Alan R. Moon

¡Aventureros al Tren!™ Europa

2-5 | 8+ | 30'–60'

Desde la sombra del Big Ben londinense hasta los imponentes arcos del Coliseo de Roma; desde las brillantes cúpulas bulbosas de Moscú hasta la delicada Torre Eiffel de París. En ¡Aventureros al Tren! Europa viajarás en tren para vivir aventuras en las grandes ciudades de la Europa de principios de siglo. ¿Te atreverás a dar un paseo por los largos túneles alpinos? ¿Emprenderás un viaje en ferri por el Ártico? ¿Construirás extravagantes estaciones de tren en los viejos imperios, o intentarás ganar el legendario Premio European Express? ¡Tus decisiones podrían convertirte en el mayor magnate ferroviario de Europa!

¡Prepara las maletas y sube al tren!

Days of Wonder®

Bienvenidos a la edición ¡Aventureros al Tren! Europa 15th Anniversary.

En esta edición celebramos todos estos años de emocionantes aventuras en tren que muchas familias y amigos de todo el mundo han disfrutado, publicando una versión sobredimensionada del juego original. Hemos puesto especial cuidado en producir miniaturas de vagón minuciosamente detalladas junto con nuevas y magníficas ilustraciones y componentes actualizados para que disfrutes más tus partidas. También nos complace incluir todos los Billetes de Destino oficiales publicados hasta la fecha, así como diversas variantes de la expansión de ¡Aventureros al Tren! Europa 1912. ¡Aventureros al Tren! Europa 15th Anniversary es nuestra forma de agradeceros vuestro inquebrantable apoyo a lo largo de los años.

¡Disfruta de tus partidas!

Alan R. Moon y el equipo de Days of Wonder

Contenido

- 1 tablero con las rutas ferroviarias de Europa
- 45 Vagones de tren para cada color: marrón, rojo, morado, gris y azul (se incluyen algunos Vagones extras para cada color, por lo que deberás asegúrate de empezar la partida solo con 45 Vagones)

- 15 Estaciones de Tren de color (tres de cada color, correspondientes a los colores de los Vagones)
- 5 Marcadores de Puntuación (uno de cada color, correspondientes a los colores de los Vagones)

- 1 carta de Premio de European Express

- 1 carta de Referencia de Grandes Ciudades

- 110 cartas de Vagón

- 1 Libro de reglas
- 1 número de acceso online a Days of Wonder (situado en la última página de estas reglas)

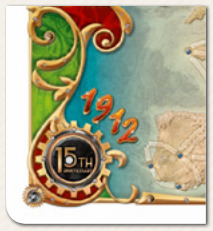
- 108 cartas de Billete de Destino (ver distintivo)

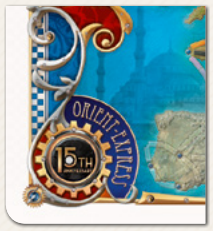
46 Billetes de Destino del juego básico

55 Billetes de Destino de Europa 1912

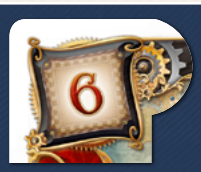
6 Billetes de Destino del Orient-Express

1 Billete de ¡Aventureros al Tren! con Max

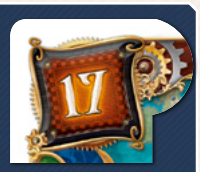




Independientemente de su origen, puedes diferenciar los Recorridos normales de los más largos gracias al color del valor en puntos que encontrarás en la esquina superior izquierda de la carta:



Recorridos normales



Recorridos largos

Por último, algunos Recorridos normales de los Billetes de Destino tienen el distintivo de Grandes Ciudades. Una o dos de las ciudades que se muestran en esas cartas pertenecen a las grandes ciudades de Europa: London, Berlin, Moskva, Paris, Wien, Madrid, Roma, Athína y Angora.

