

Dedicado a Ferdinand de Cassan (1949–2017)

En 18Lilliput, los jugadores intentan construir la mejor red de ferrocarriles utilizando cartas de acción.

Componentes

10 Cartas de Acción

5 Cartas de Personaje

Trenes Oxidados, Reserva de Trenes, 1er Jugador, Cartas de Copia

8 Estatutos de Compañía

32 Certificados de Acción de Compañía

29 Cartas de Tren

Billetes

Cartas de Índice de Precios de las Acciones, Cartas de ayuda, Carta de Turno

114 Cartas de Vías

Tablero de Índice de Precios de las Acciones

33 Fichas de las Compañías

Libreta de Puntuación

Estas reglas muestran el juego para 4 jugadores. Algunas reglas se modifican con menos jugadores, estos cambios de reglas empleados para las partidas de 1, 2 y 3 jugadores se encuentran al final.

Preparación de Partida

1. La carta de vía de inicio roja (llamada "Mildendo") se coloca en el centro de la mesa.
2. Las cartas de tren se ordenan por rango: las cartas de tren 4D se colocan en la parte inferior, seguidas de las 3D, luego de 5 a 2 descendientes, terminando con las de 2 trenes en la parte superior del mazo. Coloca este mazo cerca del banco.
3. Ordena las cartas de vía por tipo y colócalas en un lugar apartado para que todos los jugadores puedan verlas. Al principio solo se necesitan las cartas amarillas, pero las otras son relevantes para la planificación de las siguientes etapas del juego.
4. Las acciones, estatutos de las compañías, fichas y dinero también se colocan cerca del banco.
5. Las cartas de acción se ponen boca arriba, una al lado de la otra, en la mesa.
6. Coloca el tablero de "Índice de precios de las acciones" (o las cartas de índice de precio de las acciones, lo que prefieras) sobre la mesa. La ficha de turno se coloca en el espacio 1 del marcador de turno.
7. Las cinco cartas de Personaje se colocan bocarriba en la mesa.
8. Cada jugador recibe una carta de "Copia de la Tierra de Dimen" y 30£ como capital inicial.
9. Se elige un jugador inicial, como el grupo considere justo. Dicho jugador recibe la carta de 1er Jugador.
10. En sentido horario, cada jugador elige una de las cuatro compañías iniciales (roja, azul, verde y amarilla) o una de las cinco cartas de personaje. Luego, en orden inverso, cada jugador hace su segunda elección (del tipo de carta que no ha elegido antes). La carta de personaje restante queda fuera del juego.
11. Cada una de las cuatro compañías iniciales comienza con una ventaja:
Slamecksan Railway (azul): empieza en una ciudad Y (valor 30)
Glimigrim Valley Railway (verde): el propietario comienza con 60£ de capital inicial privado en lugar de 30£.
Lilliput National Railway (amarilla): empieza con dos 2-trenes.
Mildendo Railway (roja): empieza con un precio de acción de 55£ y 550£ de capital inicial.
12. Cada jugador pone las cartas 50% acción de director y estatutos de la compañía frente a él. El capital inicial de cada compañía es de 500£ (550£ para Mildendo Railway), ponlo en el lado derecho de los estatutos de la compañía junto con un 2-trenes (dos 2-trenes para Lilliput National Railway) bajo el capital. Toma las 4 fichas del color correspondiente. Una se coloca en el espacio 50 del índice de precios de la acción (espacio superior izquierdo; para Mildendo Railway se coloca en el espacio 55, segundo espacio a la izquierda en la fila superior). Las otras tres se ponen en los estatutos de la empresa.
13. Inmediatamente, cuando un jugador elige una compañía inicial, coloca una carta de vía amarilla con una ciudad (valor 20) junto a la carta de la vía de inicio roja "Mildendo" y coloca su marcador de estación inicial en ella. El propietario de Slamecksan Railway coloca una carta amarillo Y (valor 30) en lugar de una carta de ciudad normal de forma gratuita.
14. Cada compañía comienza en un lado diferente de la casilla de inicio roja "Mildendo".
15. Precaución: no está permitido colocar una carta Y (incluso si pagas £ 50). Excepción: Slamecksan Railway, que pone una carta Y como ciudad de origen gratis.
16. Al colocar una carta de vía, puedes orientarla en cualquier dirección.
17. ¡La tesorería de una compañía debe mantenerse estrictamente separada de la de un jugador u otra compañía!

Ejemplo de Preparación de Partida

Modo de Juego

El juego tiene 8 rondas.

Una ronda consta de los siguientes pasos:

1. Acciones

Cada jugador elige una carta de acción y realiza una de las dos acciones posibles. En un segundo turno cada jugador elige una segunda carta de acción. El primer turno va en sentido horario, el segundo, en sentido anti horario. El jugador que fue el último en el primer turno es el primero en el segundo turno. Por lo tanto, realiza dos acciones seguidas.

2. Mover Trenes

Todas las compañías mueven sus trenes.

