

Normas de Rieles de Europa

Tiende vías por la Europa de 1900, de Lisboa a Moscú y de Oslo a Atenas.

2 a 5 jugadores | Trenes

En pocas palabras

- Eres una compañía ferroviaria en la Europa de 1900. Gana quien tenga más puntos al final.
- En tu turno haces una sola cosa, robar cartas, construir una ruta, coger billetes o construir una estación.
- Los billetes completados suman y los que no completas restan.
- La partida acaba cuando alguien se queda con 2 vagones o menos. Todos juegan un último turno.

Objetivo

Eres una compañía ferroviaria en la Europa de 1900. Gana quien tenga **más puntos** al final. Los puntos se consiguen de cuatro formas:

- **Construyendo rutas** entre ciudades vecinas. Cuanto más larga es la ruta, más puntos da.
- **Completando billetes de destino**, que te piden unir dos ciudades concretas con tus vías. Si no lo consigues, esos puntos **se restan**.
- **Guardando estaciones** sin usar: 4 puntos cada una.
- **Teniendo la línea continua más larga**: 10 puntos.

El mapa tiene **52 ciudades reales** y **117 rutas**.

Qué tiene cada jugador

- **45 vagones** de su color. Cada ruta gasta tantos vagones como casillas tenga, y cuando se acaban se acerca el final.
- **3 estaciones**, que al final sirven para usar una ruta de otro jugador. Las que no uses valen 4 puntos cada una.
- **Cartas de vagón** en la mano, en secreto. Son el dinero para pagar rutas y estaciones. No hay límite de cartas en la mano.
- **Billetes de destino**, también secretos. Cada uno pide unir dos ciudades y se revelan al final.

Las cartas y los vagones son cosas distintas: las cartas se gastan para pagar y los vagones se colocan en el mapa al construir.

Las cartas de vagón y las locomotoras

El mazo tiene **110 cartas**: 12 de cada uno de los 8 colores y **14 locomotoras**.

La **locomotora** es un comodín: vale como cualquier color. Además es obligatoria en los ferris.

Cada color lleva un símbolo en la esquina para distinguirlo aunque no veas bien los colores.

Preparación

1. Cada jugador recibe **4 cartas** de vagón.
2. Se ponen **5 cartas boca arriba** en el mercado.
3. Cada jugador recibe **1 billete de ruta larga** y **3 billetes normales**, y se queda **al menos 2** de los cuatro, los que quiera. Los descartados salen de la partida.
4. El primer jugador se sortea y después se juega por orden.

Tu turno

En cada turno haces **solo una** de estas cuatro cosas:

1. **Robar cartas** del mercado o del mazo.
2. **Construir una ruta** pagando cartas.
3. **Coger billetes** de destino nuevos.
4. **Construir una estación** en una ciudad.

Robar cartas

Coges **2 cartas**. Cada una puede venir del **mercado** (las 5 visibles) o del **mazo** (boca abajo). Puedes mezclar: una del mercado y otra del mazo.

- Si coges una del mercado, se repone al momento con otra del mazo.
- Si como **primera carta** coges una **locomotora visible**, es la única que te llevas ese turno.
- Como **segunda carta** no puedes coger una locomotora visible.
- Una locomotora que te sale **del mazo** cuenta como una carta normal y sigues robando.
- Si en el mercado llega a haber **3 locomotoras**, se descartan las 5 cartas y se ponen 5 nuevas.
- Cuando el mazo se acaba, se barajan los descartes para formar uno nuevo.

Construir rutas

Una ruta es la fila de casillas que une dos ciudades vecinas. Para construirla pagas **tantas cartas como casillas tenga, del color de la ruta**, y colocas tus vagones encima.

Por ejemplo, una ruta blanca de 3 casillas se paga con 3 cartas blancas, o con 2 blancas y una locomotora.

Rutas grises

Se pagan con **cualquier color**, pero **todas las cartas del mismo color**. Tres rojas valen; una roja, una azul y una verde no.

Normas generales

- Una ruta se construye **entera en un solo turno**, y solo una por turno.
- Tus rutas no tienen por qué estar conectadas entre sí.
- Una ruta construida es **de su dueño** para siempre: nadie más puede usarla, salvo con una estación.
- Necesitas tener **vagones suficientes** para la longitud de la ruta.

Puntos por ruta

Casillas	1	2	3	4	5	6	8
Puntos	1	2	4	7	10	15	21

Las rutas largas dan muchos más puntos por vagón: una de 6 da 15 puntos, y seis de 1 solo darían 6.

Rutas dobles

Algunas ciudades están unidas por **dos rutas paralelas**.