PREPARACIÓN

Estas reglas explican la preparación de una partida del juego básico. Consulta el final de este reglamento para ver los cambios en la preparación de partidas de las variantes de Europa 1912, Mega Europa y Grandes ciudades de Europa, además de las reglas para incluir los Billetes de Destino de la miniexpansión Orient-Express y la promoción de ¡Aventureros al tren! con Max.

Pon el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador recibe los 45 Vagones del color que elija, las 3 Estaciones de Tren del mismo color y el Marcador de Puntuación correspondiente. Todos los jugadores colocan sus Marcadores de Puntuación en el Inicio (1) del Raíl de Puntuación que recorre el borde del mapa. A lo largo de la partida, cada vez que un jugador gane puntos, hará avanzar su marcador tantos espacios como puntos haya ganado.

Baraja las cartas de Vagón y reparte una mano inicial de 4 cartas a cada jugador (2).

Coloca el resto del mazo de cartas de Vagón junto al tablero y dale la vuelta a las primeras cinco cartas del mazo para ponerlas bocarriba (3). Si, al hacerlo, tres de las cinco cartas son Locomotoras, descarta de inmediato las cinco cartas y roba de nuevo cinco cartas para reemplazarlas.

Coloca la carta de Premio European Express bocarriba junto al tablero, como recordatorio para los jugadores (4).

Toma **todas** las cartas de Billetes de Destino con el distintivo de Europa y separa los 6 Recorridos largos de los Recorridos normales (consulta su distintivo). Baraja los Recorridos largos y reparte al azar uno a cada jugador. Devuelve los Recorridos largos que sobren a la caja del juego sin que nadie los vea.

Ahora baraja las cartas de Billete de Destino normales y reparte 3 cartas a cada jugador (5). Deja las cartas que queden, bocabajo, en un mazo junto al tablero (6).

Antes de jugar su primer turno, los jugadores deben decidir cuáles de los Billetes de Destino que han recibido van a conservar. Los jugadores deben quedarse con un mínimo de dos Billetes, aunque pueden quedarse con más. Pon los Billetes de Destino descartados **en la caja del juego** sin que nadie los vea. Los Billetes descartados pueden ser normales o de largo Recorrido. Los Billetes que se hayan conservado en esta etapa del juego deben guardarse en secreto hasta el final de la partida.

Ahora estáis preparados para empezar.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es sumar el mayor número de puntos posible. Pueden conseguirse puntos de las siguientes formas:

- Cubriendo un Recorrido entre dos ciudades adyacentes en el mapa
- Completando con éxito una Ruta Continua de Recorridos entre dos ciudades de tus Billetes de Destino
- Completando la Ruta Continua Más Larga para conseguir la carta de Premio European Express
- Conservando Estaciones de Tren hasta el final de la partida

Se pierden puntos si no se completan con éxito los Recorridos dados en los Billetes de Destino antes de que acabe la partida.

Turno de juego

El jugador que haya visitado más países europeos empezará el juego. A partir de este jugador, el turno va pasando de uno a otro jugador en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, cada jugador debe realizar una (y solo una) de las siguientes cuatro acciones:

- **Robar cartas de Vagón –** El jugador puede robar dos cartas de Vagón, o solo una si la carta elegida es una Locomotora que estaba bocarriba (consultar las reglas especiales en el apartado **«Locomotoras»** de este reglamento).
- **Cubrir un Recorrido –** El jugador puede cubrir un Recorrido del tablero jugando un grupo de cartas de Vagón que coincida en color y cantidad con los espacios que constituyen el Recorrido. Para hacerlo, debe colocar uno de sus trenes en cada espacio del Recorrido. Después, indicará los puntos que correspondan según la longitud del Recorrido (consultar la Tabla de Puntuación por Recorrido).
- **Robar Billetes de Destino –** El jugador roba tres Billetes de Destino del mazo (cuatro si se juega con la variante Grandes ciudades de Europa), y debe quedarse al menos con uno de ellos.
- **Construir una Estación de Tren –** El jugador puede construir una Estación en cualquier ciudad que aún no tenga una. Para construir su primera Estación de Tren, debe jugar una carta de Vagón de cualquier color y colocar su Estación en la ciudad elegida. Para construir su segunda Estación, debe jugar dos cartas del mismo color; y para construir su tercera Estación, tres cartas del mismo color.