3. Burocracia

Detalles

1. Acciones

Con 4 jugadores tienes 10 cartas de acción para elegir. (Con 3 jugadores 8, con 2 jugadores 6, con 1 jugador 4)

Tabla 1. Cartas de Acción

Carta	Número de Jugadores				Acción	Acción Alternativa
	4	3	2	1		
	X				Coloca 1 carta de vía de cualquier color	Añade 5£ a una propiedad privada
	X	X	X	X	Coloca 1 carta de vía amarilla y/o 1 verde en cualquier orden	Coloca 1 carta de vía de cualquier color
	X	X	X		Coloca 1 o 2 cartas de vía amarillas	Añade 5£ a una propiedad privada
	X	X		X	Primero vende tantas acciones como quieras y/o compra 1 acción	Coloca 1 carta de vía de cualquier color
	X	X	X		Primero vende tantas acciones como quieras y/o compra 1 acción	Añade 10£ a una propiedad privada
	X				Primero vende tantas acciones como quieras y/o compra 1 acción	Añade 5£ a una propiedad privada
	X	X			Compra 1 tren máximo	Coloca 1 carta de vía de cualquier color
	X	X	X	X	Compra 1 o 2 trenes	Añade 5£ a una propiedad privada
	X	X	X	X	Compra, y coloca, una ficha de estación	Añade 5£ a una propiedad privada
	X	X	X		Añade 50/70/100£ a la tesorería de las compañías, dependiendo de la fase del juego	Añade 20£ a una propiedad privada

Cada jugador comienza el juego con una Carta Copia la Tierra de Dimen. Un jugador puede cambiar esta carta por la habilidad de usar una carta de acción previamente seleccionada en esta ronda. Una Carta Copia la Tierra de Dimen sin utilizar, al final de la partida, vale 20£.

Explicación de las acciones

a) Colocar carta de vía

Las cartas de vía deben tocar al menos un lateral de una carta de vía en la mesa. Las cartas colocadas deben ser una extensión de la vía conectada a una ficha de estación de la compañía sin ser bloqueadas por fichas de estación extranjeras.

Hay cuatro tipos de cartas de vía amarillas:

- Ciudades grandes (metrópolis = A)
- Ciudades
- Pueblos (Vienen con Cartas de Personaje o cartas de vía de Escenario; los puertos se tratan como pueblos) • Vía normal
- Vía normal

Para construir una metrópolis amarilla (ciudad-A), cuesta a una de las compañías del jugador 50€ que se paga con la tesorería de la compañía. (Excepción: la ciudad inicial de Slamecksan Railway, que es gratuita). La empresa debe ser capaz de seguir las reglas para colocar una carta de vía. El resto de cartas de vía se colocan de forma gratuita.

Regla de patrón de tablero de ajedrez

- Ninguna ciudad/metrópolis puede tocar otra ciudad/metrópolis en un borde. (Excepción: Mildendo. Todas las ciudades de origen tocan Mildendo).
- Ninguna carta de pueblo/vía normal puede tocar otra carta de pueblo/vía normal por un borde.
- Por lo tanto, las cartas de pueblo/vía normal y las de ciudad/metrópolis se colocan alternadas.

- Tan pronto como se compre el primer 3-tren (o se mueva a la reserva de trenes durante la burocracia), las cartas verdes estarán disponibles.
- Tan pronto como se compre el primer 5-tren (o se mueva a la reserva de trenes durante la burocracia), las cartas marrones estarán disponibles.
- Una carta verde reemplaza a una amarilla. Una carta marrón reemplaza a una verde.
- Todos los tramos de vía en la carta reemplazada deben mantenerse en las mismas orientaciones en la nueva carta. Las ciudades son reemplazadas por ciudades, metrópolis por metrópolis (la mejora es gratuita), cartas de vía normal por cartas de vía normal.
- Cuando se reemplaza una carta, todas las estaciones en ella deben colocarse en la nueva con las mismas conexiones que antes. La carta reemplazada se puede reutilizar.
- Un lugar adicional para una ficha de estación puede resultar de una mejora. Si una carta tiene al menos un espacio libre para una ficha de estación, las rutas pueden ejecutarse a través de esta ciudad y las compañías pueden construir más allá.
- Una actualización de una ciudad-Y de amarillo a verde o de verde a marrón no cuesta nada.

b) Comprar Trenes

- Si una compañía compra un tren, se lo compra al banco o a otra compañía. (Solo las compañías recién fundadas y las que mantienen dividendos pueden/deben comprar trenes de la reserva de trenes).
- Los nuevos trenes se compran al banco al precio de compra impreso en su carta de tren. Los nuevos trenes deben comprarse en orden ascendente (primero 2-trenes, luego 3-trenes y así sucesivamente).
- Las compañías también pueden comprar trenes (incluso trenes obsoletos) de otras compañías (si el director está de acuerdo). El precio es negociable, pero debe ser declarado públicamente. El precio de compra debe ser de al menos 1£.
- Los trenes obsoletos pueden ser devueltos voluntariamente. Se colocan en la carta "Reserva de Trenes".
- Una empresa no está obligada a poseer un tren. Si una compañía no posee un tren y quiere comprar uno y no tiene suficiente dinero para comprar uno, el director de la compañía puede compensar el déficit con sus activos privados. Después de la compra la empresa tiene £ 0 de tesorería.
- Carta de acción "Compra 1 o 2 trenes": puedes comprar un tren con dos compañías diferentes.

