorar un enlace oponente. :)




Ejemplo: Naranja desea mejorar su enlace entre **L** y **R**, y así puede cobrar más a los Pasajeros por utilizar su línea de alta velocidad... Juega un Icono de Acción de Mejorar Rieles y un icono de destino apropiado. Inmediatamente obtiene **3 PF** y voltea todas las losetas de Rieles para enseñar que ya están mejoradas.




B. CONSTRUIR O MEJORAR UN EDIFICIO

CONSTRUIR UN EDIFICIO NUEVO

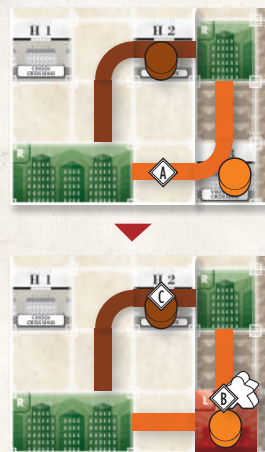
Para Construir un Edificio Nuevo, debes realizar lo siguiente:

- **Juega** un Icono de Acción de **Construir Edificio**. 
- **Juega** un Icono de Acción de **Terreno**. 
- **Coloca** la loseta de Edificio del tipo correspondiente en el Terreno indicado.
- **Toma** la carta de Edificio del tipo correspondiente a tu mano.
- **Añade** 1 nuevo Pasajero a la loseta de Edificio.
- **Gana** 1 PF. 

Para construir un Edificio Nuevo, debes jugar un Icono de Acción de Construir Edificio  y también el Icono de Acción del Número del Terreno que enseñe el Número del Terreno donde construirás la loseta **A 1** (esto significa que no puedes construir un Edificio nuevo en un Terreno sin dueño o en un Terreno que pertenezca a un oponente). Luego, eliges una de las losetas de Edificio restantes y la colocas en el tablero de forma que cubra el Terreno correspondiente. Toma la carta de Edificio que coincida con el tipo de edificio (hay una loseta de Edificio por cada carta y viceversa) y llévala a tu mano, la puedes usar desde ya y añade 1 Pasajero a la nueva loseta. Esto puede causar que excedas tu límite de mano y por ahora no hay problema. También obtienes **1 PF**. Está permitido incluso que construyas un Edificio en tu propio Terreno que ya tenga una loseta de Riel, por lo que el nuevo Edificio será una parada y un destino válido.

Algunos Edificios ya impresos en el tablero ocupan múltiples espacios. De la misma forma, si los jugadores construyen el mismo tipo de Edificio en espacios adyacentes, formarán un **solo gran Edificio**, incluso si varios jugadores son dueños de las losetas individuales que lo unen. **Nota:** Losetas de Edificio adyacentes de diferentes tipos nunca "convergen" para formar un solo Edificio y los Terrenos adyacentes nunca se consideran conectados (véase *Notas Generales: Terrenos y Edificios en la página 12*); sin embargo, Edificios ortogonalmente adyacentes del mismo tipo siempre se combinarán, incluso si uno de ellos ya está mejorado.

Ejemplo: Naranja construyó el enlace **A** de **R** a **R** por medio de su Terreno en **F3**. Posteriormente en la partida, construye un Edificio Lúdico en **F3**. Juega el Icono de Acción de Terreno **F3** y el Icono de Acción de Construir Edificio. Toma una carta de Edificio Lúdico y la añade a su mano (y puede utilizarla inmediatamente), y luego elimina la loseta de Riel de **F3**, y añade una loseta de Edificio Lúdico y un Pasajero a **F3** **B** (mueve su disco sobre la loseta **L**). La loseta de Riel naranja regresa a su reserva. Nótese que si Café fuese a construir una Residencia en **H2** **C**, debiese tener una conexión entre la Residencia original de 2 espacios a la izquierda y la Residencia de ahora también 2 espacios a la derecha. Si quisiera construir otro tipo de Edificio, perdería su conexión a la Residencia de la derecha.



Construir una Industria (loseta **I**) te concede un poder adicional, pues aumenta el **límite de cartas en tu mano** para el resto del juego. Coloca la loseta correcta de Límite de Mano en tu tablero de jugador para cubrir el espacio ocupado por la antigua o voltea la antigua loseta de Límite de Mano según corresponda. El límite de cartas en tu mano máximo es 9.