Robar cartas de Vagón

Hay ocho tipos de cartas de Vagón normales (el juego contiene 12 cartas de cada tipo) y 14 Locomotoras. Los colores de cada tipo de carta de Vagón (violeta, azul, naranja, blanco, verde, amarillo, negro y rojo) coinciden con diferentes Recorridos entre las ciudades del tablero.

Si un jugador decide robar cartas de Vagón, puede robar dos cartas. Estas cartas pueden robarse del mazo o de las cinco cartas que están bocarriba junto al tablero, sin mirarlas. Si roba una de las cartas que están bocarriba, debe reemplazarla inmediatamente con una nueva carta de la parte superior del mazo. Si un jugador roba una carta de Locomotora que está bocarriba, esta es la única carta que puede robar durante este turno (consultar el apartado **«Locomotoras»** de este reglamento).

Si en cualquier momento tres de las cinco cartas de Vagón que están bocarriba son Locomotoras, se descartan inmediatamente estas cinco cartas y se reemplazan por cinco cartas nuevas, que también se colocan bocarriba.

Se puede tener cualquier número de cartas en la mano en cualquier momento. Cuando el mazo se acaba, las cartas retiradas se barajan de nuevo para formar un nuevo mazo. Las cartas deben barajarse concienzudamente, ya que probablemente todas habrán sido descartadas en grupos.

En el improbable caso de que no queden cartas en el mazo y no haya descartes (porque los jugadores están acumulando cartas en sus manos), no se podrán robar cartas de Vagón. Solo se podrá Cubrir un Recorrido, Robar Billetes de Destino o Construir una Estación de Tren.

Locomotoras

Las Locomotoras son multicolor, sirven de comodines en el juego y pueden formar parte de cualquier grupo de cartas que se use para Cubrir un Recorrido o Construir una Estación de Tren. También son vitales para Cubrir Recorridos de Ferri (consultar el apartado **«Ferris»** de este reglamento).

Si se roba una carta de Locomotora del grupo de las cinco cartas bocarriba situadas junto al tablero, esta será la única carta que el jugador podrá robar en ese turno. Si, tras haber robado una de estas cinco cartas, la carta de reemplazo es una Locomotora, o si hay una carta de Locomotora bocarriba pero no se escoge como primera (y única) carta, el jugador no puede robarla como segunda carta. Si, en cualquier momento, tres de las cinco cartas que están bocarriba son Locomotoras, se descartan inmediatamente estas cinco cartas y se reemplazan por cinco cartas nuevas, que también se colocan bocarriba.

Nota: *si un jugador tiene la suerte de robar una Locomotora de la parte superior del mazo, sigue pudiendo robar una segunda carta durante ese turno.*

Cubrir un Recorrido

Un Recorrido es un grupo de espacios de color continuos (en algunos casos, espacios grises) entre dos ciudades adyacentes en el mapa.

Para Cubrir un Recorrido, un jugador debe usar un grupo de cartas de Vagón cuya cantidad coincida con la de los espacios del Recorrido elegido. Los grupos de cartas deben ser del mismo tipo (junto con cualquiera de las cartas de Locomotora) y la mayoría de los Recorridos requieren un color específico (ver ejemplo 1). Los Recorridos grises pueden cubrirse usando un grupo de cartas de un color (uno solo) cualquiera (ver ejemplo 2).

Cuando se Cubre un Recorrido, el jugador coloca uno de sus trenes de plástico en cada uno de los espacios del Recorrido. Todas las cartas usadas para cubrir el Recorrido se descartan. Después, indicará inmediatamente su nueva puntuación moviendo su Marcador de Puntuación el número de espacios correspondiente , según la Tabla de puntuación por Recorrido, a lo largo del Raíl de puntuación del tablero.

