

ITALIAN RAILS

Un juego de Rick Heli Reglas de juego

2 jugadores – 45 minutos – 10 años o más



Traducido por Fran F G
(<http://tetocajugar.tumblr.com>)
a partir del reglamento oficial en inglés

Si encuentras algún error,
avisame en tetocajugar@gmail.com

No oficial, pero autorizada por el autor
Versión 1.0 – septiembre de 2018

Componentes

El juego incluye:

- 1 mapa de juego
- 1 tablero para las cartas
- 108 cartas
- 6 cubos de madera (2 colores diferentes, 3 de cada)
- 2 peones en los mismos colores
- 45 fichas de millones de liras italianas (€) en varios valores

Tienes que proporcionarlo tú:

- 2 rotuladores de pizarra blanca o similar en colores diferentes *
- Trapo para borrar el mapa

* Es aconsejable comprobar la facilidad de borrado de tus rotuladores en una parte oscura del mapa antes de usarlos. Borra el mapa inmediatamente después de jugar para reducir al máximo la posibilidad de que queden marcas permanentes.

Preparativos

1. Coloca el mapa y el tablero para las cartas sobre la mesa, entre los jugadores.
2. Cada jugador recibe 1 peón, 3 cubos y 1 rotulador, todo del mismo color.
3. Cada jugador recibe fichas por valor de 60 millones de liras como capital inicial en efectivo. (El capital en efectivo que tenga un jugador se puede mantener en secreto, a no ser que tenga efecto la carta de evento Excess Profits Tax [Impuesto sobre los beneficios extraordinarios], después de la cual la cantidad de dinero de cada jugador es pública.)
4. En el mapa, cada jugador hace una marca con su color en una de las casillas de la caja con la etiqueta «freight» (tren de mercancías).
5. Mezcla las cartas, colócalas boca abajo en una pila y reparte a cada jugador 5 cartas boca abajo. Si

alguna de las cartas es un evento, se revela y se roba una carta para sustituirla hasta que cada jugador tenga 5 cartas de pedido. Las cartas de evento que se puedan haber descartado se vuelven a mezclar con la pila de cartas.

6. Cada jugador examina sus pedidos y elige dos para quedárselos. Los dos jugadores los revelan a la vez.
7. Las cartas que los jugadores no se han quedado se colocan en el tablero de cartas. Forman la **oferta pública**.
8. El jugador que tenga la carta con el número más bajo es el jugador inicial.

Leyenda del mapa

El mapa muestra Italia, incluyendo las islas de Sicilia y Cerdeña.



El coste de construcción de cada punto es:

Terreno	Coste (millones)	Símbolo
Llano	1	.
Montañoso	2	▲
Alpino	5	△
Ciudad pequeña / Ciudad mediana	3	● □
Ciudad principal	5	⬡
Cruzar un río	+2*	
Lago o entrada de mar	+3*	

* El coste de construir cruzando un río, un lago o una entrada de mar es adicional al coste normal de construir hacia un punto. Por tanto, construir cruzando un río hacia un punto de terreno montañoso costaría 4 millones. Véase la ilustración para más ejemplos.

Hay 41 ciudades y 4 de ellas son **ciudades principales**: Roma, Nápoles, Milán y Palermo. Cada una de ellas está marcada en su totalidad o en parte con un hexágono grande de color rojo. Una **ciudad mediana** se indica con un cuadrado rojo, por ejemplo, Turín. Una **ciudad pequeña** se indica con un círculo rojo, por ejemplo, Aosta. Cerca de cada ciudad, en texto verde, se indica la

mercancía que se puede recoger en esa ciudad. En el mapa también aparecen los ríos principales, lagos y mares que pueden afectar a la construcción de líneas de ferrocarril.

Objetivo del juego

Cuando un jugador tenga 250 millones de liras de dinero en efectivo **y además** ese mismo jugador haya conectado las cuatro ciudades principales con una red continua de vías (y/o transbordadores), se juega una última ronda de juego. Se continúa jugando hasta que los dos jugadores hayan jugado la misma cantidad de turnos. El jugador que tenga más dinero en efectivo después de todos los turnos es el ganador. En caso de empate, gana el jugador que haya dibujado menos vías.