Ejemplo: una de tus compañías compra el próximo tren disponible del banco, luego tu otra compañía lo compra por 1£.

La compra o el descarte (durante la burocracia) de un tren puede desencadenar un cambio de fase inmediato:

Fase 1: empieza al principio del juego

- Solo están disponibles las cartas de vía amarillas.
- El valor más bajo de la carta de acción "Añadir 50/70/100€ a la tesorería de las empresas" es válido.

Fase 2: empieza con la compra del primer 2-trenes

- Límite de trenes 4 (Cada compañía puede tener hasta 4 trenes).

Fase 3: empieza con la compra del primer 3-trenes

- Las cartas de vía verdes están disponibles.
- El valor medio de la carta de acción "Añadir 50/70/100€ a la tesorería de las empresas" es válido.

Fase 4: empieza con la compra del primer 4-trenes

- Límite de trenes: 3.
- 2-trenes quedan obsoletos (la carta de tren se voltea). Los ingresos de un tren de este tipo se dividen por la mitad (redondeado hacia abajo; un ingreso de 90 se convierte en 40).

Fase 5: empieza con la compra del primer 5-trenes

- Las cartas de vía marrones están disponibles.
- El valor más alto de la carta de acción "Añadir 50/70/100€ a la tesorería de las empresas" es válido. • Límite de trenes: 2.
- Los 2-trenes se oxidan (se retiran del juego).

Fase 6: empieza con la compra del primer 3D-tren

- 3-trenes quedan obsoletos (la carta de tren se voltea). Los ingresos de un tren de este tipo se dividen por la mitad.

Fase 7: empieza con la compra del primer 4D-tren

- Los trenes-4 quedan obsoletos (la carta de tren se voltea). Los ingresos de un tren de este tipo se dividen por la mitad.
- Los trenes-3 se oxidan (se retiran del juego).

Los Trenes normales nunca pueden oxidarse o devolverse voluntariamente, pero los trenes obsoletos (= la carta de tren fue volteada y muestra el lado gris) pueden devolverse a la reserva de trenes voluntariamente.

Límite de Trenes

Reserva de Trenes

Trenes Oxidados Fuera del Juego

Cada compañía puede poseer un cierto número de trenes (dependiendo de la fase de juego). Una compañía que ya posee su número máximo de trenes no puede comprar un tren nuevo, incluso si con esta compra algunos de sus propios trenes se oxidaran y la compañía estuviera dentro del límite permitido de trenes. Una empresa puede devolver voluntariamente un tren obsoleto (carta de tren gris) antes de comprar un tren. La carta de tren devuelta voluntariamente se coloca en la carta "Reserva de Trenes" donde se almacenan los trenes antiguos.

Si una compañía tiene que devolver un tren porque el límite de trenes se redujo debido a un cambio de fase, pon estos trenes en la carta "Reserva de Trenes".

Si, debido a un cambio de fase, los trenes se oxidan, quedan fuera del juego; puedes dejar estos trenes en la "Carta de Trenes Oxidados". Esto también es válido para trenes en la Reserva de Trenes.

c) Vender/Comprar Acciones

Primero, el jugador puede vender cualquier cantidad de acciones que quiera. Las acciones se devuelven al banco.

Primero, el jugador recibe el precio actual de cada acción en efectivo. Luego, el marcador del precio de la acción baja un espacio (si el marcador del precio de la acción está en la fila superior) o un espacio a la izquierda y hacia arriba (si el marcador del precio de la acción está en la fila inferior) por cada acción vendida. Un marcador que se mueve a un espacio ya ocupado debe colocarse debajo de cualquier marcador que ya esté ahí.

Las acciones de Director (acciones 50%) nunca se pueden vender.

Al comprar una acción, el jugador

- o bien compra una participación del 10% de una compañía, ya fundada, al el banco. Paga el precio actual de la acción al banco. Se permite comprar una acción que el jugador acaba de vender.
- o compra un certificado de Director (y funda una nueva compañía):

Fundar una nueva compañía

- El jugador elige una acción del 50% disponible de una empresa.
- Elige un precio de la acción inicial (cualquier precio disponible en la tabla de precios de las acciones), coloca uno de las fichas de la compañía en este espacio de la tabla de precios de las acciones y paga **cinco veces** el precio de las acciones al banco..
- Toma el estatuto de la compañía, las tres fichas de estación y diez veces el precio de la acción como tesorería. La ficha de inicio se coloca en cualquier espacio de estación de ciudad o metrópoli vacía disponible. Si no hay un espacio vacío disponible, no puede fundarse ninguna compañía.
- Inmediatamente, la compañía puede elegir cualquier tren fuera de la reserva de trenes (no es necesario que sea el más alto). Paga el precio impreso al banco.