Un jugador puede Cubrir cualquier Recorrido abierto del tablero. No tiene por qué estar conectado con sus anteriores Recorridos. Además, no podrá Cubrir más de un Recorrido en un solo turno.

Los Recorridos deben cubrirse totalmente en un solo turno. No se puede, por ejemplo, colocar dos trenes en un Recorrido de tres espacios y esperar al siguiente turno para colocar el tercer tren.

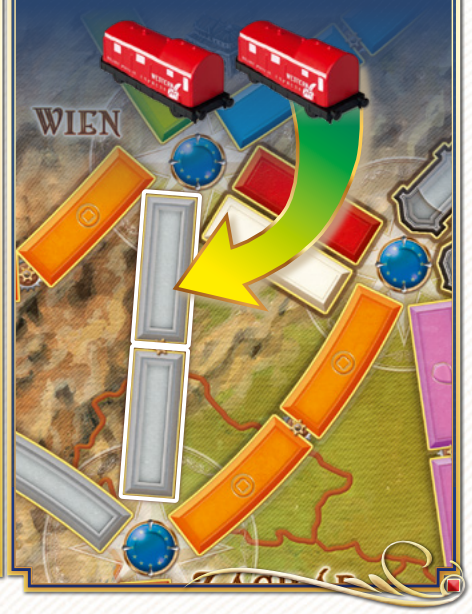
Cubrir recorridos

Ejemplo 1

Para Cubrir un Recorrido amarillo de tres espacios de longitud, un jugador puede usar cualquiera de las siguientes combinaciones de cartas: tres cartas amarillas; dos cartas amarillas y una Locomotora; una carta amarilla y dos Locomotoras o tres Locomotoras.

Ejemplo 2

Un Recorrido gris de dos espacios de longitud puede cubrirse usando dos cartas rojas, una carta amarilla y una Locomotora o dos Locomotoras.



Recorridos dobles

Algunas ciudades están conectadas por Recorridos Dobles. Estos son Recorridos que conectan las mismas ciudades y cuyos espacios son iguales en número. Un jugador no puede Cubrir los dos Recorridos de un Recorrido Doble durante el transcurso de una partida.

Recorridos Dobles

No son Recorridos Dobles

Nota importante: *en las partidas de 2 o 3 jugadores, solo puede usarse uno de los Recorridos Dobles. Un jugador puede cubrir cualquiera de los dos Recorridos entre dos ciudades, pero entonces el otro Recorrido queda cerrado para los demás jugadores.*

Ferris

Los Ferris son Recorridos grises especiales que conectan dos ciudades adyacentes separadas por una masa de agua. Son fácilmente identificables, ya que incluyen el icono de Locomotora en al menos uno de los espacios que constituyen el Recorrido.

Para Cubrir un Recorrido de Ferri, un jugador debe usar una carta de Locomotora por cada icono de Locomotora presente en el Recorrido, y el grupo normal de cartas del color apropiado para el resto de los espacios de ese Recorrido de Ferri.

Cubrir recorridos de Ferri

Para Cubrir el Recorrido de Ferri que une Smyrna y Palermo son necesarias cuatro cartas de Vagón de un color (uno solo) cualquiera y dos Locomotoras.

Túneles

Los Túneles son Recorridos especiales, fácilmente identificables por las marcas de Túnel especiales y el contorno de cada uno de sus espacios.

Lo que hace especiales a los Recorridos de Túneles es que los jugadores nunca saben lo largo que será el Recorrido que intentan cubrir.

Cuando se intenta Cubrir un Recorrido de Túnel, un jugador debe jugar en primer lugar las cartas requeridas por la longitud del Recorrido. Entonces se roban las tres primeras cartas del mazo de cartas de Vagón y se ponen bocarriba, independientemente de la longitud del Túnel. Por cada una de las cartas que coincidan en color con las cartas que se jugaron para cubrir el Túnel, el jugador debe jugar una carta adicional de su mano del mismo color (o una Locomotora). Solo cuando se ha hecho esto se puede cubrir con éxito un Recorrido de Túnel.