Ejemplo: Si juegas ambas cartas, puedes utilizar el Icono de Acción de Construir Edificio en la primera carta y el Icono de Acción de Terreno **H1** para construir un edificio en **H1**. Coloca ambas cartas en tu pila de descarte. No es obligatorio construir una loseta **L**, sino que eliges la que desees entre las losetas de Edificio restantes. Inmediatamente colocas la loseta elegida en **H1**, añades la carta de Edificio correspondiente a tu mano y obtienes **1 PF**. Puedes utilizar la nueva carta de Edificio desde ahora mismo. Nótese que podrías haber jugado la carta de la izquierda por sí misma para construir en **D3** si usabas los Iconos de Acción de Construir Edificio y del Terreno **D3**, pero habrías tenido que **aumentar tu nivel de Estrés en 1**.



MEJORAR UN EDIFICIO EXISTENTE

Para Mejorar un Edificio existente, debes realizar lo siguiente:

- **Jugar** un Icono de Acción de Mejora de Edificio.
- **Jugar** un Icono de Acción de Tipo de Edificio **R** **C** **I** **L** que coincida con el edificio.
- **Voltear** la loseta de Edificio a su lado "mejorado".
- **Si** el Edificio no tiene Pasajeros, añade 1 nuevo Pasajero al edificio mejorado.
- **Gana 3 PF.**

Debes jugar el Icono de Acción de Mejorar Edificio y un Icono de Acción del Tipo de Edificio que coincida con el edificio a mejorar (**R** Residencial, **C** Comercial, **I** Industrial, o **L** Lúdico). Luego, voltear la loseta de Edificio para enseñar el edificio mejorado, añade 1 Pasajero a la loseta si no había uno ya, y gana **3 PF**. No puedes mejorar un edificio ya mejorado. No puedes

C. MOVER UN PASAJERO

Para Mover un Pasajero, debes realizar lo siguiente:

- **Jugar** un Boleto válido (una carta que posea la banda magnética en la parte inferior del lado derecho).
- **Jugar** un Icono de Acción de Destino que sea válido.

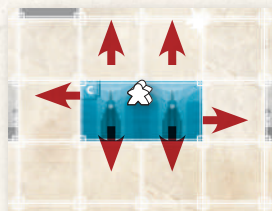
Recordatorio: Un Destino puede ser tanto un Terreno como un Edificio. Esta acción solo te permite mover **un** Pasajero.

Recordatorio: Puedes utilizar tanto la banda magnética como el Icono de Acción de Destino de una sola carta; no obstante, de hacerlo, **tu nivel de Estrés aumentará en 1**.

Todas las cartas del juego representan Boleto y pueden utilizarse para mover cualquier Pasajero en el mapa. Por esto, la mayoría de las cartas posee una banda magnética que sirve para mostrar que se puede usar la carta como Boleto y así mover un Pasajero.

No se pueden utilizar Boleto Vencidos ("Vacío") para mover Pasajeros. No poseen banda magnética y solo están presentes en el mazo de cartas de Subastas.

Un Pasajero ubicado en un edificio que ocupe múltiples espacios (ya sea impreso en el tablero o construido por algún jugador) puede abandonar el edificio por cualquier lado que posea un enlace ya completado.



El Pasajero debe detenerse en el primer edificio al que llegue por el camino de enlaces de Rieles que coincida con su destino (**R/C/L/I** o un Terreno específico).

Un Pasajero puede moverse hacia o a través de un edificio o terreno incluso si está ocupado.

Un Pasajero no puede cruzar el mismo edificio o terreno dos veces en **8** el mismo movimiento.



mejorar los edificios impresos en el mapa ni tampoco los edificios oponentes.

Ejemplo: Naranja desea mejorar el edificio Comercial en **D1**. Juega estas dos cartas para utilizar el Icono de Acción de Mejorar Edificio de la primera carta y el Icono de Acción de Comercio de la segunda carta. Voltea la loseta de Edificio en **D1**, le añade un nuevo Pasajero listo para moverse y obtiene **3 PF**. No podía utilizar la carta verde de la derecha para esta acción, puesto que no tenía el Icono de Acción **C** (el edificio Comercial de la esquina superior derecha de la carta solo enseña que se tomó esta carta cuando construyó el Comercio). Sin embargo, podría haber utilizado esa carta para Mejorar un edificio **R**...



Luego de que el Pasajero llegue al primer destino correspondiente (que no debe ser necesariamente el camino más corto disponible), **elimina** el Pasajero del tablero:

1. Por cada enlace que el Pasajero recorra, el dueño del enlace obtiene **1 PF**, sin importar si el enlace está mejorado o no. (No importa tampoco quien sea dueño de los edificios que recorre el Pasajero, ni siquiera el edificio en que el Pasajero comienza).
2. El destino final del Pasajero otorga al jugador que lo movió una **bonificación especial**:

C COMERCIO: Aumenta tu nivel de Estrés en uno. Luego, puedes ganar \$5 del banco o tomar una carta de Desarrollo (**D**) de algún Libro de Boleto y añadirla a tu mano, igual que en la preparación del juego (o véase la variante de cartas de Desarrollo). No hay problema si esto causa que excedas tu límite de cartas en la mano por ahora.

I INDUSTRIA: Aumenta tu nivel de Estrés en uno. Obtienes un Trabajador Ferroviario de la reserva común y se añade al espacio correspondiente en tu tablero de jugador (como siempre el límite es de 2). Si ya alcanzaste el límite máximo, no tomas el trabajador, pero igual aumenta tu nivel de Estrés y mueves al Pasajero.

R RESIDENCIA: Reduce tu nivel de Estrés en uno. Hogar dulce hogar... Si ya alcanzaste el espacio más a la izquierda del marcador de Estrés, entonces no reduces tu nivel de Estrés, pero igual mueves al Pasajero.

L LÚDICO: Puedes comprar de forma inmediata **Puntos de Felicidad** al mismo coste normal de Small City: **1 PF** cuesta \$1, **2 PF** cuestan \$3, **3 PF** cuestan \$6 y así sucesivamente. Puedes utilizar tu dinero en efectivo y/o Iconos de Acción de Dinero. Si solo utilizaste los Iconos de Acción de Dinero, entonces el banco te dará el vuelto en dinero en efectivo.

1	-\$1	6	-\$21
2	-\$3	7	-\$28
3	-\$6	8	-\$36
4	-\$10	9	-\$45
5	-\$15	10	-\$55

A 1 TERRENO: Mover a un Pasajero a un espacio de Terreno no te otorga ninguna bonificación.

3. Cada loseta de **Riel** por la que el Pasajero se desplaza le otorga **\$1** al dueño de la loseta de Riel (el Total de cada enlace Completo otorga un 50% más redondeado hacia arriba si es una loseta de Riel Mejorada) de la siguiente forma:

- Si el Enlace le pertenece al jugador que lo desplaza, este obtiene el dinero del banco.
- Si el Enlace le pertenece al oponente del jugador que lo desplaza, entonces el jugador activo debe pagarle al oponente.
- Estos pagos ocurren en el orden exacto en que el Pasajero recorra los enlaces, así que no puedes utilizar dinero que ganarás posteriormente en el viaje si debes pagarle al oponente ahora mismo.
- Si esto significa que no puedes pagar para que el Pasajero utilice un enlace oponente, el Pasajero igual completa su viaje, pero no ocurren más pagos durante ese viaje (debes pagar lo máximo posible que puedas en dinero en efectivo) y tu **nivel de Estrés aumenta en uno** debido a la incómoda situación. (Conservas los beneficios de PF de cada enlace y también la bonificación especial del destino final).

Para ayudar a llevar el registro de este proceso, mueve el Pasajero por los enlaces a medida que lo vayas realizando. Para el Paso 1, mueve el Pasajero a cada enlace. Para el Paso 2, tumba al Pasajero en el destino. Para el Paso 3, coloca nuevamente al Pasajero en el principio y muevelo a cada enlace en el orden correcto. Luego, regresa al Pasajero a la reserva cuando este proceso finalice.



Ejemplo: Naranjo está movilizándolo al Pasajero ubicado en el Comercio en la parte sur de esta ilustración hacia el edificio Lúdico en **D**. Realiza este proceso tal como sigue:

- Mueve el Pasajero hacia **A** (a cualquier lugar de ese enlace) y le otorga **1 PF** a Café.
- Mueve el Pasajero hacia **B** y el mismo obtiene **1 PF**.
- Mueve el Pasajero hacia **C** y el mismo obtiene **1 PF**.
- Tumba el meeple en **D** y compra tantos PF como desee.
- Ahora mueve el Pasajero hacia **A** de nuevo y le otorga **\$3** a Café por recorrer 3 losetas de Rieles de su color.
- Mueve el Pasajero hacia **B** y el banco le otorga **\$6** por recorrer 4 losetas de Rieles naranjas mejoradas ($\$4 + 50\%$ de las ganancias por ser un enlace mejorado).
- Mueve el Pasajero hacia **C** y el banco le otorga **\$2** por recorrer 2 losetas de Rieles naranjas comunes.
- Finalmente, regresa el Pasajero a la reserva.
- **Nota:** Podría haber utilizado la carta RCLI tanto para la banda magnética como para el destino L, si hubiese estado dispuesto a aumentar en 1 su marcador de Estrés.

Recordatorio:

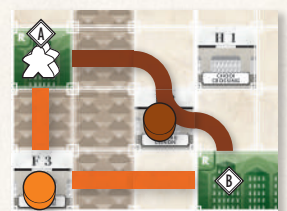
- Los Enlaces Mejorados otorgan a su dueño un 50% más de dinero redondeado hacia arriba.
- Aplica la regla de Estrés de 21 o más en el marcador de PF.



Ejemplo: Durante las rondas anteriores, Naranjo construyó una Residencia **A** y Rosado un Comercio **B**. Naranjo construyó un enlace de Riel **C** desde el Comercio hacia la Residencia y desplazó un Pasajero de **B** a **A**. Luego, Café construye un enlace de Riel **D** desde el Comercio hasta su espacio de Terreno **E**. Posteriormente, Café construye un Comercio **E**. Ahora es turno de Naranjo. Desea movilizar al Pasajero en el gran Comercio **E** hacia la Residencia **A**. Naranjo juega la carta #32 para utilizar su Banda Magnética. Además, juega la carta #5 para utilizar su Icono de Acción de Destino **R**. El enlace de Café ya no es útil debido a que **B** y **E** son un solo gran Comercio (ahora es solo un paseo entretenido para niños en el centro comercial), así que Naranjo utiliza sólo su propio enlace y obtiene **1 PF**. Debido a que el Pasajero terminó su recorrido en una Residencia, Naranjo también reduce su Estrés en uno. También obtiene **\$2** del banco por utilizar 2 de sus propias losetas de Rieles. Entonces, descarta al Pasajero y lo regresa a la reserva. Ahora es turno de Café, que desea desplazar a un Pasajero en **A** con un Icono de Acción de Destino **C** hacia **E**, pero elige no hacerlo debido a que el Pasajero terminaría obligatoriamente su viaje en **B** porque es el primer edificio ubicado junto a los enlaces de Rieles que coincide con el destino **C** y de ser así, Naranjo obtendría **1 PF** y **\$2**, lo que es inaceptable para Café, así que escoge otra acción. :)



Ejemplo: El Pasajero en la Residencia **A** puede moverse a la otra Residencia **B**. Si Naranjo realiza esta acción, obtendrá **2 PF** (1 por **F3** y 1 por **B**) si el juega un Icono de Destino **R** válido, o solo **1 PF** si juega el Terreno **F3** (no obtendría habilidad especial, pero evitaría que Café mueva el Pasajero). Si hubiese sido el turno de Café, este podría haber ganado **1 PF** si movía al Pasajero de **A** a **B** por su propio enlace. Nótese que debido a la construcción de un Riel entre el Terreno **F2**, ese ya no es un Destino válido, así que el Pasajero no podría detenerse allí. Cualquier jugador puede haber usado otros enlaces, pero ¿por qué deberían darle el dinero y PF al oponente si puede evitarse?







Recordatorio: el pasajero que muevas se descarta luego de moverse.

FASE 3: ADMINISTRACIÓN

(JUGADA SIMULTÁNEAMENTE)

Puedes jugar cualquiera de los siguientes Iconos de Acción de las cartas restantes en tu mano que no hayas utilizado en las Fases 1 y 2 (recuerda tener en cuenta la regla habitual de aumento de estrés por utilizar varios Iconos de Acción de una sola carta y que no puedes utilizar un Icono de Acción a menos que realices la acción completa. Nada de descartar cartas furtivamente):

- **Obtener Dinero:** Toma la cantidad indicada de dinero del banco. 
- **Obtener 1 Trabajador Ferroviario:** Contrata un meeples trabajador de color gris. Recuerda que no puedes tener más de 2 Trabajadores Ferroviarios en frente tuyo. 
- **Reducir Estrés:** Muevete un espacio hacia la izquierda en tu marcador de Estrés. Si ya estás en el espacio de más a la izquierda, entonces no puedes jugar este Icono. 
- **Añadir 1 Pasajero:** Coloca 1 Pasajero de la reserva en cualquier edificio. Recuerda que cada espacio solo puede contener 1 Pasajero, así que los edificios cuadrados no pueden tener más de 1 Pasajero y los edificios rectangulares preimpresos no pueden tener más de 2 Pasajeros. 
- **Descartar cartas:** Puedes descartar una carta de forma gratuita y debes pagar \$1 por cada carta adicional que descartes en la Fase 3.

Recordatorio:

- Cualquier carta que juegues o descartes va a tu pila de descarte personal.
- La Consecuencia de una carta debe aplicarse tanto si la **juegas** como si la **descartas**.
- Las Consecuencias deben aplicarse **antes** de realizar la Acción.




Ejemplo: Incluso después de realizar 3 Acciones en la Fase 2, ¡Naranja aún tiene 4 cartas en su mano! Así que juega el Icono de Acción del Trabajador Ferroviario para obtener uno de estos de la reserva (solo tenía 1 de estos Trabajadores antes de realizar la acción así que puede completar la acción y alcanzar justo el límite de Trabajadores Ferroviarios). Luego, juega ambos Iconos de Acción en la segunda carta: Obtener \$2 y Reducir Estrés, lo que significa que su disco en el marcador de Estrés no se mueve, ya que debía incrementar en uno su estrés para ejecutar un Icono de Acción adicional de la carta — Naranja solo lo hace de presumido, debido a que jugar solo el Icono de Acción para Obtener \$2 tendría el mismo efecto.


Entonces, descarta la tercera carta de su mano sin costo alguno, pues es la primera carta que descarta esta fase. Debe pagar \$3 por la consecuencia de la carta. Finalmente, paga \$1 para descartar otra carta (la 4ta que tenía en su mano).

Su límite de mano es 7. Debido a que no posee cartas en mano, roba 7 cartas de su mazo (véase Final de Ronda más abajo). Debido a que su mazo solo tenía 5 cartas, roba las 5 que tenía, baraja su pila de descarte para que se convierta en su nuevo mazo y roba las 2 que faltaban para completar su mano.

FINAL DE RONDA

Rellenar mano (solo de las Rondas 1 a la 4): Luego de tomar las acciones de la Fase de Administración (de forma simultánea con el resto de jugadores), rellena tu mano robando cartas de tu mazo. De no haber suficientes cartas, roba esas cartas, baraja tu pila de descarte para convertirla en un nuevo mazo y continúa robando de allí. ¡No barajes tu pila de descarte si quedan suficientes cartas en el mazo para rellenar tu mano, incluso si el mazo justo queda vacío luego de esto! Recuerda que los jugadores que han construido Industrias poseen un límite mayor de cartas en la mano y rellenarán su mano a 8 o 9 cartas máximo en vez de 7.

El Estrés causa infelicidad: Al final de la ronda, si tu disco aún está en el 21 del marcador de Estrés, pierdes 1 PF. 

Llegan nuevos Pasajeros: Añade 1 Pasajero nuevo a cada espacio vacío de cada edificio que coincida con la loseta de Tipo de Edificio junto a la ronda que se está jugando en el tablero de Horarios de Tranvías. Descarta esta loseta de Tipo de Edificio del juego y mueve el marcador de Ronda al siguiente espacio. 

Cuando se acaba el mazo de Subastas (luego de 5 Rondas), se acaba la primera parte del juego. Entonces, se jugará una ronda más de la siguiente forma:

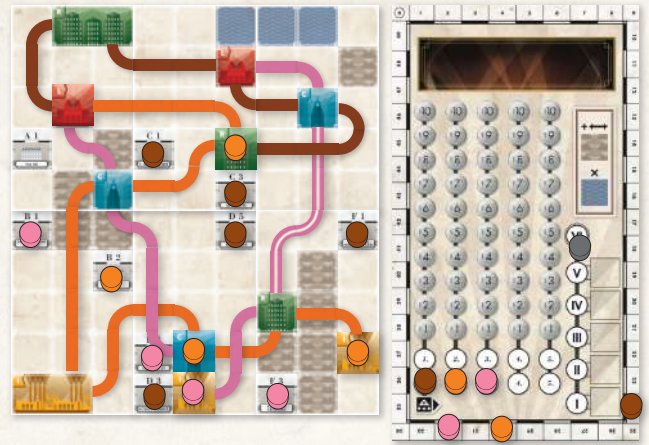
- No habrán cartas disponibles en la Fase 1. Esto significa que la Fase de Subastas solo servirá para preparar el orden de turno. ¡El ganador de esta última subasta aumentará su Estrés en 2 en vez de 1!
- Ahora despliega todas las cartas de tu mazo y pila de descarte boca arriba (pero conserva las cartas restantes de tu mano de la Ronda 5, por lo que era buena idea descartarlas anteriormente). Rellena tu mano hasta su límite con cualquier carta que desees de tu mazo desplegado. Luego, coloca las cartas restantes que habías revelado de vuelta a la caja.
- El resto de la Ronda 6 se lleva a cabo tal como en las Rondas 1 a 5, excepto que te saltas la Fase de Final de Ronda. Luego de la Fase de Administración se termina el juego.

PUNTACIÓN FINAL

Tu puntaje final es igual a la suma de lo siguiente:

- Los PF que acumulaste en el marcador de **Puntos de Felicidad** durante la partida.
- **3 PF** por cada enlace completado (sin importar si lo mejoraste). Los enlaces Incompletos no dan puntos.
- **1 PF** por cada **\$10** que regreses al banco.
- **PF Negativos** igual a tu nivel de Estrés (puedes obtener de -1 a -21 PF).

El jugador que posea más PF será el ganador. De haber un empate, entonces gana el jugador que posea más dinero (luego de la conversión final a PF). Si sigue habiendo un empate, alégrese y compartan la victoria.



PF	24	32	30
Enlaces Completados	12 (4×3)	15 (5×3)	18 (6×3)
Estrés	-3	-13	-8
Dinero restante	1 (\$11÷10)	0 (\$9÷10)	0 (\$5÷10)
TOTAL	34	34	40

VARIANTE EN SOLITARIO

Todas las reglas del juego básico se siguen aplicando con las siguientes excepciones:

Preparación del Juego: La preparación es similar a una partida con **dos jugadores** en relación a las cartas de Edificio (usa 1 × **C**, 1 × **R**, 1 × **L**, y 2 × **D**); sin embargo, usa el lado para partidas en solitario del tablero de Horarios de Tranvías. Utiliza 2 cartas Genéricas distintas como en el juego base. Usa 3 tableros de mapa modulares elegidos de forma aleatoria para construir un mapa de 1×3. Como siempre, deben haber al menos 4 × espacios grises de Terreno, así que reemplaza tableros hasta que hayan al menos 4.



***Nota del diseñador:** Puedes disponer los tableros a tu gusto, tan solo ten presente que mientras más espacios posea el mapa, la partida será más fácil.*

Como siempre, utiliza las cartas de Terreno que coincidan con los espacios grises de Terreno del mapa. Baraja esas cartas, roba 4 y marca los correspondientes espacios de Terreno del mapa como tuyos. Baraja las cartas restantes de Terreno junto con **todas** las cartas de Subasta para formar el mazo de Subastas.

Regla de Desarrollo Original: Roba 6 cartas de Desarrollo, colócalas en 2 mazos de 3 cartas cada uno y deja siempre boca arriba la carta superior de cada mazo para formar los Libros de Boletos. Toma 1 Boleto de los Libros de Boletos revelados a tu mano igual que en una partida multijugador. **Regla de Desarrollo Alternativa:** La misma que en una partida multijugador.

Baraja el mazo de Subastas, que contiene algunas cartas de Terreno y **todas** las cartas de Subasta (). Así se constituye boca abajo el mazo de Subastas.

Fase de Subasta: No hay subastas en esta fase, pero obtienes una carta del mazo de Subastas de la siguiente forma:

Repite este proceso **hasta que obtengas una nueva carta** en tu mano:

1. Paga **\$1** por cada carta en la línea (esto es **\$0** la primera vez que llesves a cabo este paso cada Ronda).
2. Revela una carta del mazo de Subastas. Está carta se convierte en la más nueva de la línea.
3. Puedes tomar la carta más nueva, añadirla a tu mano y **aumentar tu nivel de Estrés en uno**. Si lo haces, descarta el resto de la línea y esta fase termina.
4. Puedes elegir otra carta de la línea y añadirla a tu mano sin aumentar tu nivel de Estrés. Si lo haces, descarta el resto de la línea y esta fase termina.
5. Repite el Paso 1.

Si se acaban las cartas del mazo de Subastas, baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo.

Puedes pagar dinero con tus monedas y/o con Iconos de Acción de Dinero, tal como en una partida multijugador. Si no posees suficiente dinero para revelar otra carta, entonces debes tomar una de las cartas de la línea.

Juega ambas partes del juego (Rondas 1 a la 5 y Ronda 6). Tu nivel de Estrés aumenta automáticamente en 2 al comienzo de la Ronda 6.

Al final, revisa tu cantidad de PF comparándola con las del ranking abajo.

0-19	Lamentable	60-69	Contento
20-29	Triste	70-79	Encantado
30-39	Hosco	80-89	Exuberante
40-49	Conforme	90-99	Eufórico
50-59	Satisfecho	100+	Extasiado

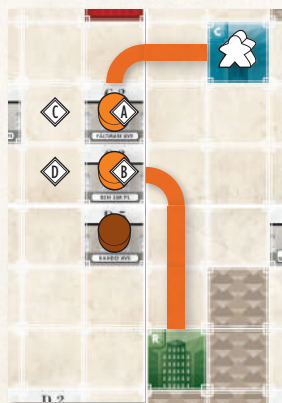
NOTAS GENERALES: TERRENOS Y EDIFICIOS

Mientras un espacio de Terreno sea aún un espacio de Terreno (es decir que aún no se ha Construido allí), debes jugar el Icono de Acción del Número del Terreno para realizar cualquiera de las siguientes opciones:

- Mover un Pasajero a este destino (pero no hay bonificación por hacerlo).
- Completar un enlace y utilizar este espacio como el final del enlace para lo que juegas un Icono de Acción.
- Construir un Edificio en este espacio.

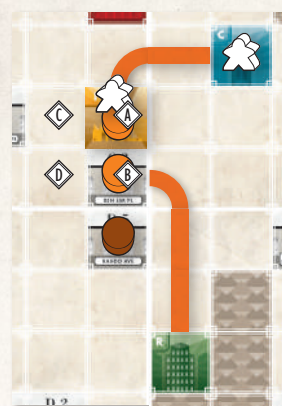
Una vez que se construye un Edificio en un espacio de terreno, debes jugar el Icono de Acción de Destino que coincida con el tipo de Edificio para realizar cualquiera de las siguientes opciones:

- Mover un Pasajero a este destino (y ganar la bonificación correspondiente al tipo de edificio).
- Completar un enlace y utilizar este espacio como el final del enlace para lo que juegas un Icono de Acción.
- Mejorar este Edificio.



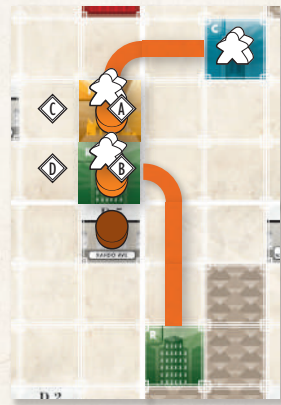
En esta ilustración, Naranjo construyó un enlace completo desde el Comercio hasta el Terreno de más al norte (A) y desde la Residencia hasta el Terreno central (B). Tal como está ahora, el Pasajero en el Comercio no puede viajar a la Residencia, debido a que los Terrenos (A) y (B) no están conectados (están adyacentes, pero no conectados). Para poder transportar al Pasajero, Naranjo necesita primero construir un Riel de línea recta desde su Terreno (A) que conecte con (B), o un Riel curvo desde su Terreno (B) que conecte con (A), o construir ambos y así conectar los 2 enlaces existentes en un solo gran enlace. Las primeras dos opciones le otorgarían **2 PF** a Naranjo, pero la tercera opción solo lo haría ganar 1 PF por mover al Pasajero. Hay una cuarta opción que le otorgaría **3 PF**: ¡Construir 2 Rieles curvos en (C) y (D) para conectar (A) y (B)!

En esta ilustración, Naranjo ya construyó una Industria en el Terreno (A). Igual que antes, (A) no está conectada a (B), pero ahora sus opciones de conectarlas son más limitadas, debido a que ya no puede construir Rieles a través de (A). Aún puede construir un Riel curvo en (B) para conectar la línea ya existente con la Residencia, lo que haría que mover el Pasajero a la Residencia valga **2 PF**; alternativamente, puede construir Rieles curvos en (C) y (D) para conectar la Industria al Terreno (B), lo que haría que mover al Pasajero valga ahora **3 PF**.

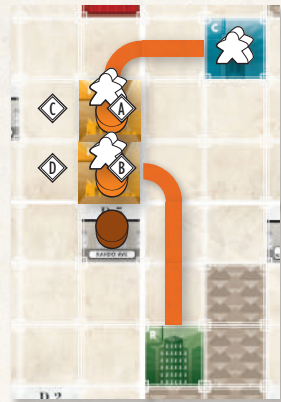


En esta ilustración, Naranjo ya construyó una Industria en el Terreno (A). Igual que antes, (A) no está conectada a (B), pero ahora sus opciones de conectarlas son más limitadas, debido a que ya no puede construir Rieles a través de (A). Aún puede construir un Riel curvo en (B) para conectar la línea ya existente con la Residencia, lo que haría que mover el Pasajero a la Residencia valga **2 PF**; alternativamente, puede construir Rieles curvos en (C) y (D) para conectar la Industria al Terreno (B), lo que haría que mover al Pasajero valga ahora **3 PF**.

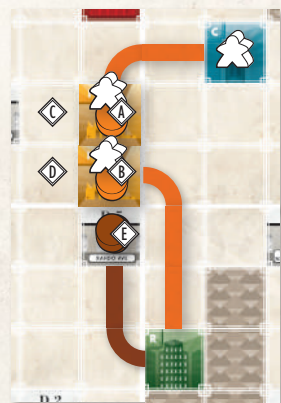
Ahora Naranjo ya construyó una Residencia en el Terreno (B), pero el Comercio aún no está conectado a una Residencia, y la única opción aún disponible para realizarlo es construir Rieles curvos en (C) y (D) para conectar la Industria a la nueva Residencia. Incluso, una vez que construya este nuevo enlace de Riel, no podrá transportar al Pasajero desde el Comercio hasta la Residencia original ubicada más al sur, debido a que el Pasajero se detendrá en la primera Residencia.



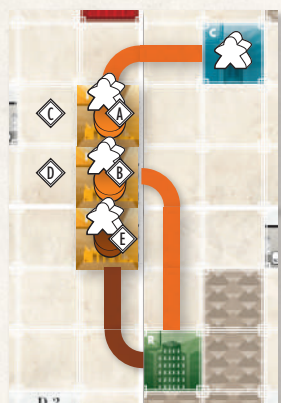
Otra opción interesante que posee Naranjo sería construir una Industria en el Terreno (B). Ahora estas dos losetas de Industria formarán una gran Industria y el Comercio estaría conectado a la gran Industria, la cual está conectada a la Residencia. Además, al construir la loseta de Industria aparecerá también un Pasajero en (B). Este Pasajero puede viajar usando cualquier Riel conectado a la gran Industria, ¡así que el Pasajero ya podría viajar al Comercio o a la Residencia!



Posteriormente, Café construye un enlace desde la Residencia a su Terreno (E). Café desea mover al Pasajero ubicado en (B) a la Residencia, pero aún no puede hacerlo mediante su propio enlace. Podría construir un Riel de línea recta en (E) para conectar a la gran Industria. También podría construir un Edificio Comercial, Residencial o Lúdico en (E), pero no estaría conectado a la Industria a menos que construya otro enlace entre ellos.



Aunque si construye una loseta de Industria en (E), haría crecer la Industria de 2 espacios a una de 3 espacios, donde los 3 enlaces estarán disponibles para los 3 Pasajeros en el, y el Comercio, la Industria y la Residencia quedarían todas conectadas. Más importante aún, Café podría mover ahora ese Pasajero en (B) (o el de (A) o (E)) a la Residencia mediante su propio enlace. ¡Pensar de forma lateral es realmente útil en los juegos de Alban Viard!



El reglamento de Tranvías, pertenece a su autor, Alban Viard, y se reserva para uso personal. Tramways © Alban Viard, 2016. El autor desea agradecer a Paul-Evan, Gabriel Viard, Corinne Viard, Jean-Claude Viard, Sylvain y Damien Nocquard, David Glantenay, Teddy Pasquier, Alexander Freudenthal, Nathan Ehlers y a todos los jugones del equipo AoS, Sampo Sikiö, Nathan Morse, David Chircop, David Minken y Richard Ham por su paciencia y ayuda en todos los años de desarrollo del juego.

Diseño gráfico e ilustraciones: Sampo Sikiö (samposdesign.com)

Ilustración de portada: Paul Laane (designaqua.com)

Traducción: Fernando Muñoz

Edición al español: José Manuel Alvarez, Roberto Gonzalez, Jorge Larrain, Manuel Warner y Simón Weinstein