- El Límite de Acciones es 5. Ningún jugador puede poseer más de cinco acciones. El certificado de Director cuenta como uno para este límite.
- Un jugador no puede poseer más de 2 certificados de Director.
- Un jugador puede poseer todas las acciones de una compañía.
- Nota: solo el 80% de las acciones de una empresa están disponibles. Esto es a propósito. El otro 20% se ha perdido en su camino hacia Lilliput.

d) Colocar una ficha de estación

Con la carta de acción "Colocar una ficha de estación", una compañía puede colocar una ficha en un círculo de ciudad para crear una estación. Se aplican las siguientes restricciones:

- La primera estación adicional cuesta 40£; cada estación adicional cuesta 100£.
- El ferrocarril solo puede colocar una ficha en un círculo de ciudad vacío.
- El ferrocarril debe poder trazar una *ruta de tren legal*, de cualquier longitud, desde una de sus otras estaciones hasta la ciudad en la que se coloca la ficha.
- Cada carta puede tener solo una ficha de estación de cada compañía.

Las fichas de estación sirven para los siguientes propósitos:

- Cada ruta manejada por una compañía debe contener una de sus fichas de estación en algún lugar de la ruta.
- Una ciudad totalmente ocupada por fichas de estación solo puede ser atravesada por compañías que **posean una de** las fichas.
- Una compañía solo puede construir si la carta está en una ruta conectada a una de sus fichas de estación.

Definición de Ruta Legal:

Una ruta para un ferrocarril es un segmento continuo de vía que conecta al menos una ciudad que contiene una de las estaciones del dicho ferrocarril. Una ruta no puede usar el mismo tramo de vía más de una vez. Una ruta no puede retroceder en un nudo. Una ruta no puede cambiar de vía en un cruce. Una ruta que ingresa a una ciudad por una vía puede salir de la ciudad por cualquier otra vía.

Nudo Cruce

e) Añade 5/10/20£ a una propiedad privada

Como dice, añade 5/10/20£ a la caja **privada**.

f) Añade 50/70/100£ a la tesorería de una compañía

Dependiendo de la fase de juego, se colocan £ 50/70/100 en la tesorería de una o dos compañías en posesión del jugador. Por lo tanto, puede dividir la cantidad entre todas las compañías que poseas de la forma que desees.

Cartas de Personaje

Cada personaje proporciona al jugador una habilidad especial (para todas sus compañías) y una o dos cartas de vía que pueden colocarse además de cualquier acción durante su turno.

Tabla 2. Cartas de Personaje

Nombre	Habilidad Especial	Carta/s de Vía Especial	Nota
Golbasto Momarem Evlame Gurdilo Shefin Mully Uilly Gue (Emperador de Lilliput)	Colocación libre de cartas Y amarillas (en lugar de pagar 50£).		Debe ser una mejora de una carta de ciudad amarilla (pero no la ciudad inicial y ninguna carta Y). El valor más alto cuenta para una compañía con una ficha de estación en el castillo.
Limnoc (el General)	El coste de poner una ficha de estación se reduce un 50%.		Puede colocarse como una carta de ciudad amarilla pero no puede mejorarse.
Balmuff (la Justicia Mayor)	Recibe 5£ en tu tesorería privada o 20£ en tus compañías (que se distribuyen de forma arbitraria) al comienzo de cada ronda.		Los pueblos no cuentan para el alcance de un tren.
Skyresh Bolgolam (Gran Almirante)	El coste para cada tren que se compra al banco se reduce en un 10%.		Ninguna carta de vía puede llegar a un lado vacío de una carta de Puerto. Un Puerto se trata como un pueblo (no cuenta para el alcance de un tren).
Flimnap (el Gran Tesorero)	Puede ser cambiado por dinero privado. La cantidad es un número redondo multiplicado por 10.		Puede colocarse como una carta de ciudad amarilla, pero solo después de que comience la fase marrón. No puede mejorarse.

Tabla 3. Detalles para las Cartas de Vía de las Cartas de Personaje

Personaje	Emperador	General	Almirante	Justicia	Tesorero
Puede colocarse en la fase...	verde	amarilla	amarilla	amarilla	marrón
¿Mejorable?	no	no	no	no	no
Cuenta como una carta... para la regla del patrón tablero de ajedrez	ciudad	ciudad	normal	normal	ciudad
¿Cuenta para el alcance de un tren?	sí	sí	no	no	sí

¿Debe ser inicio o final de una ruta?	no	no	sí	no	sí
Nota	Cuenta el mayor valor para la compañía con una Ficha.		Ninguna vía puede llegar a los otros lados de la carta de puerto.		

Hay cartas distintas si juegas con la [variante Brobdingnag](#).
La vía puede conducir a una carta de vía sin conexión, pero no al agua.

2. Mover trenes

Las ferroviarias actúan en orden de cotización. La que tenga el mayor precio de la acción actúa primera.
Cada tren propiedad de una compañía puede moverse una vez en una ruta para generar ingresos. Las ubicaciones de ingresos son: metrópolis, ciudades, pueblos, Mildendo o puertos.

- La ruta debe incluir una serie de dos o más ubicaciones de ingresos conectadas por vía.
- Cada ruta debe contener una ficha de estación de la compañía que mueve.
- Una ciudad/metrópolis que está completamente ocupada por fichas de estación de otras compañías está bloqueada y no se puede atravesar. Una ruta puede comenzar o terminar en una ciudad/metrópolis bloqueada.
- Una ciudad/metrópolis que no está completamente ocupada por fichas de estación de otras compañías se puede atravesar.
- Cada tren tiene un rango (el número impreso en la carta). Este es el número de estaciones (ciudades/metrópolis) en la ruta. Los pueblos (y los puertos) no cuentan para el número de rango.
- No se pueden omitir ubicaciones de ingresos en la ruta.
- Una ruta no puede visitar ninguna ubicación de ingresos más de una vez.
- La ciudad de Mildendo, si se visita, debe ser el inicio o el final de una ruta..
- Si una compañía posee más de un tren, cada uno debe mover en una ruta completamente separada. En las ubicaciones de ingresos, las rutas pueden encontrarse entre sí o cruzarse, siempre que se usen vías separadas en cada caso.

Los ingresos obtenidos por cada compañía son pagados por el banco.

Los ingresos de una compañía son la suma de los ingresos de cada tren. Los valores de todas las ciudades/metrópolis/pueblos/Mildendo están impresos en las cartas. Para los trenes D, los valores de todas las ciudades/metrópolis/pueblos/Mildendo se duplican.

Una vez que un ferrocarril ha movido todos sus trenes, el director suma los totales de todos los viajes para obtener a los ingresos de esta compañía este turno..

Precio

Rango (Tipo)

Los ingresos reclamados deben ser los ingresos totales más altos que cualquier jugador puede mostrar.

El director de la compañía obtiene los ingresos del banco y luego decide cómo se pagará este ingreso total. Se puede pagar a los accionistas (como dividendos) o a la compañía en sí (sumado a la tesorería corporativa).

Ingresos	La Compañía Roja tiene un 2-tren y otro 3-tren. 3-tren: Mildendo-D-C-B: ingresos de 110. 2-tren: Mildendo-A-B: ingresos de 60. Un pueblo (B) no cuenta para el rango del tren. Puede ser final de ruta.
Ejemplo 1	La Compañía Azul tiene dos 3-trenes. Mueve 3-tren: Mildendo-D-E: ingresos de 90. Mueve 3-tren: D-C: ingresos de 70. Un 3-tren solo puede visitar dos paradas porque su ruta está bloqueada con otras fichas de estación. Verde tiene dos 2-trenes. 2-tren: Mildendo-C-B: ingresos de 70. 2-tren: C-D: ingresos de 70. Amarilla tiene dos 2-trenes. 2-tren: Mildendo-E: ingresos de 50. 2-tren: E-D: ingresos de 60.

Ingresos

Ejemplo 2

Fase Marrón

Roja tiene un tren-3D y un tren-3 obsoleto.

3D: F-B-C = $100 \times 2 =$ ingresos de 200.

Los ingresos se duplican.

Tren-3: B-A-C = $90/2 = 45 =$ ingresos de 40.

Los ingresos se dividen entre 2 y se redondean hacia abajo.

Amarilla tiene un tren-4.

4: C-B-F-G-H-I = ingresos de 190.

Las ubicaciones de ingresos G e I no cuentan para el rango del tren-4. El castillo cuenta 50 debido a la ficha allí.

Verde tiene dos trenes-4.

4: C-D-E = ingresos de 110.

4: F-G-H-D = ingresos de 120.

Ambos trenes viajan a solo tres ciudades (G no cuenta para el rango) porque ningún otro tren de la compañía puede usar un tramo de vía.

Azul tiene un tren-3 obsoleto.

3: E-D-H-G = $130/2 = 65$ = ingresos de 60.

Los ingresos se dividen entre 2 y se redondean hacia abajo. El pueblo G puede ser final de la ruta.

Pagar Dividendos

Cuando las compañías pagan un dividendo, cada jugador recibe la parte de los ingresos correspondiente a las acciones que posee. Las acciones en el Banco se pagan al banco.

Si una compañía paga un dividendo, el precio de la acción aumenta. El marcador en la tabla de acciones se mueve hacia la derecha un espacio.

Si el marcador está al final de una fila, se mueve hacia arriba.

Un marcador que se mueve a un espacio ocupado debe colocarse bajo cualquier marcador que ya esté allí.

David

30\$			500\$		
1R	+25	55	T2	-80	420
AAm	-55	0	F	-40	380
2R	+70	70			
2Am	+6	76			

1R-Ingresos de la Compañía Roja en la 1ª Ronda

AAm-Acción Amarilla

2R- Ingresos de la Compañía Roja en la 2ª Ronda

2Am- Ingresos de la Compañía Amarilla en la 2ª Ronda

T2-compra de Tren-2

F-compra de Ficha

En lugar de usar billetes, puedes usar opcionalmente la libreta de notas.

Quedarse dividendos

El director puede decidir colocar todos los ingresos en la tesorería de esa compañía. Si una compañía no paga dividendos, el precio de las acciones cae. El marcador en la tabla de acciones se mueve hacia la izquierda un espacio. Si el marcador está al final de una fila, se mueve hacia abajo.

Un marcador que se mueve a un espacio ya ocupado debe colocarse debajo de cualquier marcador que ya esté allí. La compañía inmediatamente puede comprar cualquier tren de la reserva de trenes.

3) Burocracia

a. El siguiente tren disponible (la carta de tren en la parte superior del mazo de cartas de tren) se coloca en la reserva de trenes.

b. La "Carta de Jugador Inicial" va al siguiente jugador en sentido horario.

c. Las cartas de acción se devuelven al centro de la mesa.

d. El marcador de turnos se mueve un espacio hacia adelante.

Final de partida

El juego termina después de 8 rondas.

En la última ronda, todos los dividendos se duplican. Esto significa que cuentas tus ingresos como en las rondas anteriores (todas las rutas incluidas) y lo multiplicas por 2. En la última ronda no **puedes quedarte** los dividendos en tu compañía.

- El marcador en la tabla de acciones se mueve dos espacios a la derecha.

- Todos los jugadores cuentan su efectivo y determinan el valor actual de sus acciones.

- El dinero en tesorería de la empresa no cuenta para el jugador.

- Una Carta Copia de la Tierra de Dimen no utilizada le da al jugador 20 libras al final del juego.

El jugador con el mayor valor total gana la partida.

Diferencias de las reglas para 2 y 3 jugadores.

Reglas especiales para 3 jugadores.

- El juego dura 9 rondas. Al final de la 9ª ronda, el dividendo se duplica (en lugar de la 8ª ronda).

- Después de que cada jugador haya elegido una compañía inicial, la cuarta compañía inicial se retira del juego.

- Después de que las compañías de inicio recibieron sus trenes, solo se colocan dos trenes-2 en la parte superior del mazo de cartas de tren el resto de trenes-2 se eliminan del juego.

- Solo hay 8 cartas de acción. Ver en la tabla 1. Cartas de Acción las que se eliminan.

- Retira las cartas de tren como se muestra en la Tabla 6. Trenes.

Reglas especiales para 2 jugadores.

- Ambos jugadores tienen 2 Cartas de Copia de la Tierra de Dimen.
- Después de que ambos jugadores hayan elegido una compañía inicial, las otras dos se retiran del juego. Después de que las compañías iniciales reciban sus trenes, solo dos trenes-2 se colocan en el mazo de cartas de tren, los otros trenes-2 se retiran del juego.
- Solo hay 6 cartas de acción. Ver en la tabla 1. Cartas de acción las que se eliminan.
- Retira las cartas de tren como se muestra en la Tabla 6. Trenes.
- Variante de juego para 2 jugadores: cada jugador elige dos cartas de personaje.

Variante para jugadores profesionales

La carta de tren superior del mazo de cartas de tren se retira antes del paso 2. Movimiento de trenes. Los trenes pueden oxidarse o eliminarse del juego **antes** de que puedan obtener ingresos.

Variantes

“Expreso-Allenbeck-Tottenham”

Material adicional:

- 3 fichas de ciudades marrones con ciudades con nombre: Tottenham, Allenbeck, Plips en lugar de cartas marrones de ciudad normales.
- Si un tren llega a tres de las cuatro ciudades con nombre (Mildendo, Tottenham, Allenbeck, Plips) obtiene un bono de +20£.
- Si un tren recorre las cuatro ciudades nombradas, recibe un bono de +50£.
- Este bono no se duplica con un tren-D.

“Laputa” (literally, this means Thebitch

Material adicional:

- 4 cartas de vía de ciudades marrones con vías de color llamadas "Laputa" en lugar de las cartas de ciudad marrón normales.
- Solamente la compañía con el color correspondiente puede poner la carta de vía.
- Solo la compañía con el color correspondiente puede utilizar las vías. Funciona como una carta de vía normal en el resto de ocasiones, por lo que puede ser una mejora de una vía existente.
- Con 3 o 2 jugadores, retira las cartas de vía de Laputa con los colores que no están en juego.

“Brobdingnag”

Material adicional:

- 30 cartas llamadas “Brob”
- Usa las cartas Brob en lugar de las normales.
- En Brobdingnag, los ingresos de los trenes siempre se pagan el 50% (redondeado a la decena más cercana) a los accionistas y el 50% a la compañía. Es posible quedarse todas las ganancias.

Reglas Variante en Solitario

En la variante en solitario, el jugador juega contra un jugador ficticio llamado Gulliver.

Pista: a veces hay que decidir entre dos posibilidades. Puedes lanzar un dado (números pares e impares).

Preparación

- Primero, elije al azar una de las cuatro compañías iniciales para Gulliver, pero no una carta de personaje.
- Gulliver obtiene su capital inicial, la acción de director del 50% de la compañía y su estatuto. La compañía no recibe capital inicial.
- Elije al azar una carta de ciudad inicial (hay dos posibilidades: ciudad con vía recta o ciudad con curva) y colócala junto a la carta de vía de ciudad inicial roja, "Mildendo", y coloca la ficha de estación inicial en ella. Si es una carta de ciudad con una curva, elije al azar en qué dirección colocarla.
- Segundo, el jugador elige una de las tres compañías iniciales restantes y una carta de personaje.
- El resto de compañías iniciales quedan fuera del juego.
- No se usan Cartas Copia de la Tierra de Dimen en las partidas en solitario.
- Coloca las siguientes cuatro cartas de acción sobre la mesa (consulte la Tabla 1. Cartas de Acción): después de que las compañías iniciales hayan recibido sus trenes-2, crea un mazo de trenes con dos trenes de cada tipo (pero todavía un número ilimitado de trenes-4D).

Modo de juego

El juego tiene 8 rondas

1. Acciones

Primero, el jugador elige dos cartas de acción y realiza una de las dos posibles acciones de cada carta. Luego es el turno de Gulliver. Gulliver realiza sus acciones en el siguiente orden:

A. Construir vía

B. Construir estación

C. Construcción de Vía normal adicional

D. Comprar acciones

E. Comprar trenes

Detalles:

A. Construir vía:

Gulliver coloca una carta de vía. Reglas de construcción (ejecuta el primer paso posible):

1. Mejora una carta de ciudad verde a una de ciudad marrón.
2. Mejora una carta de ciudad amarilla a una de ciudad verde.
3. Construye una carta de ciudad amarilla.
4. Construye una carta amarilla de vía normal.

Reglas adicionales de colocación de cartas:

- Solo se mejoran las cartas con una ficha de estación de las compañías de Gulliver. Primero la carta con la estación inicial. Luego, una de las otras dos posibles cartas (elige al azar si es necesario).
- Cartas de ciudad verde: la nueva vía debe apuntar a Mildendo.
- Cartas de ciudad amarilla: si Gulliver tiene varias opciones para colocar una carta de ciudad amarilla, elige la que está más cerca de Mildendo. Si hay un empate, elige al azar.
- Curvas amarillas (con o sin ciudad): elige al azar en qué dirección se colocan.

B. Construir estación

Gulliver coloca una ficha de estación en cada ciudad amarilla que acaba de construir hasta que se colocan las tres fichas de estación. Para Gulliver, esta acción es gratuita.

C. Construcción de Vía normal adicional

Si una ciudad con una de las fichas de estación de Gulliver tiene un tramo de vía que conduce a ninguna parte, se coloca una carta de vía normal para continuar la vía. Elije al azar si se coloca una recta o una curva.

D. Comprar acciones

- Gulliver nunca vende acciones.
- Si Gulliver puede permitírselo, compra una nueva acción-10% por ronda. Elije al azar si hay más de una para elegir.
- Gulliver no compra más de tres nuevas acciones del 10%.
- Su quinta y última acción para comprar será la acción del 50% de director de una nueva compañía. Lo compra tan pronto como pueda permitírselo (mínimo 250£). La compra al precio más alto que puede pagar.
»Coloca la ficha de inicio de la nueva compañía de Gulliver en la casilla de inicio de su primera compañía si hay un espacio disponible. Si no es así, colócala en la ciudad más cercana. Si hay más de un elige al azar.
»La segunda compañía de Gulliver no coloca ninguna ficha de estación.

E. Comprar trenes

- En lugar de poner la siguiente carta de tren disponible en la carta "Reserva de Trenes" durante la burocracia, se añade a una de las compañías de Gulliver.
- Si Gulliver tiene dos compañías, la siguiente carta de tren se asigna a la compañía con menos trenes. Si hay un empate, se asigna a la compañía con la carta de tren del número más bajo (3D es más alto que un tren-5, 4D es más alto que un 3D). Si todavía hay empate, la carta de tren se asigna a la primera compañía de Gulliver.
- Si la compañía de Gulliver está en su límite de trenes, la carta de tren con el número más bajo se oxida (fuera del juego) para crear espacio para el nuevo tren.
- Si, debido a un cambio de fase, una o ambas compañías de Gulliver tienen demasiados trenes, entonces se elimina la carta de tren con el número más bajo (fuera del juego).

2. Mover trenes

Como en el juego básico todas las compañías mueven sus trenes. Las empresas de Gulliver siempre pagan dividendos. Tanto el jugador como Gulliver reciben dividendos por sus acciones.

3. Burocracia

- a) Las cartas de acción se devuelven al centro de la mesa.
- b) El contador de turnos se mueve un espacio hacia adelante.

Final de partida

El juego termina después de 8 rondas.

Como en el juego básico, el dividendo de la última ronda se duplica. El jugador con el valor total más alto de efectivo y acciones gana el juego.

Cartas de Vía de Escenario

Con las cartas de vía de escenarios, puedes construir un paisaje antes de que comience el juego. Hace que la construcción de vías sea más difícil o proporciona características especiales. Depende de ti qué cartas de escenario desea utilizar. Puedes construir tu propio paisaje. Algunas sugerencias se muestran a continuación.

Las cartas de vía de escenario se colocan antes de que comience el juego, después de colocar Mildendo. Para mantener la **regla del tablero de ajedrez**, para la mayoría de las cartas es importante dónde pueden ser colocadas.

- Las cartas marcadas con un círculo se tratan como cartas de ciudad. Debes colocarlas donde normalmente se coloca una carta de ciudad.
- Las cartas marcadas con un cuadrado se tratan como cartas de vía normal. Debes colocarlas donde normalmente se coloca una loseta de vía normal.
- Las cartas marcadas con un cuadrado y un círculo se pueden colocar en cualquier lugar.

Tabla 4. Cartas de Vía de Escenario

Tipo

Explicación

Dónde colocarla

Si un tren pasa por una mina, la compañía obtiene +10/+20 para la tesorería.

Sólo donde se puede una vía normal.

Puede ser reemplazada por una carta de ciudad amarilla o una carta de vía amarilla normal. Pagar un coste de terreno de 30€. Pagado por la compañía que es capaz de colocar la carta.

Cualquier parte

Puede ser reemplazada por una carta de ciudad amarilla o una carta de vía normal amarilla. Pagar el coste del terreno de 10€. Pagado por la compañía que es capaz de colocar la carta.

Cualquier parte

No puede ser sobre construido en absoluto. Ninguna carta de vía puede conducir al borde de una carta de mar.

Cualquier parte

Tipo

Explicación

Dónde colocarla

No se puede sobre construir, excepto por la carta de túnel con bordes verdes que se puede construir a partir de la fase verde por un coste de 50€. Pagado por la empresa que es capaz de colocar la carta. Reemplaza una carta de montaña por la carta de túnel.

Cualquier parte, pero el túnel es tratado como vía normal.

Debe ser final de ruta. Cuenta como 60€ para una compañía con una ficha en ella.

Cualquier parte. La regla del tablero de ajedrez no es válida para Wiggywack (como Mildendo).

Algunas vienen con, otras sin ciudad. Sin mejora.

Algunas se tratan como vías normales, otras como cartas de ciudad (como se indica).

Escenarios

Escenario 1: Empecemos

Escenario 2: Las Montañas

Escenario 3: Ciudad en Ciudad

Escenario 4: Separados

Créditos

Diseño del juego: Leonhard Orgler

Diseño: David Hanáček

Diseño gráfico: Martin Málek

Ilustraciones: Petr Štich

Traducción: Daniel Esteban

Publicado por: Fox in the Box, 2018

Muchas gracias por el testeo y apoyo a:

Ronald Novicky, Sascha Kreindl, Thomas Kranewitter, Matthias Mahr, Uwe Gemming, Mark Morrise, Justin Rebelo y Tyler McLaughlin y ¡los 1.158 mecenas de Kickstarter!

Ferdinand de Cassan dedicó su vida a los juegos. Fue el fundador y organizador del "Wiener Spielefest", y apoyó todo y a cualquiera que tuviera algo que ver con los juegos. Por ejemplo, él personalmente me animó a publicar "1837" a principios de los noventa. Le debo mucho.

Tablas

Tabla 5. Cartas de vía

Variante	Carta	Amarilla	Verde	Marrón	Roja	Miscelánea
Juego Básico	Ciudades-Y	2	2	1		
	Ciudades	12	6	3		
	Vía Normal	16	3	1		
	Cartas Iniciales				1	

	Cartas de Personaje					7
Allenbeck	Ciudades			3		
Laputa	Ciudades			4		
Brobdingnag	Ciudades-Y	2	2	1		
	Ciudades	12	6	3		
	Cartas Iniciales				1	
	Cartas de Personaje					3
Escenario	Miscelánea					23

Tabla 6. Trenes (Fases)

Tipo

Coste

Número de jugadores

Obsoleto¹

Oxidado

Fase

Límite de trenes

¹El ingreso de los trenes obsoletos se divide a la mitad

²Cinco trenes-2 vienen con las cuatro compañías iniciales. Después de ser elegidos, no importa con cuántos jugadores juegues, solo quedan dos trenes-2 en el mazo de cartas de tren.