Si el jugador no tiene el número necesario de cartas de Vagón adicionales del mismo color (o no desea usarlas), puede recuperar las cartas que jugó para Cubrir el Recorrido de Túnel, y su turno termina.

Al final del turno, las tres cartas de Vagón robadas del mazo se descartan.

Recuerda que las Locomotoras son cartas multicolor. Por lo tanto, si se roban cartas de Locomotora de la parte superior del mazo de Vagón al intentar cubrir un Túnel, estas coincidirán automáticamente con las cartas de Vagón que se jugaron para cubrir el Recorrido, y obligarán al jugador a usar cartas adicionales.

Si un jugador intenta Cubrir un Recorrido de Túnel usando únicamente cartas de Locomotora, solo tendrá que jugar cartas adicionales (que deben ser cartas de Locomotora adicionales en este caso) si una de las tres cartas que se roban del mazo es una Locomotora.

En el improbable caso de que no hubiese cartas suficientes entre el mazo y los descartes para mostrar las tres cartas necesarias, solo se muestran las cartas que quedan disponibles. Si los jugadores están acumulando cartas en sus manos y no queda alguna para robar cuando uno de ellos intenta Cubrir un Recorrido de Túnel, este Túnel puede cubrirse sin arriesgarse a perder cartas adicionales.

Robar Billetes de Destino

Un jugador puede usar su turno para robar más cartas de Billetes de Destino. En este caso roba tres nuevas cartas del mazo de Billetes de Destino (cuatro si se juega con la variante Grandes ciudades de Europa). Si no hay suficientes Billetes de Destino en el mazo, solo se pueden robar las cartas que quedan disponibles.

Cuando un jugador decide robar Billetes de Destino, debe quedarse al menos con uno de ellos, aunque también puede quedarse con más, incluso con todos si así lo desea. Los Billetes de Destino que se descarten se colocan en la parte inferior del mazo. Los Billetes que se roben y que no se descarten inmediatamente deben conservarse hasta el final de la partida. No pueden descartarse en un robo de Billetes posterior.

Las ciudades de los Billetes de Destino representan los objetivos de viaje del jugador; pueden restar o sumar puntos a su total. Si, al final de la partida, un jugador ha completado con éxito una línea continua de trenes de plástico de su color entre las dos ciudades indicadas en un Billete de Destino que posea, sumará la puntuación indicada en el Billete de Destino a su total de puntos. Si no ha conseguido conectar las dos ciudades con una línea continua, restará la puntuación indicada en el Billete de Destino a su total de puntos.

Los Billetes de Destino se mantienen ocultos a los demás jugadores hasta que se establece la puntuación final de la partida. Un jugador puede acumular durante la partida tantos Billetes de Destino como quiera.

Construir una Estación de Tren

Una Estación de Tren permite a su propietario usar uno (solo uno) de los Recorridos de otro jugador, ya llegue esa ciudad o salga de ella para ayudarle a conectar las ciudades de sus Billetes de Destino.

Las Estaciones de Tren pueden construirse en cualquier ciudad que no esté ya ocupada, incluso si en ese momento no se ha Cubierto aún ninguno de los Recorridos que llegan hasta ella. No se pueden construir dos Estaciones en la misma ciudad.

Cada jugador puede construir un máximo de una Estación en cada turno, y tres Estaciones a lo largo de la partida.

Para construir su primera Estación, un jugador debe descartarse de una carta de Vagón de su mano y colocar una de las Estaciones de Tren de su color en la ciudad elegida. Para construir una segunda Estación, el jugador debe descartarse de dos cartas de un mismo color; y para construir la tercera, debe descartarse de tres cartas de Vagón de un mismo color. Como es habitual, se puede sustituir cualquier cantidad de estas cartas por Locomotoras.