- Un mismo jugador **no puede tener las dos**.
- Con **2 o 3 jugadores**, en cuanto alguien construye una, la otra queda **cerrada** para todos.
- Con **4 o 5 jugadores**, cada una la puede construir un jugador distinto.

Túneles

Se reconocen por el **borde discontinuo** de sus casillas. Atraviesan montañas como los Alpes, los Pirineos o los Cárpatos, y nunca sabes cuánto te costarán.

1. Pagas las cartas normales de la ruta.
2. Se revelan las **3 primeras cartas del mazo**.
3. Por cada una que sea **de tu mismo color** o una **locomotora**, pagas **una carta extra** de tu color o una locomotora.
4. Si no puedes o no quieres pagar, **te retiras**: recuperas tus cartas, pero pierdes el turno.

Si pagaste el túnel solo con locomotoras, únicamente las locomotoras reveladas te obligan a pagar de más. Conviene guardar alguna carta de sobra antes de intentar un túnel.

Ferris

Cruzan el mar: el Canal de la Mancha, el Báltico, el Egeo o el Mar Negro. Son grises y tienen casillas con el **símbolo de una locomotora**.

Por cada casilla con ese símbolo pagas **obligatoriamente una locomotora**. El resto se paga como una ruta gris normal. Por ejemplo, un ferri de 3 casillas con un símbolo se paga con una locomotora y dos cartas verdes.

Billetes de destino

Cada billete muestra dos ciudades y unos puntos. Al final de la partida:

- Si tienes un **camino continuo de tus propias rutas** entre esas dos ciudades, **sumas** sus puntos.
- Si no, los **restas**.

El camino puede dar todas las vueltas que quieras: lo que importa es que esté conectado.

Coger más billetes

- Robas **3 billetes**, o los que queden si hay menos.
- Te quedas **al menos 1**; también puedes quedarte 2 o los 3.
- Los que no quieras vuelven al **fondo del mazo** de billetes.
- La acción ocupa todo tu turno y no se puede deshacer.
- Los billetes que te quedas son tuyos hasta el final: no se pueden descartar después.

Coger billetes al final de la partida es arriesgado: si no te da tiempo a completarlos, restan.

Estaciones

Una estación es tu plan B cuando un rival te bloquea. Al final de la partida, **cada estación te deja usar una ruta de otro jugador** que salga de su ciudad, **solo para completar tus billetes**.

Por ejemplo: tienes el billete Madrid–París y has construido Madrid–Bilbao–Burdeos, pero un rival se quedó Burdeos–París. Con una estación en Burdeos o en París, al final puedes usar su ruta y el billete cuenta como completado.

- Se construyen en **cualquier ciudad que no tenga ya una estación**, de nadie. No hace falta tener rutas allí.
- La **primera** cuesta **1 carta** cualquiera, la **segunda 2 cartas del mismo color** y la **tercera 3 cartas del mismo color**. Las locomotoras valen como comodín.
- Construir una estación ocupa **todo tu turno**.
- Cada estación usa **una sola ruta** rival, la misma para todos tus billetes. El juego elige automáticamente la que más puntos te da.
- La ruta prestada **no cuenta** para la línea más larga.
- Cada estación que **no** construyas te da **4 puntos** al final.

Usa las estaciones para salvar billetes que valen más de 4 puntos y que ya no puedes completar de otra forma.

Final de la partida

Cuando un jugador termina su turno con **2 vagones o menos**, empieza la **última ronda**: todos, incluido ese jugador, juegan **un turno más**. Después se hace el recuento.

Recuento final

1. **Rutas**: los puntos de cada ruta construida, que se van sumando durante la partida.
2. **Billetes**: se suman los completados y se restan los que no.
3. **Estaciones**: 4 puntos por cada una que no hayas construido.
4. **Línea más larga**: 10 puntos para quien tenga la línea continua de vagones propios más larga. Puede pasar varias veces por la misma ciudad, pero no repetir una ruta. Si hay empate, 10 puntos para cada uno.

Desempates

1. Más billetes completados.
2. Menos estaciones usadas.
3. Tener el premio de la línea más larga.

Consejos para empezar

- Al principio, quédate con billetes que **compartan camino**.
- Acumula cartas de un color durante unos turnos y luego **construye rápido** las rutas clave antes de que te las quiten.
- Construye primero los tramos **estrechos**, los únicos caminos entre dos zonas: son los que un rival te podría cortar.
- Las rutas de 5, 6 y 8 casillas dan muchísimos puntos por vagón.

Modos de juego

- **En un ordenador o móvil**: contra bots, o con varios jugadores pasando el dispositivo. La mano se oculta entre turnos.
- **Online**: crea una sala, comparte el código y jugad cada uno desde su pantalla. También se pueden añadir bots.

Rieles de Europa es para **2 a 5 jugadores**.