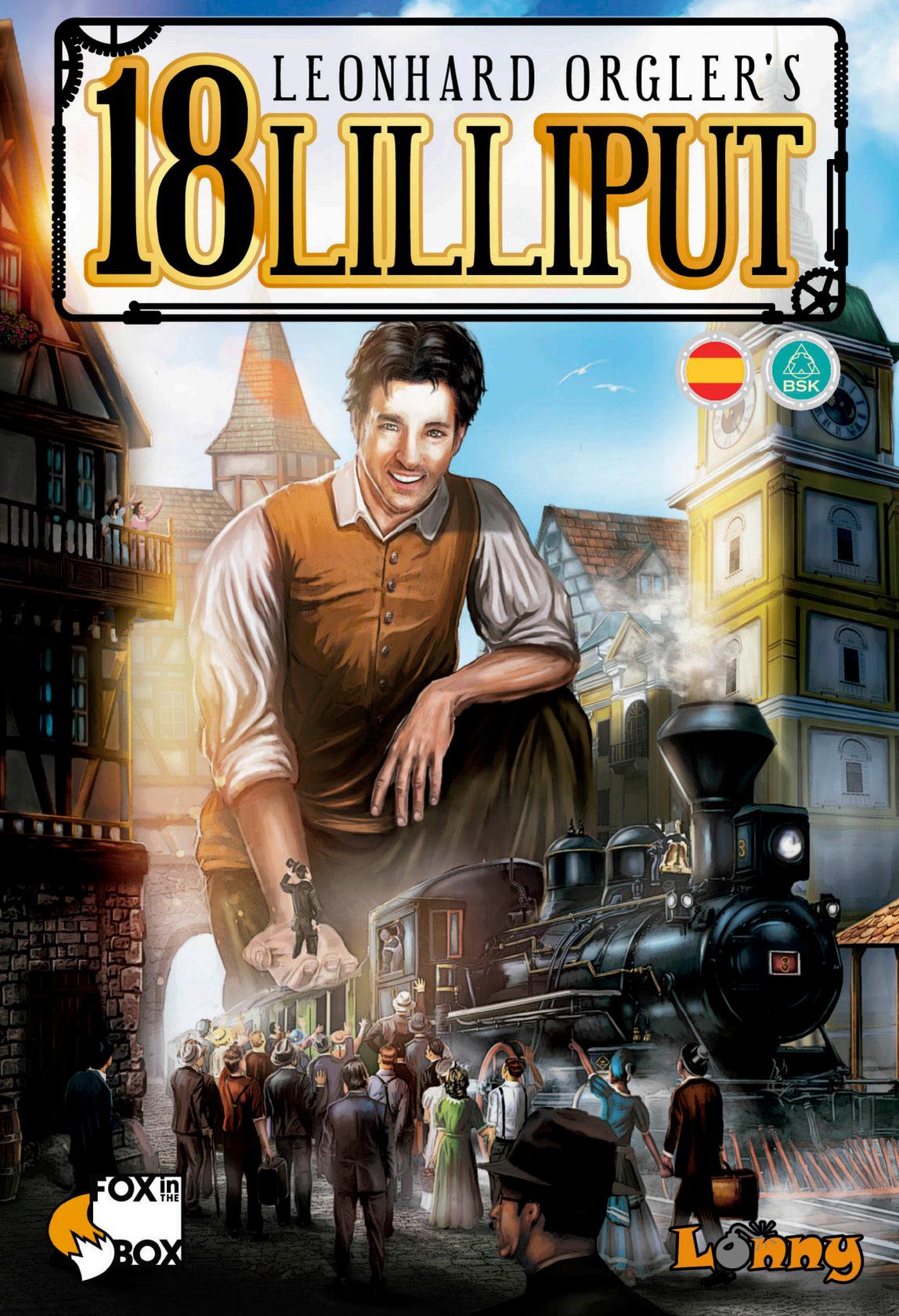
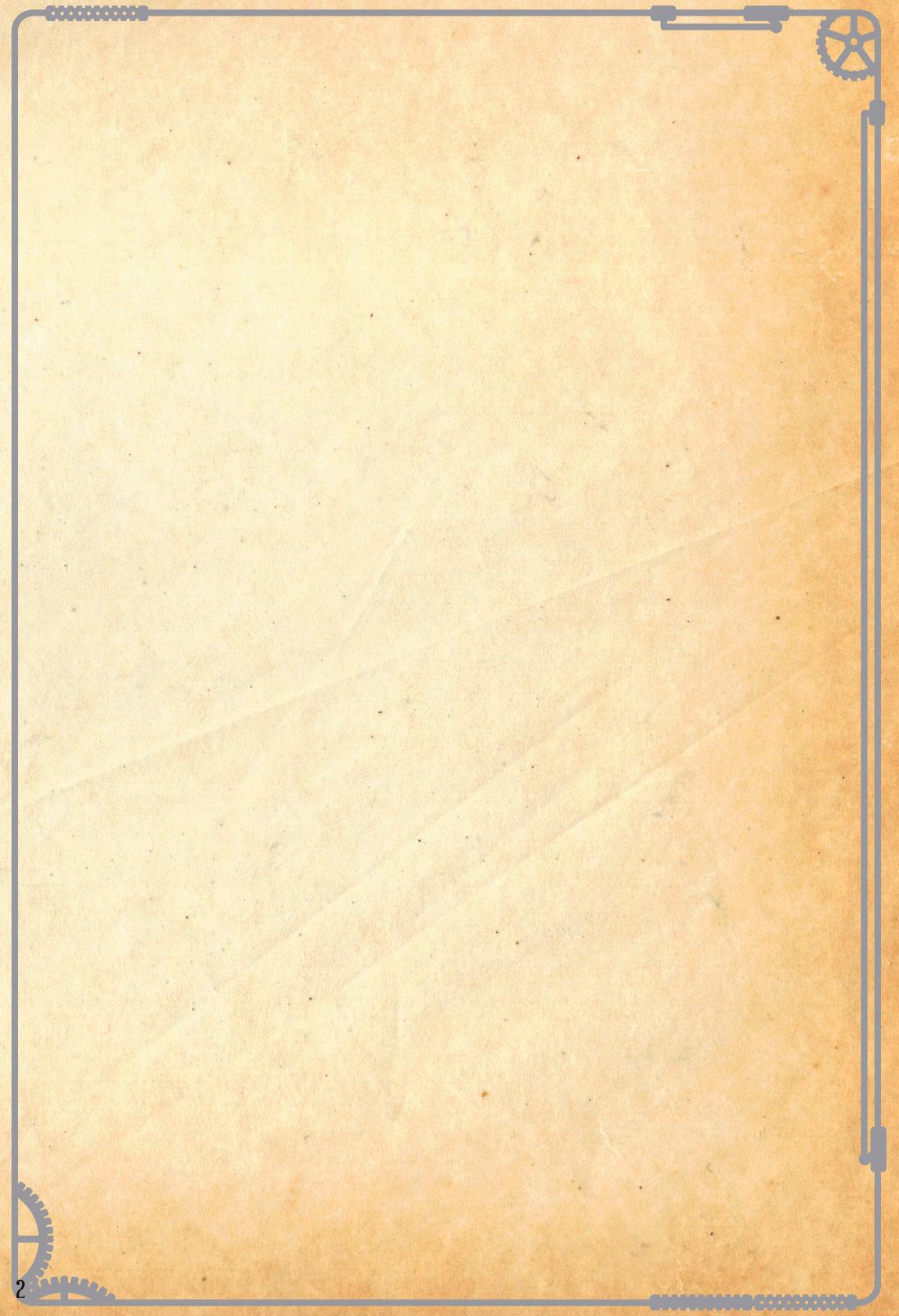


LEONHARD ORGLER'S **18 LILLIPUT**



Lonny



Despliegue inicial

1. Situar en el centro de la mesa la ficha de vía inicial roja (llamada "Mildendo").
2. Ordenar las cartas de tren por rango: Las cartas de tren-4D se colocan en la parte inferior, seguidas de las de tren-3D, después de la 5 a la 2 descendiendo, terminando con las cartas de tren-2 en la parte superior de la pila. Situar la pila de trenes ya preparada cerca del banco.
3. Ordenar las losetas de vía por tipo y sitúalas de manera que sean visibles y accesibles para todos los jugadores. Solo las amarillas se necesitan al comienzo, el resto son relevantes para planificar las últimas etapas del juego.
4. Situar los certificados de acción, las cartas de compañía, marcadores y el dinero cerca del banco.
5. Las cartas de acción se colocan bocarriba, una al lado de la otra, en la mesa.
6. Situar en la mesa el tablero de "Índice de precio de las acciones" (o las cartas de índice de precios – lo que prefiráis). El marcador de turno se coloca en el espacio 1 del marcador de turno.
7. Las 5 cartas de personaje se sitúan bocarriba en la mesa.



8. Cada jugador recibe una carta de "Dimen's Land Copy" y £30 como capital inicial.
9. Entregar al jugador inicial, elegido aleatoriamente, la carta de 1er jugador.
10. En sentido horario cada jugador elige una de las cuatro compañías iniciales (rojo, azul, verde y amarillo) o uno de los 5 personajes. Luego, en orden inverso, cada jugador hace una segunda elección (del tipo de carta que no haya elegido antes). La carta de personaje no elegida se guarda en la caja.
11. Cada una de las cuatro compañías iniciales tienen una ventaja:



Slamecksan Railway (azul): empieza con una loseta Y-ciudad (valor 30).



Lilliput National Railway (amarillo): empieza con dos 2-tren.



Glimigrim Valley Railway (verde): El propietario empieza con £60 de capital inicial privado en vez de £30.



Mildendo Railway (rojo): Empieza con un precio de acción de £55 y £550 de capital inicial.

12. Cada jugador pone el 50% de las acciones y la carta de la compañía frente a él. El capital inicial de cada compañía es de £500, (£550 para Mildendo Railway) ponlo a la derecha de la carta de compañía. Debajo de la carta de compañía pon la carta de tren-2 (dos tren-2 para Lilliput National Railway. Coge los 4 marcadores del color correspondiente. Uno se sitúa en el espacio 50 del "Índice de precio de las acciones", espacio superior izquierdo; Mildendo Railway lo sitúa en el espacio 55, el segundo espacio de la izquierda de la fila superior. Los otros 3 marcadores se ponen encima de la carta de compañía.
13. Inmediatamente – después de que un jugador elija compañía inicial –, pone una loseta de vía amarilla con una ciudad (valor 20) al lado de la loseta de vía inicial roja "Mildendo" y pone su marcador de estación base sobre ella. El propietario de Slamecksan Railway pone una loseta Y-ciudad (valor 30) en vez de una loseta de ciudad normal de manera gratuita.
14. Cada compañía comienza en un lado distinto de la loseta de vía inicial roja "Mildendo".
15. Precaución: No se permite colocar una loseta de vía en Y (ni pagando £50). Excepción: Slamecksan Railway, que pone una loseta de Y-ciudad como estación base.
16. Cuando pones una loseta de vía, puedes colocarla con cualquier orientación.
17. ¡La tesorería de una compañía debe mantenerse estrictamente separada de la de un jugador o de la de otra compañía!

Ejemplo de despliegue

12

45 50 55 60 65 70 80 90 100 105 110 120 135 150

6

3

8

12

10

8

12

10

+ £5	+ £5	
+ £5	+ £5	+ £10
+ £5	+ £5	+ £20

5

2

10

12

8

13

1

13

13

13

4

9

10

12

8

9

Secuencia de juego

El juego tiene 8 rondas.

Cada ronda está compuesta de las siguientes fases:

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 sigue el sentido horario, el segundo anti-horario. El jugador que fue último en el primer turno será primero en el segundo. Así ejecutará dos acciones seguidas.

2. Activar trenes

Todas las compañías activan sus trenes.

3. Burocracia

Detalles

1. Acciones

Con 4 jugadores tienes 10 cartas de acciones dónde elegir. (Con 3 jugadores 8, con 2 jugadores 6, con 1 jugadores 4)

Tabla 1. Cartas de Acción

Carta	Número de Jugadores				Acción	Acción Alternativa
	4	3	2	1		
 +£5	X				Coloca una loseta de vía de cualquier color	Añade £5 a tu capital privado
 +£5	X	X	X	X	Coloca 1 loseta de vía amarilla y/o verde en cualquier orden	Coloca una loseta de vía de cualquier color
 +£5	X	X	X		Coloca 1 o 2 losetas de vía amarillas	Añade £5 a tu capital privado
 +£5	X	X		X	Primero vende tantas acciones como quieras y/o compra 1 acción	Coloca una loseta de vía de cualquier color
 +£10	X	X	X		Primero vende tantas acciones como quieras y/o compra 1 acción	Añade £10 a tu capital privado
 +£5	X				Primero vende tantas acciones como quieras y/o compra 1 acción	Añade £5 a tu capital privado
 +£5	X	X			Compra como máximo 1 tren	Coloca una loseta de vía de cualquier color
 +£5	X	X	X	X	Compra 1 o 2 trenes	Añade £5 a tu capital privado
 +£5	X	X	X	X	Compra y coloca un marcador de estación	Añade £5 a tu capital privado
 +£20	X	X	X		Añade £50/70/100 a la tesorería de la compañía. (Depende de la fase de juego)	Añade £20 a tu capital privado

Cada jugador comienza la partida con 1 carta de copia Dimen's Land. Un jugador puede intercambiar esta carta para usar la habilidad de 1 carta de acción usada previamente durante la ronda. Las cartas Dimen's Land sin usar otorgan £20 al final de la partida.



Explicación de las Acciones

a) Colocar una vía

Las nuevas vías deben tocar al menos por un lado una vía existente y deben prolongar una vía conectada a un marcador de estación de la compañía sin ser bloqueadas por marcadores de estación extranjeros.

Hay cuatro tipos de vías amarillas:

- Grandes Ciudades (metrópolis = Y)
- Ciudades
- Localidades (A través de cartas de personaje o vías de escenario; los puertos son localidades)
- Vía simple

Ciudad



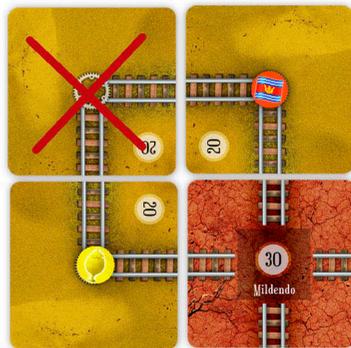
Localidad



Colocar una loseta amarilla (Y-ciudad) cuesta £50 de una de las compañías del jugador, y se pagan de la tesorería de la compañía. (Excepción: la ciudad natal de Slamecksan Railway, que es gratis). La empresa debe ser capaz de seguir las reglas para la colocación de una loseta de vía. Todas las demás losetas de vía se colocan gratuitamente.

Regla de Patrón de Ajedrez

- Ninguna ciudad/metrópolis puede tocar a otra ciudad/metrópoli por ningún lado. (Excepción: Mildendo. Todas las estaciones base tocan Mildendo).
- Ninguna loseta de localidad/vía simple puede tocar otra localidad/llanura por ningún lado.
- Así, las losetas de localidad/vía simple y de ciudad/metrópoli se colocarán alternativamente.
- En cuanto se compre el primer tren-3 (o se mueva a la reserva durante la burocracia) las losetas verdes estarán disponibles.
- En cuanto se compre el primer tren-5 (o se mueva a la reserva durante la burocracia) las losetas marrones estarán disponibles.
- Una loseta verde reemplaza una amarilla. Una loseta marrón reemplaza una verde.
- Los tramos de vía de la loseta reemplazada deben mantener la misma orientación en la nueva loseta. Las ciudades son reemplazadas por ciudades, las metrópolis por metrópolis (la actualización es gratuita), las vías simples por vías simples.
- Cuando se reemplaza una loseta, todas las estaciones que haya sobre ella deben volver a colocarse sobre la nueva, con las mismas conexiones que antes. La loseta reemplazada se puede reutilizar.
- Actualizando una loseta puede conseguirse un espacio adicional para un marcado de estación. Si en una loseta hay al menos un espacio libre, las rutas pueden atravesar la ciudad y las compañías construir más allá.
- La actualización de una Y-ciudad de amarillo a verde o de verde a marrón no cuesta nada.



b) Comprar Trenes

- Si una compañía compra un tren, lo compra nuevo del banco o a otra compañía. (Sólo las compañías recién fundadas y las empresas que conservan dividendos pueden/deben comprar trenes de la reserva de trenes).
- Los trenes nuevos se compran en el banco al precio de compra impreso en la carta del tren. Los nuevos trenes deben comprarse en orden ascendente (primero tren-2, luego tren-3 y sucesivamente).
- Las compañías pueden comprar trenes (incluso obsoletos) a otras compañías (si el director está de acuerdo). El precio es negociable y debe declararse públicamente. El precio de compra debe ser de al menos £1.
- Los trenes obsoletos pueden devolverse voluntariamente. Se colocan sobre la carta "Train Pool".
- Una compañía no está obligada a ser propietaria de un tren. Si una empresa no posee un tren y quiere comprarlo y no tiene suficiente dinero para comprarlo, el director de la empresa puede pagar la diferencia con sus activos privados. Después de la compra, la empresa tendrá £0 en la tesorería.
- Carta de acción "Compra 1 o 2 trenes": Puedes comprar un tren con dos compañías diferentes.

Ejemplo: Una de tus compañías compra el siguiente tren disponible del banco y después su otra empresa lo compra por £1.

Comprar o descartar (durante la Burocracia) un tren puede desencadenar un cambio de fase inmediato:

FASE 1: COMINEZA AL PRINCIPIO DEL JUEGO

- Sólo las losetas amarillas están disponibles.
- Sólo el valor más bajo de la carta de acción "Añade £50/70/100 a la tesorería de la compañía" es válido.

FASE 2: COMIENZA CUANDO SE COMPRA EL PRIMER TREN-2

- Límite de trenes: 4 (cada compañía puede tener como máximo 4 trenes).

FASE 3: COMIENZA CUANDO SE COMPRA EL PRIMER TREN-3

- Las losetas verdes están disponibles.
- Sólo el valor del medio de la carta de acción "Añade £50/70/100 a la tesorería de la compañía" es válido.

FASE 4: COMIENZA CUANDO SE COMPRA EL PRIMER TREN-4

- Límite de trenes: 3.
- Los tren-2 quedan obsoletos (gira la carta del tren). Los ingresos de un tren de este tipo se dividen entre dos (redondeado a la baja; un ingreso de 90 se convierte en 40).

FASE 5: COMIENZA CUANDO SE COMPRA EL PRIMER TREN-5

- Las losetas marrones están disponibles.
- Sólo el valor más alto de la carta de acción "Añade £50/70/100 a la tesorería de la compañía" es válido.
- Límite de trenes: 2.
- Los tren-2 se desguazan (se eliminan de la partida).

FASE 6: COMIENZA CUANDO SE COMPRA EL PRIMER TREN-3D

- Los tren-3 quedan obsoletos (gira la carta del tren). Los ingresos de un tren de este tipo se dividen entre dos.

FASE 7: COMIENZA CUANDO SE COMPRA EL PRIMER TREN-4D

- Los tren-4 quedan obsoletos (gira la carta del tren). Los ingresos de un tren de este tipo se dividen entre dos.
- Los tren-3 se desguazan (se eliminan de la partida).

Los trenes normales no pueden desguazarse ni devolverse voluntariamente, pero los trenes obsoletos (= la carta del tren girada que muestra el lado gris) pueden devolverse voluntariamente a la reserva de trenes.

LÍMITE DE TRENES

Cada compañía puede poseer cierto número de trenes (según la fase de juego). Una compañía que haya llegado al límite actual no puede comprar uno nuevo, ni aunque al hacerlo algunos de sus trenes se desguacen y con ello quede dentro del límite. Una compañía puede devolver voluntariamente un tren obsoleto (cartas de tren grises) antes de comprar uno nuevo. El tren devuelto se coloca sobre la carta "Train Pool", 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, pone estos trenes sobre la carta "Train Pool".

Si debido a un cambio de fase algunos trenes se desguazan, quedan fuera de la partida- podéis situarlos sobre la carta "Rusted Trains". También es válido para los trenes que estén en la reserva.

Reserva de
Trenes



Trenes
Desguazados

c) VENDER / COMPRAR ACCIONES



Primero, el jugador puede vender tantas acciones como desee. Las acciones se devuelven al banco. En primer lugar, el jugador recibe el precio actual de acción por cada acción vendida, en efectivo privado. Después, el marcador de precio de la acción baja un espacio (si el marcador de "índice de precio de las acciones" está en la fila superior) o un espacio a la izquierda y arriba (si el marcador está en la fila inferior) por cada acción vendida. Un marcador que se mueve a un espacio ya ocupado debe ponerse debajo de cualquier marcador que esté allí.

Las acciones de los directores (50%) nunca pueden venderse.

Cuando un jugador compra una acción

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

FUNDACIÓN DE UNA NUEVA COMPAÑÍA

- El jugador coge una participación del 50% de una compañía de las que estén disponibles.
 - Elige un precio inicial para las acciones (cualquier precio disponible en el índice de precios), pon uno de los marcadores de la compañía sobre él. Y paga **cinco veces** este precio al banco.
 - Coge la carta de la empresa, los tres marcadores de estación y diez veces el precio de las acciones como tesorería. La estación base se sitúa sobre cualquier espacio disponible vacío de ciudad o de metrópolis. Si no hay ningún espacio disponible, no se puede fundar una nueva compañía.
 - Inmediatamente la compañía puede elegir cualquier tren de la reserva de trenes (no tiene porqué ser la carta de tren superior). Paga su precio impreso al banco.
-
- El Límite de Acciones es 5. Ningún jugador puede poseer más de cinco acciones. El certificado de director cuenta a todos los efectos para este límite.
 - Un jugador no puede tener más de 2 certificados de director.
 - Un jugador puede poseer todas las acciones de una compañía.
 - Nota: Sólo el 80% de las acciones de una compañía están disponibles. Esto es así a propósito. El otro 20% se han perdido en por Lilliput...

d) COLOCAR UN MARCADOR DE ESTACIÓN

Con la carta de acción "Compra y coloca un marcador de estación", una compañía puede situar un marcador en un espacio de ciudad para crear una estación. Se aplican las siguientes restricciones:

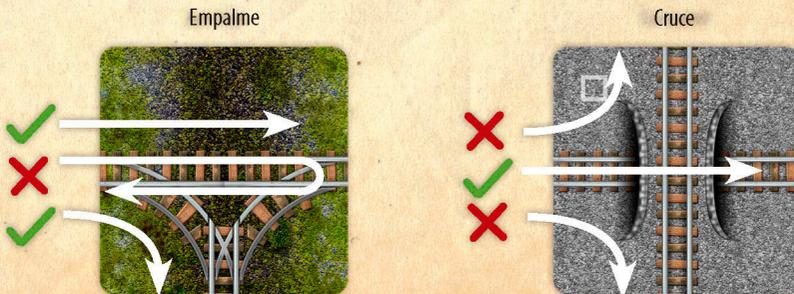
- La primera estación adicional cuesta £40; cada estación posterior cuesta £100.
- La compañía ferroviaria sólo puede colocar un marcador en un espacio de ciudad vacío.
- La compañía ferroviaria debe ser capaz de trazar una ruta de ferrocarril legal de cualquier longitud desde una de sus otras estaciones hasta la ciudad en la que se está colocando el nuevo marcador.
- Cada loseta puede contener un sólo marcador de estación de cada compañía.

Los marcadores de estación sirven para los siguientes propósitos:

- Cada ruta realizada por una compañía debe contener al menos uno de sus marcadores de estación.
- Una ciudad totalmente ocupada por marcadores de estaciones sólo puede ser recorrida por las compañías que posean uno de los marcadores.
- Una compañía sólo puede construir en una loseta si está en una ruta conectada a otro de sus marcadores.

DEFINICIÓN DE RUTA LEGAL:

Una ruta de ferrocarril es un segmento continuo de vía que conecta por lo menos con una ciudad que contenga una estación de ferrocarril. Una ruta no puede usar el mismo tramo de vía más de una vez. Una ruta no puede retroceder en un empalme. Una ruta no puede cambiar de dirección en un cruce. Una ruta que atraviesa una ciudad por una vía puede salir de ella por cualquier otra vía.



e) **AÑADE £5/10/20 A TU CAPITAL PRIVADO**

Como se dice, añade £5/10/20 de efectivo a tu capital **privado**.

f) **AÑADE £50/70/100 A LA TESORERÍA DE LA COMPAÑÍA**

Dependiendo de la fase de juego añade £50/70/100 a la tesorería de la compañía de 1 o 2 compañías en posesión del jugador. Así que puedes dividir la cantidad entre todas las compañías que poseas de la forma que quieras.

Cartas de Personaje

Cada personaje proporciona a un jugador una habilidad especial (para todas sus compañías) y una o dos losetas de vía que pueden colocarse adicionalmente a cualquier acción durante su turno.

TABLA 2. CARTAS DE PERSONAJE

	Nombre	Habilidad Especial	Vías especiales	Nota
	Golbasto Mo-marem Evlame Gurdilo Shefin Mullu Ulylly Gue (El Emperador de Lilliput)	Colocación gratuita de losetas amarillas de Y-ciudad (en vez de pagar £50).		Debe ser una actualización de loseta amarilla de ciudad (pero ni estación base ni loseta en Y). El valor más alto vale para la compañía que tenga un marcador de estación en el castillo.
	Limnoc (El General)	El coste de colocar un marcador de estación se reduce en un 50%.		Puede colocarse como una ciudad amarilla, pero no puede ser actualizada.
	Balmuff (El Gran Juez)	Recibe al comienzo de cada ronda £5 para tu capital privado o £20 para la tesorería de la compañía (distribución libre).		Las localidades no cuentan para el alcance de un tren.
	Skyresh Bolgolam (Almirante Mayor)	El costes de cada tren que se compre al banco se reduce un 10%.		Ninguna vía puede recorrer uno de los laterales vacíos del puerto. El puerto se considera como localidad (no cuenta para el alcance de un tren).
	Flimnap (El Lord Tesorero Mayor)	Puede intercambiarse por dinero privado. La cantidad es igual al número de ronda por 10.		Puede colocarse como loseta amarilla de ciudad, pero sólo después de que haya comenzado la fase marrón. No puede actualizarse.

TABLA 3. DETALLES DE LAS LOSETAS DE VÍA DE PERSONAJE

Personaje	Emperador	General	Almirante	Juez	Tesorero
Puede ponerse en la fase...	verde	amarilla	amarilla	amarilla	marrón
¿Actualizable?	no	no	no	no	no
Cuenta como... loseta para regla de patrón de ajedrez	ciudad	ciudad	simple	simple	ciudad
¿Cuenta para el alcance de un tren?	si	si	no	no	si
¿Debe ser el principio o el final de una ruta?	no	no	si	no	si
Nota	Cuenta el valor más alto para la compañía con marcador.		Ninguna vía puede recorrer los lados vacíos del puerto		

Hay losetas separadas si juegas con la variante Brobdingnag.

2. Activando Trenes

Los trenes se activan según su precio de cotización. El que tenga el precio de acción más alto actuará primero.

Cada tren propiedad de una compañía puede circular 1 vez por 1 ruta para generar ingresos. Las ubicaciones que generan ingresos son: metrópolis, ciudades, localidades, Mildendo y puertos.

- La ruta debe incluir una serie de dos o más ubicaciones que generen ingresos y que estén conectadas por vía férrea.
- Cada ruta debe contener un marcador de estación de la compañía que la recorre.
- Una ciudad/metrópolis completamente ocupada por marcadores de estaciones de otras compañías está bloqueada y no se puede atravesar. 1 ruta puede comenzar/terminar en una ciudad/metrópolis bloqueada.
- Una ciudad/metrópolis que no esté completamente ocupada por marcadores de otras compañías puede atravesarse sin restricción.
- Cada tren tiene un rango (impreso en la carta). Este es el número de estaciones (ciudades/metropolis) que puede haber en la ruta. Los pueblos (y los puertos) no cuentan para el número de rango.
- Ninguna localización de la ruta que de ingresos puede omitirse.
- Una ruta no puede visitar ninguna localización que de ingresos más de una vez.
- Si se visita la ciudad de Mildendo debe ser el inicio o final de la ruta.
- Si una compañía posee más de un tren, cada uno de ellos debe circular por una ruta distinta. En las localizaciones de ingresos, las rutas pueden encontrarse o cruzarse, pero siempre utilizando vías separadas.

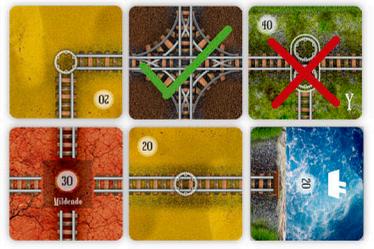
Los ingresos obtenidos por cada compañía los paga el banco.

Los ingresos de una compañía son la suma de los ingresos de cada uno de sus trenes.

Los valores de todas las ciudades/metrópolis pueblos/Mildendo están impresos en cada loseta, los trenes "D" duplican estos los valores.

Una vez que una compañía ha usado todos sus trenes, el director suma los totales de cada ruta para calcular los ingresos de la compañía para el turno.

Track may lead to a track tile with no connection, but not to water



Precio

£150

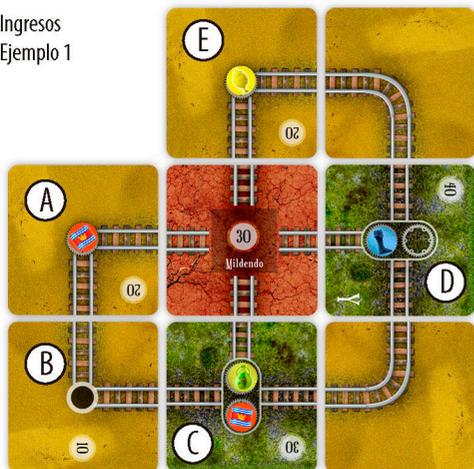
3

Rango(Tipo)



Los ingresos declarados deben ser los totales más altos que cualquier jugador pueda obtener. El director de la compañía recauda los ingresos del banco y luego decide cómo repartirá esta cantidad. Puede repartirse entre los accionistas (en forma de dividendos) o a la propia compañía (añadiendo el dinero a la tesorería de la empresa).

Ingresos Ejemplo 1



Compañía Roja - Tiene un tren-2 y un tren-3

3-train: Mildendo-D-C-B: £110

2-train: Mildendo-A-B: £60

El pueblo (A) no cuenta por el rango del tren. Puede ser final de ruta.

Compañía Azul - tiene dos tren-3.

Tren-3: Mildendo-D-E: £90

Tren-3: D-C: £70

Uno de los trenes tren-3 puede visitar solo 2 paradas ya que la ruta está bloqueada por otros marcadores de estación.

El Verde tiene dos tren-2.

Tren-2: Mildendo-C-B: £70

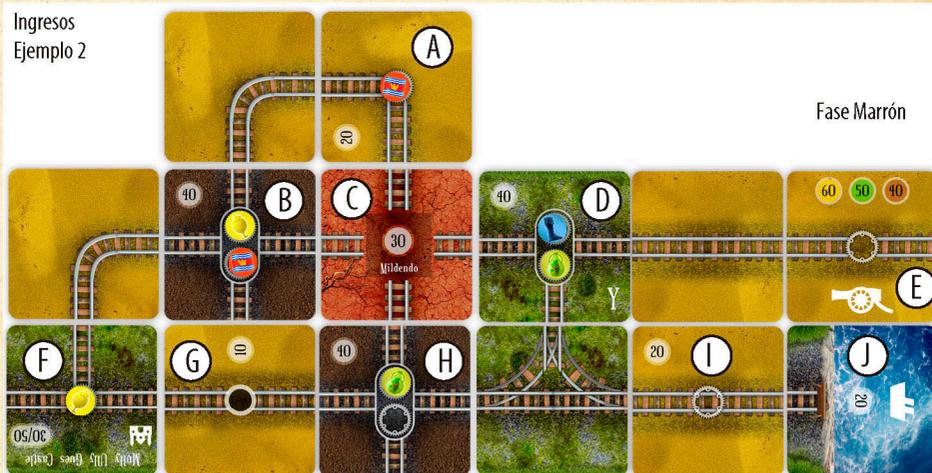
Tren-2: C-D: £70

El Amarillo tiene dos tren-2.

Tren-2: Mildendo-E: £50

Tren-2: E-D: £60

Ingresos Ejemplo 2



Fase Marrón

El Rojo tiene un tren-3D y un tren obsoleto tren-3.

3D: F-B-C = $100 \times 2 = £200$

Los ingresos se doblan

3-Tren B-A-C = $90/2 = 45 = £40$

Los ingresos se dividen entre 2, redondeando hacia abajo.

El Amarillo tiene un tren-4,

4: C-B-F-G-H-I-J = £200

Las localizaciones de ingresos G y J no cuentan para el alcance del tren-4. El castillo cuenta 50 por el marcador que hay en el.

El Verde tiene 2 tren-4.

4: C-D-E = £110

4: F-G-H-D or F-G-H-I-J = £120

Ambos trenes recorren solo 3 ciudades (G no cuenta para el rango) ya que no hay otra vía que pueda recorrer otro tren de la compañía.

El Azul tiene un tren obsoleto tren-3.

3: E-D-H-G = $130/2 = 65 = £60$

Los ingresos se dividen entre 2, redondeando hacia abajo. El pueblo G puede ser el final de la ruta.

PAGO DE DIVIDENDOS

Cuando las compañías pagan dividendos, cada jugador recibe dinero en función de las acciones que posea. Las acciones que tenga el Banco se pagan al banco. Si una compañía paga dividendos, aumenta el precio de las acciones. El marcador de precio de las acciones se mueve un espacio a la derecha. Si el marcador está al final de una fila, se mueve hacia arriba. Un marcador que se mueve a un espacio ocupado debe situarse debajo de cualquier marcador que ya haya en él.

 David

£ 30			£ 500		
1Rj	+25	55	TR2	-80	420
AM	-55	0	CM	-40	380
2Rj	+70	70			
2A	+6	76			

En vez de usar billetes podéis utilizar el bloc de notas.

1Rj – Ingresos de la compañía roja en la 1ª ronda
 AM – Acciones Amarillas
 2Rj – Ingresos de la compañía roja en la 2ª ronda
 2A – Ingresos de la compañía amarilla en la 2ª ronda
 TR2 – compra tren-2
 CM – Compra de marcadores

MANTENER DIVIDENDOS

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

Un marcador que se mueve a un espacio ocupado debe situarse debajo de cualquier marcador que ya haya en él. La compañía puede comprar inmediatamente cualquier tren de la reserva de trenes.

3) Burocracia

- El siguiente tren disponible (la carta de tren superior de la pila) se coloca en la reserva de trenes.
- Pasa la carta “Starting Player Card” (Jugador inicial) al siguiente jugador en sentido horario.
- Las cartas de acción se ponen de nuevo en el centro de la mesa.
- El contador de turnos se mueve un espacio hacia adelante.

Fin del Juego

El juego termina después de 8 rondas.

En la última ronda, todos los dividendos se duplican. Se calculan los ingresos como en rondas anteriores (todas las rutas incluidas) y se multiplica por 2. En la última ronda las compañías no pueden mantener dividendos.

- El marcador de precio de las acciones mueve dos espacios a la derecha.
- Todos los jugadores cuentan su efectivo y determinan el valor actual de sus acciones.
- El dinero en la tesorería de la compañía no cuenta para los jugadores.
- Una Copia no usada de la carta “Dimen’s Land” otorga a su propietario £20 al final del juego.

El jugador con el mayor valor total gana la partida.

Diferencia de 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 vez de en la 8ª).
- Después de que cada jugador haya elegido compañía inicial, la cuarta compañía inicial se retira del juego.
- Después de que las compañías iniciales reciban sus trenes, sólo dos tren-2 se sitúan en la pila de trenes, todos los demás tren-2 se retiran del juego.
- Sólo hay 8 cartas de acción. Véase la Tabla 1 para comprobar que cartas de acción se utilizan.
- Retirar cartas de tren tal y como se muestra en la Tabla 6. Trenes.

REGLAS ESPECIALES PARA 2 JUGADORES

- Ambos jugadores obtienen dos Cartas “Dimen’s Land Copy”.
- Después de que ambos jugadores hayan elegido compañía inicial, las otras dos compañías iniciales se retiran del juego. Después de que las compañías iniciales reciban sus trenes, sólo dos tren-2 se sitúan en la pila de trenes, todos los demás tren-2 se retiran del juego.
- Sólo hay 6 cartas de acción. Véase la Tabla 1 para comprobar que cartas de acción se utilizan.

- Retirar cartas de tren tal y como se muestra en la Tabla 6. Trenes.
- Variante 2 jugadores: Cada jugador elige 2 cartas de personaje.

VARIANTE PARA JUGADORES PROFESIONALES

La carta superior de la pila de trenes se retira **antes** del paso 2, Activando Trenes. Por lo tanto, los trenes podrían desguazarse o retirados del juego antes de que pudieran obtener ingresos.

Variantes

"ALLENBECK-TOTTENHAM-EXPRESS"

Material adicional:

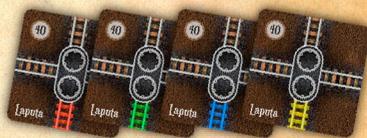
- Tres ciudades marrones nombradas: Tottenham, Allenbeck, Plips en lugar de las cartas marrones normales de ciudad.
- Si un tren recorre tres de las cuatro ciudades con nombre (Mildendo, Tottenham, Allen-beck, Plips) recibe una bonificación de +20£.
- Si un tren viaja a las cuatro ciudades con nombre recibe un bono de +£50.
- Este bono no se duplica si el tren empleado es un tren D.



"LAPUTA"

Material adicional:

- 4 tramos de vía marrones de ciudad llamados "Laputa" en lugar de los tramos marrones normales de ciudad.
- Sólo las compañías con el color coincidente pueden colocarlos.
- Sólo las compañías con el color coincidente pueden utilizarlos. Funcionan como un tramo de vía normal para todo lo demás, por lo que pueden ser actualización de una vía existente.
- Con 2 o 3 jugadores se retiran las cartas Laputa con los colores de las compañías que no estén en juego.



"BROBDINGNAG"

Material adicional:

- 30 losetas nombradas "Brob"
- Usa las losetas "Brob" en lugar de las normales.
- En Brobdingnag los ingresos que producen los trenes siempre se pagan al 50% (redondeados a la decena más cercana) a los accionistas y al 50% a la compañía. Pero es posible mantener dividendos.

Reglas - Variante Solitario

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

Sugerencia: A veces tendrás que elegir entre dos opciones. Puedes elegir pares o impares y tirar un dado.

DESPLIEGUE

- Primero, elige al azar una de las cuatro compañías iniciales para Gulliver, pero sin carta de personaje.
- Gulliver obtiene su capital inicial, el 50% de la participación de esta empresa y la escritura de constitución de la misma. La empresa no recibe capital inicial.
- Elige aleatoriamente una loseta de ciudad para comenzar (hay dos opciones: ciudad con vía recta o ciudad con curva) y sitúala al lado de la loseta de inicio roja "Mildendo" y pon el marcador de estación inicial sobre ella. Si se trata de una loseta de ciudad con curva, elige aleatoriamente en qué dirección se coloca.
- Segundo, el jugador elige una de las tres compañías iniciales y una carta de personaje.
- Las otras compañías iniciales quedan fuera del juego.
- No se usa ninguna copia de la carta "Dimen's Land" en la variante en solitario.
- Sitúa sobre la mesa las siguientes cuatro cartas de acción (ver Tabla 1. Cartas de Acción):



Después de que las compañías iniciales hayan recibido sus tren-2, construye una pila de trenes con dos trenes de cada tipo (pero aún con un número ilimitado de tren- 4D).

SECUENCIA DE JUEGO

El juego tiene 8 rondas.

1. ACCIONES

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

- A. Construir vías
- B. Construir estaciones
- C. Construcción adicional de vías simples
- D. Comprar acciones
- E. Comprar trenes

DETALLES

A. Construir vías:

Gulliver sitúa un tramo de vía. Reglas de construcción (ejecutar el primer paso que sea posible):

1. Actualizar una loseta verde de ciudad a una marrón de ciudad.
2. Actualizar una loseta amarilla de ciudad a una verde de ciudad.
3. Construir una ciudad amarilla.
4. Construir un tramo simple amarillo.

Reglas adicionales para la colocación de tramos de vía:

- Sólo las losetas con ficha de estación de las compañías de Gulliver se actualizan. Primero la estación inicial. Después una de las otras dos losetas (si es necesario, escoja al azar).
- Losetas verdes de ciudad: El nuevo segmento de vía debe apuntar a Mildendo.
- Losetas amarillas de ciudad: Si Gulliver tiene varias opciones para colocar una loseta de ciudad amarilla, elige la que esté más cerca de Mildendo. Si hay un empate, elíjalo al azar.
- Curvas amarillas (con o sin ciudad): Elija aleatoriamente la dirección en la que se colocan.

B. Construir estaciones

Gulliver pone un marcador de estación en cada ciudad amarilla que acabe de construir hasta que los tres marcadores de estación estén puestos. Para Gulliver, esta acción es gratis.

C. Construcción adicional de vías simples

Si una ciudad con uno de los marcadores de estación de Gulliver tiene un tramo de vía que no conduce a ninguna parte, se coloca un tramo simple para continuar la vía. Elige aleatoriamente si ha de ser recta o curva.

D. Comprar acciones

- Gulliver nunca vende acciones.
- Si Gulliver puede permitírselo, compra una nueva acción del 10% por ronda. Elige al azar si hay más de una para elegir.
- Gulliver no comprará más de tres nuevas acciones del 10%.
- Su quinta y última acción de comprar será el 50% de la una nueva compañía. Lo hará tan pronto como pueda (mínimo £250) y al precio más alto que pueda permitirse.
 - » Sitúa el marcador inicial de la nueva compañía de Gulliver en la loseta inicial de su primera compañía si hay espacio disponible. Si no, sitúalo en la loseta de la ciudad más cercana. Si hay más de una, elige al azar.
 - » La segunda compañía de Gulliver no coloca ningún otro marcador de estación.

• Comprar trenes

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

2. ACTIVANDO TRENES

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

3. BUROCRACIA

- Las cartas de acción se ponen de nuevo en el centro de la mesa.
- El contador de turno se mueve un espacio hacia adelante.

FIN DEL JUEGO

La partida termina después de 8 rondas.

Como en el juego básico, los dividendos de la última ronda se duplican. El jugador con el valor total más alto, de dinero en efectivo y acciones, gana el juego.

Tramos de Vía de Escenarios

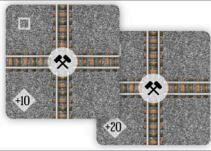
Con los tramos de vía de escenario, podréis construir un mapa antes de empezar a jugar. Estas cartas hacen más difícil la construcción de vías y/o proporcionan características especiales. Depende de los tramos que utilicéis. Podéis construir vuestro propio mapa. A continuación, mostramos algunas sugerencias.

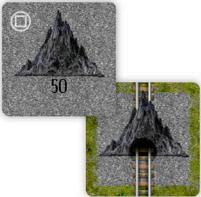
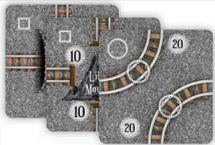
Los tramos de vía de escenario se colocan antes de comenzar el juego y después de colocar Mildendo. Para respetar la regla de patrón de ajedrez, es importante saber dónde se pueden jugar la mayoría de tramos:

- Las losetas con un círculo se tratan como ciudades. Debes situarlas donde normalmente se colocan las ciudades.
- Las losetas marcadas con un cuadrado se tratan como tramos simples. Debes situarlas donde normalmente se colocan los tramos simples.
- Las losetas con un cuadrado y un círculo se pueden situar en cualquier lugar.



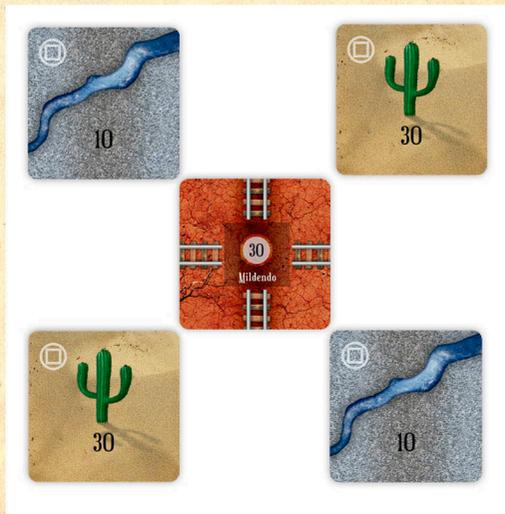
TABLA 4. LOSETAS DE VÍA DE ESCENARIO

Tipo	Explicación	Donde se sitúa
	Si un tren pasa a través de una mina, la compañía ingresa +10/+20 en la tesorería.	Sólo cuando se planifica una vía simple.
	Se reemplazar sólo por una loseta amarilla , de ciudad o vía simple. Pagar los costes del terreno de £30. Que son pagados por la compañía que puede situar la loseta.	En cualquier lugar.
	Se reemplazar sólo por una loseta amarilla , de ciudad o vía simple. Pagar los costes del terreno de £10. Que son pagados por la compañía que puede situar la loseta.	En cualquier lugar.
	No puede sobre construirse de ninguna manera. Ninguna loseta de vía puede llevar su vía a ningún lado de una loseta de mar.	En cualquier lugar.

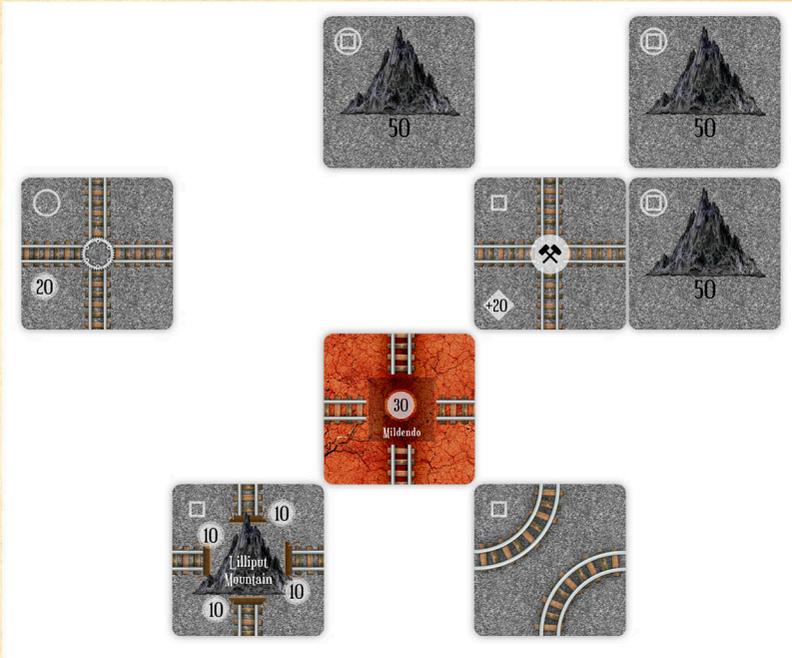
Tipo	Explicación	Donde se sitúa
	<p>No puede sobre construirse excepto por la loseta de túnel con el borde verde, disponible desde la fase verde, por un coste de £50. Se paga por la compañía que puede colocar la loseta. Reemplaza la loseta de montaña por la de túnel.</p>	<p>En cualquier lugar, pero el túnel se considera como una vía simple.</p>
	<p>Debe ser el final de una ruta. Cuenta £60 para una compañía con un marcador sobre ella.</p>	<p>En cualquier lugar. La regla de patrón de ajedrez no es válida para Wiggwack (al igual que con Mildendo).</p>
	<p>Algunas vienen con ciudad, otras sin ciudad. No tiene actualización.</p>	<p>Algunas se tratan como vías simples, otras como ciudades (según se indique).</p>

Escenarios

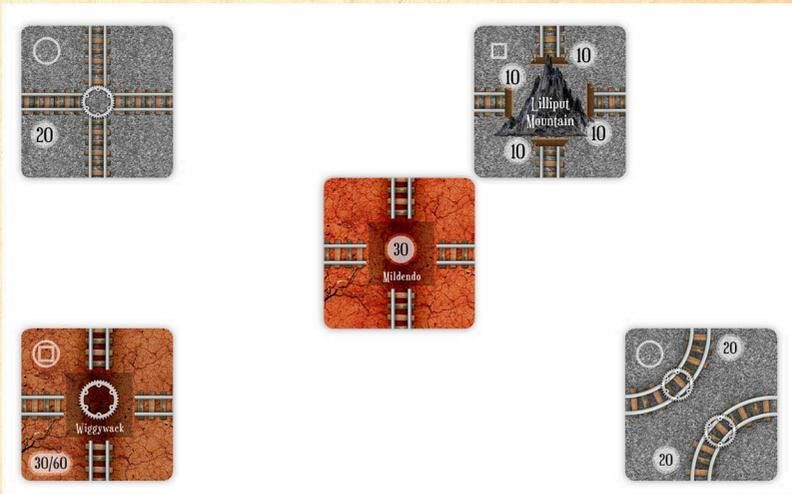
ESCENARIO 1: ¡EMPECEMOS!



ESCENARIO 2: LAS MONTAÑAS



ESCENARIO 3: LA CIUDAD EN LA CIUDAD



Escenario 4: SEPARADOS



Créditos

Autor: Leonhard Orgler

Maquetación: David Hanáček

Diseñador gráfico: Martin Málek

Ilustrador: Petr Štich

Traducción al español: Alejandro Martínez (Perceval_ftw - www.labsk.net)

Publicado por: Fox in the Box, 2018

Muchas gracias por el playtesting y el apoyo a:

Ronald Novicky, Sascha Kreindl, Thomas Kranewitter, Matthias Mahr, Uwe Gemming, Mark Morrise, Justin Rebelo and Tyler McLaughlin and all 1158 Kickstarter backers!

Ferdinand de Cassan ha dedicado su vida a los juegos. Es el fundador y organizador de la “Wiener Spie-
lefest”, y apoya cualquier iniciativa o persona que promueva los juegos. Por ejemplo, me animó
personalmente a publicar “1837” a principios de los 90. Le debo mucho.

TABLA 5. LOSETAS DE VÍA

Variante	Loseta	Amarilla	Verde	Marrón	Roja	Misc
Juego base	Y-Ciudades	2	2	1		
	Ciudades	12	6	3		
	Vías simples	16	3	1		
	Losetas de inicio				1	
	Losetas de personaje					7
Allenbeck	Ciudades			3		
Laputa	Ciudades			4		
Brobdingnag	Y-Ciudades	2	2	1		
	Ciudades	12	6	3		
	Losetas de personajes				1	
	Losetas de personaje					3
Escenario	Misc					23

TABLA 6. TRENES (FASES)

Tipo	Coste	Número de jugadores				Obsoleto ¹	Desguace	Fase			Límite Trenes
		4	3	2	1						
	80	5+2 ²	5+2 ²	5+2 ²	2			■			4
	150	6	5	3	2			■	■		
	300	5	4	3	2	2		■	■		3
	400	4	3	2	2		2	■	■	■	2
	500	3	2	2	2	3		■	■	■	
	650	∞	∞	∞	∞	4	3	■	■	■	

¹Los ingresos de los trenes obsoletos se dividen a la mitad

²Cinco tren-2 vienen con las cuatro compañías de inicio. Después de haber sido elegidos - sin importar el número de jugadores- sólo quedarán dos tren-2 en la pila cartas de trenes.