Si un jugador usa la misma Estación para que le ayude a conectar ciudades de varios Billetes, debe usar el mismo Recorrido que llega hasta esa ciudad con su Estación para todos los Billetes. El propietario de la Estación de Tren no tiene que decidir qué Recorrido usará hasta el final de la partida.

No es obligatorio construir Estaciones. **Por cada Estación que no haya usado, un jugador suma cuatro puntos a su puntuación total al final de la partida.**

Final del juego

Cuando la reserva de trenes de plástico de un jugador llega a dos trenes o menos al final de su turno, cada jugador, **incluido ese**, juega un turno final. Después, la partida termina y los jugadores calculan sus Puntuaciones finales.

Cálculo de Puntuaciones

Los jugadores ya deberían haber sumado los puntos que han conseguido al cubrir los diferentes Recorridos. Para asegurarse de que no haya errores, se puede volver a contar la puntuación de los Recorridos de cada jugador.

Los jugadores deben mostrar en ese momento sus Billetes de Destino. Es en este momento cuando cada jugador debe elegir los Billetes que quiere utilizar con sus Estaciones: recuerda que cada Estación jugada permite a su propietario usar uno (solo uno) de los Recorridos de otro jugador de una ciudad para completar los Billetes de Destino.

Puedes, para ello, poner la Estación encima de una carta de Vagón del Recorrido elegido para recordarlo más adelante. Considera que ese Recorrido pertenece a ambos jugadores (o más si ese Recorrido tiene más de una estación).

Nota: *una Estación no proporciona beneficio alguno si el Recorrido se encuentra vacío; solo lo hace si un oponente ha cubierto ese Recorrido.*

El valor de los Billetes de Destino completados con éxito se suma a la puntuación total. El valor de todos los Billetes no completados se resta de la puntuación total.

Suma cuatro puntos a la puntuación final de cada jugador por cada Estación que aún conserven.

Finalmente, el jugador (o jugadores) que haya conseguido la Ruta Continua Más Larga sobre el tablero, determinada según la cantidad de trenes de plástico con los que cuente(n), recibe la carta de European Express y suma 10 a su puntuación. Cuando se evalúen y comparen la longitud de las rutas, solo se tendrán en cuenta las líneas continuas de trenes de plástico del mismo color. Una ruta continua puede incluir bucles y pasar varias veces por la misma ciudad, pero ningún tren de plástico puede usarse dos veces en una misma ruta continua. Las Estaciones y los Recorridos de los oponentes a los que dan acceso no cuentan a efectos del cálculo de rutas para establecer la más larga. En el caso de que exista empate a la hora de establecer la ruta más larga, todos los jugadores empatados suman los 10 puntos de la carta de European Express.

El jugador con más puntos gana la partida.

Si hay dos o más jugadores empatados a puntos, gana el jugador de entre los empatados que haya completado más Billetes de Destino. Si siguen empatados, gana el jugador de entre los empatados que haya usado menos Estaciones. En el improbable caso de que sigan empatados, gana el jugador de entre los empatados que haya conseguido la carta del premio European Express.

Variantes

Además de las reglas básicas que acabamos de describir, hay innumerables maneras de descubrir Europa usando todos los Billetes de Destino de la caja. Aquí puedes encontrar la preparación y los cambios de reglas 3 de nuestras variantes favoritas.

Los Billetes de Destino adicionales

Puedes incluír en tus partidas los 7 Billetes de Destino (6 de la mini-expansión Orient-Express mini y la promoción ¡Aventureros al Tren! con Max). Para hacerlo, simplemente usa como referencia los logotipos que te mostramos a continuación y sigue las reglas de la variante que elijas.

Clásico

- Utiliza todos los Billetes de Destino con el distintivo de Europe.
- Inicio de partida: 1 Billete de Destino de recorrido largo y 3 Billetes de Destino normales (devuelve a la caja del juego, y boca abajo, los Billetes de Destino de recorrido largo que no se utilicen).
- Cada jugador debe conservar al menos 2 Billetes de Destino (da igual su tipo). Todos los Billetes de Destino descartados se devuelven a la caja del juego boca abajo.
- Durante la partida: roba 3 Billetes de Destino, conserva al menos 1.