Secuencia de juego

Empezando por el jugador inicial, se van alternando turnos. Cada turno consiste en:

- A. Mover el tren
- B. Dibujar vías

En los dos primeros turnos de cada jugador se omite la fase de mover el tren.

Alternativamente, un jugador puede no hacer ninguna de las dos fases durante un turno para **intercambiar pedidos** (véase más adelante).

Desarrollo del juego

B. Dibujar vías

Nota: La fase de mover el tren no se juega durante los dos primeros turnos de cada jugador, así que primero se detalla la fase de dibujar vías, incluso aunque normalmente se resuelva en segundo lugar.

Para dibujar vías sólo debes utilizar el rotulador de tu color.

En el mapa hay una rejilla hexagonal de puntos. Para dibujar una vía se hace desde un punto hacia otro (algunos puntos son montañas o ciudades, pero se siguen considerando puntos).

Restricciones a la construcción

Se empieza a dibujar desde cualquier punto que esté en el borde de cualquier **ciudad principal** (las grandes y de color rojo, por ejemplo, Milán) o se amplía desde una **vía que hayas dibujado anteriormente**.

Una vía dibujada desde un punto siempre debe ir hacia uno de los (hasta) seis puntos más cercanos que lo rodean.

Entre dos puntos en concreto sólo un jugador puede dibujar una vía.

En una misma fase sólo puedes dibujar vías que salgan de hasta **dos ciudades principales**.

No se puede dibujar dentro de la zona roja interior de una ciudad principal. Se considera como vías ya construidas que los dos jugadores pueden usar libremente.

Cada jugador puede construir como máximo **tres vías que acaben en cada ciudad mediana o pequeña**.

No puedes dibujar una vía que provoque que sea **imposible** para el otro jugador llegar hasta una ciudad en concreto.

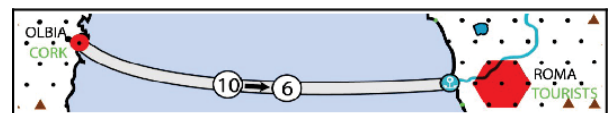
No puedes dibujar una vía que cruce la frontera **internacional**.

Al final de la fase de dibujar vías, el jugador debe pagar el coste de todas las vías que haya dibujado. El coste de cada vía depende del tipo de punto en el que acabe. Consulta la leyenda del mapa para más información.

Un jugador nunca puede gastar más de **20 millones de liras** durante esta fase.

Conexiones por transbordador

El mapa incluye cuatro rutas de transbordador ferroviario que se pueden considerar como vías que se extienden sobre el agua como, por ejemplo, el transbordador entre Roma y Olbia.



Los transbordadores se pueden considerar como un tipo especial de vía por la que un tren puede circular.

Para «dibujar» una vía de transbordador, dibuja vías hasta conectar con uno de los puntos finales del transbordador. Después busca los dos círculos numerados en la ruta del transbordador. El primer jugador que «dibuje» un transbordador en concreto dibuja un círculo en el número mayor. El segundo jugador que conecte con ese transbordador dibuja un círculo en el número menor. En los dos casos, éste será el coste que el jugador tendrá que pagar al final de la fase por construir la vía de transbordador.



Mejorar la locomotora

Inicialmente los dos jugadores tienen locomotoras a nivel de «freight» (tren de mercancías). Esto te proporciona un tren con una velocidad de 9 y una capacidad de carga de 2.

Durante esta fase puedes mejorar tu locomotora. Para indicar esto, borra la «X» de la casilla y dibuja una X en la casilla del nuevo tipo.

Puedes mejorar un freight (tren de mercancías) a **fast freight** (tren rápido de mercancías) o **heavy freight** (tren pesado de mercancías) pagando 20 millones de liras.

Puedes mejorar un fast freight (tren rápido de mercancías) o un heavy freight (tren pesado de mercancías) a **super freight** (tren súper de mercancías) pagando 20 millones de liras.

Puedes cambiar un fast freight (tren rápido de mercancías) a heavy freight (tren pesado de mercancías) o viceversa pagando 5 millones de liras.

Nota: Si gastas 20 millones de liras para mejorar tu locomotora, ya habrás gastado toda tu asignación de dinero para la fase así que en ese turno ya no puedes dibujar vías.

Tipo anterior	Tipo nuevo	Coste
Freight	Fast Freight	20 millones
Freight	Heavy Freight	20 millones
Fast Freight	Super Freight	20 millones
Heavy Freight	Super Freight	20 millones
Fast Freight	Heavy Freight	5 millones
Heavy Freight	Fast Freight	5 millones

Tipo	Velocidad	Cargas
Freight	9	2
Fast Freight	12	2
Heavy Freight	9	3
Super Freight	12	3

A. Mover el tren

Durante esta fase puedes mover tu tren. Muévelo por tus vías (o por las de tu oponente, véase Peaje más adelante) de un punto a otro punto hasta el límite de velocidad de tu tren, que depende del tipo actual de locomotora que tengas. Cada vía entre dos puntos cuenta como una, independientemente de los tipos de terreno implicados. Puedes cambiar de dirección o dar marcha atrás en medio del movimiento, pero sólo si el tren está en una ciudad.

La primera vez que muevas tu tren, colócalo en cualquier punto de cualquier ciudad y empieza a moverlo desde ahí.

Peaje

Circular por tus propias vías es gratis, pero circular por las vías de tu oponente te cuesta 4 millones de liras por turno, que se pagan a tu oponente en el momento en que empieces a circular por alguna vía de su propiedad. Esta tasa no se tiene en cuenta para el límite de coste de la fase de dibujar vías.

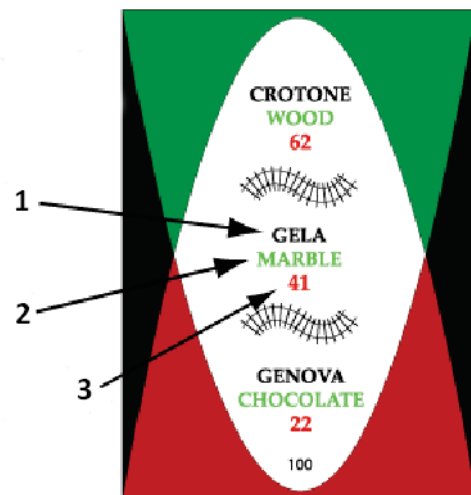
Nota: Los trenes de los dos jugadores pueden estar a la vez en un mismo punto o usar la misma vía. También se pueden adelantar o cruzarse en sentidos contrarios en la misma vía (se asume que hay tramos con vía doble para este propósito).

Trasbordadores

El movimiento en trasbordador es un caso especial. Para abordar el trasbordador, el tren debe empezar esta fase en uno de sus puntos finales. En su siguiente turno el tren saldrá del trasbordador por el otro punto final, pero lo hará a mitad de velocidad (se redondea a favor del jugador).

Cartas de pedido

En cada carta de pedido hay tres pedidos. Cada pedido indica:



1. La ciudad que pide la mercancía (Gela).
2. La mercancía (marble [mármol])
3. La cantidad que se paga por hacer la entrega en esa ciudad (41 millones de liras).

La mayoría de las cartas son cartas de pedido como la del ejemplo. Sólo se puede cumplir un pedido de cada carta.

Recogidas y entregas

Inicialmente cada jugador tiene dos cartas de pedido privadas y de cada carta elige un pedido para entregar. Estas cartas iniciales son exclusivas de sus propietarios.

La cantidad de cargas que el tren de un jugador puede llevar depende del tipo de locomotora.

Para recoger una carga de una mercancía en concreto tienes que mover tu tren a una ciudad que la ofrezca, es decir, que tenga el nombre de la mercancía a su lado, y declarar que la cargas. Para indicar esto coloca uno de tus cubos en la carga de la carta correspondiente.

Al colocar un cubo también se **bloquea** esa mercancía para esa carta. **Bloquear** significa que debes entregar ese pedido antes de que puedas usar el cubo para cualquier otra cosa (es decir, no podrás cargar ninguna otra mercancía en esa parte de tu tren) y que ya no se puede entregar ninguno de los otros dos pedidos de la carta (ni tú ni oponente, a efectos prácticos es como si no estuvieran).

Si cargas una mercancía en tu tren, pero no quieres bloquearla, o no hay ninguna carta en la que bloquearla, en lugar de ello coloca el cubo sobre el nombre de la mercancía en el tablero para las cartas.

Para entregar la carga tienes que entrar con tu tren en la ciudad que necesita la mercancía. Ten en cuenta que, si se trata de una ciudad principal, sólo es necesario llegar a cualquier punto exterior de la ciudad, no tienes que entrar hasta el punto central.

Cuando entregas una carga, toma la cantidad de dinero indicada para ese pedido en la carta, recupera tu cubo y descarta la carta.

Si necesitas desprenderte de una carga sin cobrar por ello, lo puedes hacer en una ciudad cualquiera. Ten en cuenta que esto sólo es posible con una carga que no hayas bloqueado.

Cartas públicas

Puedes bloquear cartas de la oferta pública. En cualquier momento durante la fase de mover el tren de tu turno, puedes bloquear un pedido en concreto de una carta colocando un cubo sobre él siempre que cumplas todas las condiciones siguientes:

- Tu tren está llevando la carga requerida.
- Tu carga no está bloqueando ya otro pedido en otra carta.
- Nadie más ha bloqueado ninguno de los otros dos pedidos de la misma carta. (Sin embargo, los dos jugadores pueden bloquear el mismo pedido en la

misma carta, es decir, pueden poner su cubo a la vez en el mismo pedido de la misma carta.)

Cuando se bloquea una carta se aplican las reglas siguientes:

- Nadie más puede bloquear o entregar ningún otro pedido de esa carta.
- La carga que se ha usado para hacer el bloqueo no se puede entregar en ningún otro lugar y no puedes desprenderte de ella.

Además, no puedes entregar ninguna carga sin haber bloqueado previamente un pedido correspondiente (aunque sea sólo momentáneamente).

Más de un jugador puede trabajar con el mismo pedido bloqueado en la misma carta al mismo tiempo (esto provocará que se produzcan carreras interesantes). El primer jugador que entregue la mercancía recibe el pago, recupera su cubo y descarta la carta. El otro jugador recupera su cubo y no entrega nada.

Hay que controlar constantemente la cantidad de cartas de la oferta pública para que siempre se cumplan estas condiciones (en orden):

1. En la oferta pública debe haber de 4 a 6 cartas (inclusive).
2. La máxima cantidad de cartas desbloqueadas es 4 (la oferta pública inicial es una excepción).
3. Siempre que haya menos de 4 cartas desbloqueadas, roba y coloca nuevas cartas en la oferta pública hasta que haya 4 cartas desbloqueadas, pero sin superar el máximo de 6 cartas, contando en total las cartas bloqueadas y desbloqueadas. (**Siempre que bloques una carta comprueba si hay cartas suficientes en la oferta pública**).

Si se roba una carta y no es un pedido, sino una carta de evento, se resuelve el evento y a continuación se roba otra carta para sustituirla. Hay que tener en cuenta el caso especial de **Derailment** (Descarrilamiento) que se explica más adelante.

Cartas de evento

Una carta de evento tiene efecto cuando se roba. Algunos eventos permanecen en juego hasta el final del siguiente turno del jugador actual y afectan a los dos jugadores. La carta **Excess Profits Tax** [Impuesto sobre los beneficios extraordinarios], que obliga a los dos jugadores

Italian Rails News

Excess Profits Tax!

All players pay tax according to the following schedule:

Cash on Hand	To Pay
£0 - 49	0
£50 - 99	10
£100 - 149	15
£150 - 199	20
£200+	30

a pagar impuestos sobre el dinero en efectivo que tengan, se resuelve una vez y luego se descarta. Los dos jugadores deben obedecer todas las cartas de evento mientras tengan efecto.

Algunas cartas de evento requieren **contar puntos**. Cuéntalos de la misma forma que cuando cuentas el movimiento del tren. Para contar desde una ciudad principal, hazlo desde el centro de la ciudad y no desde los puntos exteriores. Para contar puntos desde la costa, hazlo desde el punto más cercano a la costa.

Cuando los trenes se mueven a **mitad de velocidad**, redondea a favor del jugador. Cuando una carta de evento que reduce a la mitad la velocidad afecta a un tren que ya ha hecho parte de su movimiento, o si tu tren se mueve a una zona con mal tiempo, los puntos de movimiento que le queden al tren se dividen entre dos, redondeando todas las fracciones a favor del jugador.

Si **pierdes un turno**, no puedes mover, recoger, entregar, construir, mejorar o intercambiar pedidos (véase más adelante) durante el turno perdido. Si el jugador actual tiene que perder un turno, pierde el resto de su turno actual y la totalidad de su siguiente turno. (Por este motivo es importante resolver cualquier carta de evento justo en el momento en que se roba.)

Hay tres cartas de **flood (inundación)**. Cada una indica un río diferente. **Nota:** El río Po es un extenso sistema fluvial; su carta de inundación afecta a todos los ríos del sistema Po. Las cartas de inundación tienen dos efectos:

La inundación destruye todas las vías que se hayan construido cruzando sobre el río indicado. Borra todos estos «puentes» sobre el río. El río continuará inundado hasta el final del siguiente turno del jugador que haya robado la carta. No se puede construir ninguna vía o mover un tren por encima de un río inundado hasta que el evento salga de juego. Después de la inundación no puedes construir vías donde se hayan borrado las vías del otro jugador hasta que ese jugador haya tenido un turno en el que reconstruirlas.

Los eventos de **Storms at Sea (Tormentas en el mar)** provocan que no se puedan usar los trasbordadores hasta el final del siguiente turno del jugador que haya robado la carta.

Durante la partida es posible que dos **volcanes** diferentes entren en erupción. El monte Vesubio está cerca de Nápoles y el Etna en la costa oriental de Sicilia.

Eventos de derailment (descarrilamiento)

Cada carta de evento de descarrilamiento indica una lista de ciudades. Si tu tren está en un rango de 3 puntos de una de estas ciudades, pierdes una carga y también tu próximo turno.

Puedes decidir perder una carga bloqueada. Esto desbloquea la carta (a no ser que el otro jugador también haya bloqueado el mismo pedido). Si se desbloquea una carta de esta forma, la cantidad de cartas desbloqueadas puede superar legalmente el límite de 4.

Si en un descarrilamiento pierdes una carga de una carta bloqueada de forma privada (las bloqueadas al principio de la partida), puedes mantener la carta como bloqueada de forma privada (en cuyo caso será necesario volver a ir a recoger la carga), o renunciar a ella y colocarla en la oferta pública. En este caso especial la oferta pública puede superar temporalmente el límite de 6 cartas.

Intercambiar pedidos

Si no tienes ninguna carga bloqueada, en vez de jugar un turno normal, puedes recoger todas las cartas desbloqueadas, mezclarlas y descartar tres de ellas al azar. Roba tres cartas para sustituirlas. A continuación, puedes bloquear inmediatamente cartas (cartas nuevas o cartas antiguas que se hayan mantenido) usando las mercancías que tengas cargadas en ese momento. (Sin embargo, no está permitido recoger nuevas cargas en la localización actual con este propósito). Si el bloqueo provoca que robes más cartas (porque hay menos de 6) también puedes bloquear estas cartas.

Variantes

A continuación, se indican algunas reglas opcionales que puedes probar. Antes de empezar a jugar, los dos jugadores deben acordar cuáles van a usar.

Trenes rápidos

Esta regla tiende a acelerar el juego, al mismo tiempo que aumenta el valor de la rutas largas.

Al usar esta regla, los freight (tren de mercancías) y heavy freight (tren pesado de mercancías) pueden mover hasta 12 puntos por turno. Los fast freight (tren rápido de mercancías) y super freight (tren súper de mercancías) pueden mover hasta 16 puntos.

Préstamos

Esta regla proporciona una forma de salir de situaciones imposibles.

Con esta variante, si no puedes mover o construir para conseguir dinero, puedes pedir un préstamo de hasta 20 millones de liras al banco con la condición de que deberás devolver al banco la cantidad de 40 millones de liras tan pronto como la tengas.

Trasfondo

Cronología de los inicios del ferrocarril en Italia

1839 El servicio italiano de ferrocarril empieza con una línea entre Nápoles y Portici, una ciudad en el camino a Pompeya.

1840 La compañía Holzammer de Bolzano construye una línea desde Milán hasta el suburbio de Monza.

1845 Parma empieza la construcción de dos líneas hacia Plasencia y Módena.

1846 Se completa la línea de Milán a Venecia, que incluye un puente que se extiende sobre la laguna de Venecia. En Toscana se completa la línea de Lucca a Pisa. El Vaticano empieza líneas en Roma.

1848 El ferrocarril es fundamental en la derrota del ejército de Charles Albert en Peschiera, así como de los austriacos en Palestro y Magenta, porque permite a las tropas francesas llegar rápidamente al campo de batalla.

1853 El Reino de Cerdeña inaugura la línea de Turín a Génova. En Génova, Ansaldo empieza la fabricación de las primeras locomotoras italianas.

1863 Sicilia completa su primera línea, que empieza en Palermo.

1866 La guerra provoca que las compañías ferroviarias vayan casi a la quiebra. La intervención del estado las salva.

1870 La anexión de los estados papales crea nuevas conexiones.

1872 Italia tiene 7.000 km de ferrocarriles.

1875 Se completa la línea directa de Florencia a Roma.

Más información en:

https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_rail_transport_in_Italy (en inglés)

Notas del diseñador

Es posible que te esperases más tipos de mercancías. Estuve considerando moda/textiles, marroquinería,

zapatos, ganado/carne de vacuno, verduras, Coca-Cola y cerveza, pero todas fueron víctima del objetivo de mantener la sencillez limitando cada ciudad a un único tipo de mercancía. Desde un punto de vista geográfico, falta Pompeya (dentro del hexágono de Nápoles), el Vaticano (dentro del hexágono de Roma) y San Marino (está en una zona que ya está muy atestada). Hoy en día hay más traspasadores de los presentes en el mapa, pero los que se incluyen probablemente son suficientes para tus necesidades.

Por cierto, es perfectamente legal construir un puente entre Regio y Mesina, que tendrá el mismo coste que cruzar un lago. Nunca ha construido nadie un puente así, pero es algo que se ha considerado varias veces, empezando por los romanos y continuando por Carlomagno, Robert Guiscard, Berlusconi y otros. El proyecto más reciente, el **puente sobre el estrecho de Mesina**, se canceló en 2013.

– Rick Heli, julio de 2017

Créditos

Mi más profundo agradecimiento por su amable ayuda a todo aquel que haya contribuido a que este juego se convierta en realidad.

Consejos sobre el mapa: Alessandro Trovato y Marco Calcaterra.

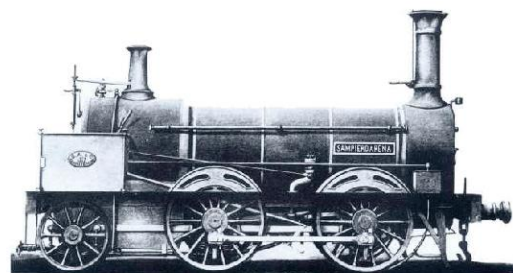
Pruebas de juego: Eveleen Tang, Gordon Hua, Andrew Martin, Ken Tidwell, Bernard Yeh.

Todo el mérito para Darwin P. Bromley y Bill Fawcett por crear *Empire Builder* y para Don Woods por crear un sistema de bloqueo público. Las dos cosas han inspirado este juego.

Para más información sobre este juego y otros juegos económicos como

- **Dwarven Rails** – minería fantástica y construcción de ferrocarriles
- **LA Bistro** – dirige tu propio restaurante

por favor visita <http://upandawaygames.com/>



Locomotora Ansaldo de 1854