Mega Europa

Esta variante utiliza todas las cartas con los distintivos de Europa y 1912 (12 Rutas largas y 89 normales).

- Juega con todos los Billetes de Destino con el distintivo de Europe o de 1912.
- Inicio de partida: 2 Billetes de Destino de recorrido largo. Cada jugador puede conservar uno de ellos o ninguno, pero no podrá quedarse con ambos. Devuelve a la caja del juego, y boca abajo, los Billetes de Destino de recorrido largo que no se utilicen,

a continuación,

- Reparte 5 Billetes de Destino normales. Aquellos jugadores que se quedaron con un Billete de Destino de recorrido largo deberá conservar al menos 2 de los Billetes que ha recibido, el resto de los jugadores deberán conservar al menos 3 Billetes.
- Baraja todos los Billetes que no se hayan elegido y ponlos en la parte inferior del mazo.
- Durante la partida: roba 3 Billetes de Destino, conserva al menos 1.

Todas las demás reglas permanecen sin cambios.

Preparación en común para todas las variantes:

- Mano de cartas inicial: 4 cartas de Vagón.
- Bonificación de final de partida: European Express.

Europa 1912

El único cambio para esta variante son los Billetes de Destino que se utilizan: solo tienes que sustituir las cartas que tienen el distintivo de Europa por aquellas que tienen el de 1912 (6 Rutas largas y 49 normales).

- Utiliza todos los Billetes de Destino con el distintivo de 1912.
- Inicio de partida: 1 Billete de Destino de recorrido largo y 3 Billetes de Destino normales (devuelve a la caja del juego, y boca abajo, los Billetes de Destino de recorrido largo que no se utilicen).
- Cada jugador debe conservar al menos 2 Billetes de Destino (da igual su tipo). Todos los Billetes de Destino descartados se devuelven a la caja del juego boca abajo.
- Durante la partida: roba 3 Billetes de Destino, conserva al menos 1.

Todas las demás reglas permanecen sin cambios.

Grandes ciudades de Europa

Esta variante utiliza los 45 Billetes de Destino de Grandes Ciudades con los distintivos de Europa y 1912. Las Rutas largas no se utilizan en esta variante; devuélvelas a la caja del juego.

- Utiliza la carta de Referencia de Grandes Ciudades de Europa.
- Juega con todos los Billetes de Destino con el distintivo de Big Cities
- Inicio de partida: 5 Billetes de Destino.
- Cada jugador debe conservar al menos 2 Billetes de Destino.
- Baraja todos los Billetes que no se hayan elegido y ponlos en la parte inferior del mazo.
- Durante la partida: roba 4 Billetes de Destino, conserva al menos 1.

Todas las demás reglas permanecen sin cambios.

Registra tu juego

Descubre Days of Wonder Online - La comunidad online de juegos de mesa donde TODOS tus amigos están jugando! Registra tu juego en www.daysofwonder.com para descubrir variantes de juego, mapas adicionales y mucho más. Simplemente pulsa en el botón New Player y sigue las instrucciones.

www.daysofwonder.com

© 2004-2021 Days of Wonder, Inc.

Créditos

Diseño del juego por Alan R. Moon

Ilustraciones de Julien Delval

Diseño gráfico de Cyrille Daujean

Traducción de Moisés Busanya
Revisión de Aurora C. Mena

Queremos darle las gracias por su contribución a todos los que probaron el juego: Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave y Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoonts, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Nota geográfica: *nos hemos esforzado en representar fielmente los límites políticos de la Europa de 1901 y en conservar el nombre común de las ciudades en ese momento en el idioma local. Sin embargo, por razones de juego, nos vimos obligados a ajustar ligeramente la posición de ciertas ciudades en el mapa.*

Days of Wonder, el logotipo de Days of Wonder, y Ticket to Ride son marcas registradas de Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados.