SILVERTON™

DEDICATORIA

Este juego está dedicado a Phil Smith (1962-1994), que combinó su amor por los juegos con su amor por los ferrocarriles para producir la versión original de SILVERTON. La edición original incluía una nota que decía "Este juego está dedicado a mi esposa, Dori, que mantuvo y cuidó a nuestra familia mientras trabajaba para publicar este juego". SILVERTON fue, después de nuestro hijo Sean, su preciado tesoro, y se sentiría honrado por esta nueva edición y orgulloso de que tantos aficionados lo tuvieran aún en tan alta estima.

— Dori Smith (24/11/1997)

CONTENIDOS

Introducción 2
Preparación inicial 2

Reglas de juego 3
Cómo comenzar 3
Cómo ganar 3
Posiciones iniciales en el juego básico 3
El tablero de juego 4
El mazo de Posesiones 5
El mazo de Pasajeros 5
Topógrafos 5
Buscadores 6
La secuencia de turno de juego 7
Fin del juego 9

Reglas de juego Avanzado 10
Elección de Buscadores y Topógrafos 10
Posiciones iniciales en el juego avanzado 10
Trenes 11
Quitanieves 12
Cambios y transacciones 12
Tiempo de juego 12

Escenarios 12
Solitario: Denver 6.000$ 12
Solitario: Denver 10.000$ 12
Solitario: Salt Lake City 10.000$ 13
Solitario: Campaña de Denver 13
Escenario dos jugadores: Pico de Oro 13
Escenario tres jugadores: Pico de Oro 13
Campaña en solitario: Pico de cobre 13
Tres jugadores: Pico de Niquel 14
Cuatro jugadores: Pico de Plata 14
Cinco jugadores: Inicio fuerte 14
Escenarios avanzados de Pico 14

Reglas opcionales 14
Cartas de pasajeros variables 14
Unión de rutas de pasajeros 14
Múltiples quitanieves 15
Transferencia de mercancías 15
Rutas de pasajeros mejoradas 15
Tabla de precio de venta simplificada 15
Alquiler y avance 15

INTRODUCCIÓN

¡¡¡ORO!!! ¡Las montañas y colinas resuenan con los gritos de los buscadores! Por cada buscador con suerte que “se hace rico”, hay cientos que no lo consiguen. Aquellos pocos que son lo suficiente afortunados como para reclamar una veta verán como ésta se agota en unas pocas estaciones. Por supuesto, no importa donde se encuentren las riquezas de la tierra, la necesidad de llevar esos recursos al mercado sigue existiendo, y aquí es donde aparece el ferrocarril.

Silverton es un juego sobre la construcción de ferrocarriles y la búsqueda de oro en las Montañas Rocosas de la zona de Colorado, Utah y Nuevo México durante el final del siglo XIX. Hasta seis jugadores sedientos de aventuras pueden participar. Cada jugador deberá usar sus recursos para construir una compañía de ferrocarriles que pueda entregar mercancías a los distintos mercados del oeste. Los jugadores también deberán reclamar la posesión de las minas y aserraderos que producen el oro, la plata, el cobre, la madera y el carbón que tanto se demanda en el este. Si la imprevisibilidad del mercado no es lo que más te gusta, puedes invertir en las rutas de pasajeros que te proporcionarán un beneficio estable y seguro.

Las reglas del juego se dividen en cuatro secciones. La primera de ellas incluye el juego Básico, la segunda describe las reglas necesarias para jugar al juego Avanzado, que se ha diseñado para añadir nuevos desafíos para los jugadores que ya dominan el juego básico. La siguiente sección incluye diversos escenarios alternativos para jugar con el juego Básico y Avanzado; incluso hay escenarios en solitario para los tristes y solitarios buscadores de oro. En la última sección, se proporcionan diversas reglas opcionales para dar aún más variedad al juego.

Preparación inicial

Antes de comenzar la primera partida, aplica las pegatinas a las fichas de plástico y discos de madera apropiadas:

Carbón .....fichas negras
Cobre.....fichas verdes
Madera.....fichas rojas
Plata .....fichas azules
Oro.....fichas amarillas
Quitanieves y Escasez en Leadville .....fichas blancas

Las pegatinas de buscadores y topógrafos se pegan en las fichas de madera. Observa que cada color tendrá 4 buscadores y 4 topógrafos, y que hay dos pegatinas adicionales para cada carga.

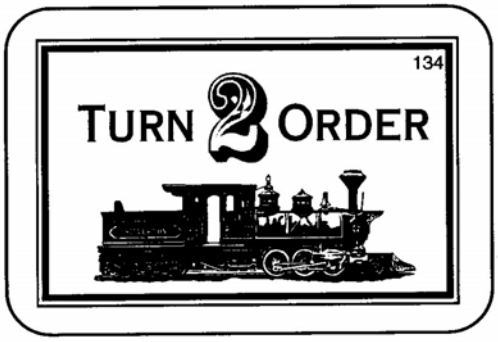
LISTA DE COMPONENTES

- Libro de reglas
- 205 cubos de madera
- 208 fichas de materias primas de colores
- 48 discos de madera
- Tabla de precio de venta
- Mazo de 108 cartas de Posesiones
- Mazo de 24 cartas de Pasajeros
- 36 cartas de trenes
- 6 cartas de orden de juego
- Tablero de 42,5 x 55 cm.
- Dos dados de 6 caras
- Marcador de turno de madera
- Fajo de billetes
- 2 hojas de pegatinas

REGLAS DE JUEGO

CÓMO COMENZAR

Dependiendo del tiempo que haya disponible, decide si juegas una partida Estándar, Corta, Larga o Campaña. A continuación, despliega el tablero en medio de la mesa. Que cada jugador elija un color y coja todas las piezas de madera de ese color. Baraja las cartas e turno y reparte una a cada jugador. Este método es el que decidirá las posiciones iniciales para cada jugador (consulta la tabla de esta página).



CARTA DE TURNO DE JUEGO

CÓMO GANAR

PARTIDA ESTÁNDAR (duración 4-6 horas)
Si, al final de cualquier turno de juego, cualquier jugador tiene 10.000$ o más, el jugador con más dinero gana. Los jugadores deben anunciar cuando hayan conseguido más de 5.000$, y desde entonces su metálico total será público.

PARTIDA CORTA (duración 2-4 horas)
Si, al final de cualquier turno de juego, cualquier jugador tiene 6.000$ o más, el jugador con más dinero gana. Los jugadores deben anunciar cuando hayan conseguido más de 4.000$, y desde entonces su metálico total será público.

Nota: *Comienza con todos los precios de venta en la tabla una posición por encima de la casilla inicial. No uses las cartas "C" de pasajeros.*

PARTIDA LARGA (duración 6-8 horas)
Si, al final de cualquier turno de juego, cualquier jugador tiene 20.000$ o más, el jugador con más dinero gana. Los jugadores deben anunciar cuando hayan conseguido más de 10.000$, y desde entonces su metálico total será público.

CAMPAÑA (duración 6-9 horas)
Juega 24 turnos y el jugador que tenga más dinero gana. El dinero se mantendrá en secreto hasta el final de la partida.

JUEGO BÁSICO

POSICIONES INICIALES

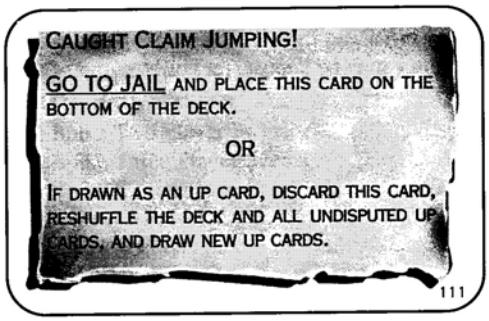
		Número de jugadores				
Jugador	**Ciudad inicial**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
1	Denver	S+2,S,P+1,P	S+2,S,P,P	S+2,S,P,P	S+2,P	S+2,P
2	Denver	S+1,S,P+2,P	S+1,S,P+1,P	S+1,S,P+1,P	S,P+2	S,P+2
3	El Paso		S,S,P+2,P	S+1,S,P+1,P	S+1,P+1	S+1,P+1
4	Salt Lake City			S,S,P+2,P	S,P+2	S,P+2
5	Pueblo				S+1,P+1	S+1,P+1
6	Santa Fe					S+2,P
	Dinero inicial	2.400$	2.200$	2.000$	1.600$	1.400$

S=Topógrafo P = Buscador de oro

Elige un jugador para que haga de banca y tenga consigo el dinero. Coloca los marcadores de precio de venta (los cubos de madera negros) en las casillas de “START” de la Tabla de Precio de Venta. Observa que algunos marcadores no se usarán cuando haya menos de cuatro jugadores. Esto se muestra en la sección de “Número de jugadores” de la tabla. Las mercancías solo pueden venderse en una ciudad que tenga un marcador para el tipo de mercancía que se quiere vender. El oro, el cobre y la plata puede venderse en cualquiera las cinco ciudades con mercado (indicadas en el tablero con un cuadrado blanco).

El banquero reparte la cantidad de dinero inicial mostrada en las posiciones de inicio de la tabla de Juego Básico (página 3) a cada jugador. Cada jugador coge los topógrafos y buscadores de oro apropiados que dice la tabla y se devuelven los que no se usen a la caja, ya que no entrarán en juego.

Alguien baraja el mazo de Posesiones y pone boca arriba ocho cartas al lado del tablero, donde todos puedan verlas. Si se ha dado la vuelta a alguna carta de evento, vuelve a mezclarlas en el mazo. Su efecto no se aplica. Aquí puedes ver un ejemplo de carta de evento:



CARTA DE EVENTO

Baraja las ocho cartas “C” de pasajeros y colócalas boca abajo, separadas. Baraja las ocho cartas “B” de pasajeros y colócalas boca abajo encima de cada una de las cartas “C”. Por último, baraja y coloca las ocho cartas “A” boca arriba encima de cada una de las cartas “B”. Coloca el marcador de turno de partida en el espacio marcado con #1 y comienza la partida.

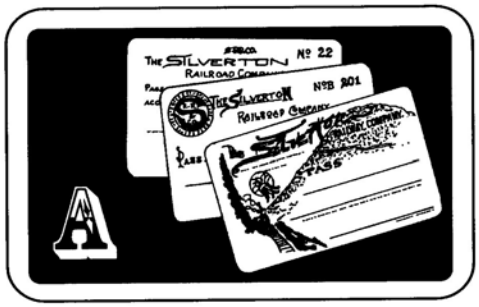
EL TABLERO DE JUEGO

El tablero representa un mapa del oeste de Colorado, el este de Utah, Nuevo México y el oeste de Texas. En el mapa aparecen ciertas ciudades. Conectando estas ciudades hay líneas que representan posible rutas de ferrocarril. Las líneas marrones se usan todo el año mientras que las líneas blancas sólo pueden usarse tres de cada cuatro turnos debido a las fuertes nevadas en invierno. Los turnos 4, 8, 12, 16, 20 y 24 son turnos de invierno y se han sombreado de negro en el Marcador de Turnos.

Cada línea de ferrocarril tiene un cuadrado conectado. El jugador coloca una pieza de madera en la casilla cuando construye esa línea. Los cubos de madera del color del jugador son los usados para esta tarea. El valor que aparece en la casilla es el “Coste” de construir esa sección de la línea. Esta cantidad debe pagarse al banco antes de colocar el contador en el cuadrado. Además, observa que cada línea también tiene un número adyacente dentro de un triángulo de color (verde para líneas de todo el año y azul para líneas con mucha nieve). Este número es la “distancia”, o longitud, del segmento de vías (nota: la distancian para la vía de Dolores a Rico es de “4” y la distancia para las vías de Placerville, Telluride, Rico es de “5”). Cada jugador está limitado a 32 segmentos de vías por partida. Si alcanza ese límite, el jugador necesitará desmantelar vías existentes antes de construir nuevas.

La “Tabla de Precio de Venta” se usa para llevar el control de los precios de venta actuales de los 5 tipos de mercancías en las ciudades donde pueden venderse.

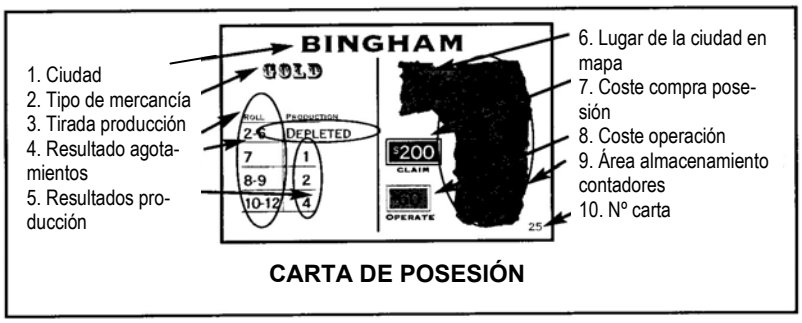
Además, en el tablero está la “JAIL” (cárcel), mostrada como una puerta de barrotes en el mapa. Los buscadores de oro y los topógrafos van a la cárcel cuando sacan un resultado de 2 en la tirada de dos dados al resolver una disputa (consulta “Secuencia de turno de juego — III” de la página 7). Además, los buscadores de oro pueden ir a la cárcel por una carta de evento. También hay una lápida con un “RIP” escrito. Si un buscador muere como resultado de una carta de evento, se colocará aquí.



CARTA DE PASAJEROS (TRASERA)

EL MAZO DE POSESIONES

El mazo de posesiones consiste en 108 cartas; 102 de estas son posesiones y 6 son cartas especiales de eventos. Cada carta de posesión muestra la ciudad, el tipo de materia prima, el coste de la posesión, el coste por extraer, y los resultados en producción para la tirada de dos dados en la extracción.



CARTA DE POSESIÓN

En el turno es que se adquiere una posesión, se paga el coste de compra al banco. Entonces, el jugador tiene la opción de extraer en la posesión durante ese y los futuros turnos. Extraer en una posesión es opcional. El jugador deberá pagar el coste de extracción para poder extraer en esa posesión. Durante la *PRIMERA* extracción de una posesión, el jugador lanza un dado y añade 6 para determinar la "tirada de Producción".

Las futuras tiradas de producción se hacen lanzando dos dados, determinando así la cantidad de materias primas producidas o para comprobar si se ha agotado durante la extracción normal de la posesión.

Se puede extraer en una posesión una vez por turno hasta que se consiga un resultado de agotado. Cuando esto ocurra, se coloca un marcador de agotado en la posesión. Cuando todas las materias primas de una posesión agotada son entregadas, la posesión se descarta. Las cartas en la pila de descartes nunca son vueltas a barajar en el mazo de posesiones. Los jugadores pueden examinar la pila de descartes solo cuando no sea su turno.

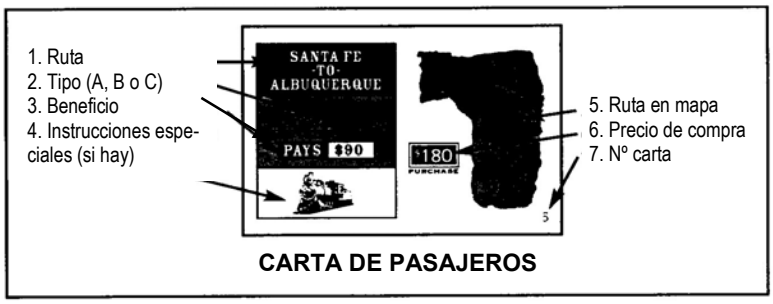
EL MAZO DE PASAJEROS

El mazo de pasajeros contiene 24 cartas. Ocho son cartas con una letra "A", ocho con la letra "B" y ocho con la letra "C". Al principio de la partida solo las cartas con la letra "A" están disponibles para su compra. Conforme se vayan comprando, las cartas "B" comienzan a estar disponibles, y cuando se cojan éstas, serán las "C" las nuevas disponibles.

Para coger una carta de pasajeros, el jugador debe construir una vía (sin topógrafos en la línea) que conecta las ciudades y pagar el coste de "Compra" indicado en la carta.

Una vez el jugador compra una carta de pasajeros, recogerá la cantidad de "pago" que muestra la carta cada turno. Las cartas de pasajeros no dan resultados durante los turnos de invierno si cualquier parte de la ruta está bloqueada por la nieva (es decir, un segmento de vía blanco). Una carta de pasajero no puede comprarse durante el turno de invierno si cualquier parte de su ruta está bloqueada por la nieve.

Los jugadores tienen una oportunidad de apoderarse de las cartas de rutas de un oponente. Consulta la sección "Robar una ruta de pasajeros" de la página 8.



CARTA DE PASAJEROS

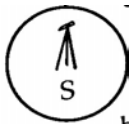
TOPÓGRAFOS

Como en las operaciones de ferrocarriles reales, todas las vías que se van a construir necesitan tener topógrafos que investiguen la forma de unir dos puntos de la manera más segura, corta y barata posible. Algunos topógrafos son mejores que otros. En este juego, los mejores topógrafos te llevarán allá donde tu quieres ir, ¡pero incluso el mejor puede ser superado!

Al comienzo de la partida, cada jugador obtiene uno o dos topógrafos, dependiendo del número de jugadores que vayan a jugar. Consulta la tabla de Posiciones iniciales para el juego básico de la página 3.

Te mostramos aquí los tres tipos de topógrafos. Los “+1” y “+2” se usan cuando se resuelven disputas entre dos o más jugadores que están intentando construir el mismo segmento de vía.

Cada turno, un jugador posiciona a su topógrafo en el segmento de vía que quiere construir, colocándolo en una casilla libre o en una casilla con el topógrafo de otro jugador. El segmento de vía solo puede elegirse si conecta con una vía que ya está construida por ese jugador, o si conecta con la ciudad del jugador. Los topógrafos no pueden colocarse en segmentos de vía blancos (rutas de nieve) durante los turnos de invierno. Cuando dos jugadores están intentando construir el mismo segmento de vías (ya que ambos han colocado su topógrafo en el mismo segmento), surge una disputa. Las disputas se resuelven tal y como se describe en “Secuencia de turno de juego — III”. Si durante cualquier disputa, un jugador obtiene un resultado de “2” con los dados, su topógrafo va a la Cárcel. Los resultados de la disputa se determinan antes de su arresto.



En una partida de cuatro o menos jugadores, un jugador puede construir dos segmentos de vía consecutivos, pero no en turnos de invierno. Cuando un jugador intentar construir dos segmentos de vía consecutivos, lanza dos dados. Si el resultado es mayor que la distancia del segundo segmento de vía (el número mostrado en el triángulo cercano), podrá construirlo. Si el resultado es menor o igual que la distancia, entonces no podrá construir ese segmento. El segundo topógrafo no hace ningún tipo de servicio extra este turno (no podrá moverse a un segmento de vía adicional) y el jugador no pagará el coste de ese segmento no construido. En una partida con más de cuatro jugadores, si se usan dos topógrafos, ambos solo pueden construir una vía si está conectada con un trazo de vía ya establecido.

Además, el topógrafo puede usarse para recoger (desmantelar) un segmento de vía. El jugador coloca su topógrafo en la casilla apropiada del segmento de vía que quiere desmantelar (solo podrá desmantelar sus vías con su topógrafo), en lugar de colocarlo para construir. El banco pagará 10$ por la distancia del segmento de vía (el número mostrado en el triángulo verde o azul) que haya desmantelado el jugador.

El jugador puede elegir no usar su topógrafo si no desea construir o desmantelar ninguna vía.

BUSCADORES

Los dueños de ferrocarriles pueden estar construyendo líneas férreas todos los días, pero solo conseguirán dinero si la gente usa sus vías. Pronto se darán cuenta de que es mejor encontrar un uso para sus trenes antes de construir la ruta. Aunque por supuesto, se necesitará cierta especulación, pero el riesgo necesita estar bajo control. Por eso, trabajan conjuntamente con los buscadores.

Cuando se descubren nuevas posesiones, los jugadores usarán sus propios buscadores para reclamarlas. En este juego, todos los dueños de posesiones compartirán sus riquezas y decepciones contigo. Los mercados fluctúan, por lo que sus márgenes de beneficios aumentarán o disminuirán. Te pagarán bien cuando el mercado esté al alza, pero deberás buscar concesiones cuando el mercado esté a la baja. Recuerda que hacer dinero aunque sea poco es mejor que no hacer ninguno. Todo tiene su riesgo, una posesión puede ser una muy buena posibilidad hoy, pero agotarse mañana. ¿Qué posesiones merecen la pena?

Los buscadores funcionan como los topógrafos excepto que se usan para adquirir posesiones y rutas de pasajeros en lugar de segmentos de vías. Al principio de la partida, cada jugador obtiene uno o dos buscadores, dependiendo del número de jugadores (consulta la tabla de la página 3). Existen tres tipos de buscadores. Los “+1” y “+2” se usan para resolver las disputas entre dos o más jugadores que intentan conseguir la misma posesión.

Durante la preparación de la partida, se muestran ocho cartas de posesiones. Estas son las Posesiones Abiertas disponibles al principio de la partida. Al final de cada turno, se darán la vuelta a las cartas adicionales necesarias para tener siempre ocho mostradas. Si hay más de ocho cartas de posesiones abiertas, no se mostrarán más, pero las que pasen de ocho no se descartarán.

Cada turno, un jugador puede enviar sus buscadores a una o más de las posesiones, al mazo de posesiones, o a cualquier carta de pasajeros mostrada. Las disputas ocurrirán cuando se haya enviado más de un buscador a la misma carta. No hay disputas sobre el mazo, ya que cada buscador elegirá su propia carta del mazo en su turno. Las disputas se describen en el siguiente capítulo. Si, durante cualquier disputa, un jugador consigue un resultado de “2” con los dados, su buscador es encarcelado. Los resultados de la disputa se determinan antes del arresto.

A menos que no gane una disputa, deberá pagar para reclamar la posesión cuando sea su turno para poder manejarla. Cuando un jugador busca en el mazo de posesiones, roba la carta superior del mazo. En este caso, el jugador puede aceptarla y pagar el coste de compra o rechazarla, añadiéndola a las cartas mostradas (que en este caso pueden exceder de ocho).

SECUENCIA DE TURNO DE LA PARTIDA

Cada turno de la partida se divide en siete fases. Dos de estas fases (II y IV) tienen turnos separados para cada jugador.

I. REPARTIR CARTAS DE ORDEN DE TURNO

Se trata de las cartas numeradas del 1 al 6. Determinan el orden de juego durante las dos fases con turnos de jugadores (II y IV). Usa el mismo número de cartas que jugadores haya. Durante esta fase, un jugador baraja las cartas y reparte una carta descubierta a cada jugador.

II. COLOCAR TOPÓGRAFOS Y BUSCADORES

En el orden que acaba de determinarse, cada jugador puede colocar sus buscadores y topógrafos en el tablero de juego, las cartas de posesiones y las cartas de pasajeros. Los topógrafos no pueden colocarse en los segmentos de vía blancos durante los turnos de invierno. Los buscadores no pueden jugarse en las rutas de pasajeros a menos que el jugador haya construido una vía que conecte ambas ciudades que aparecen en la carta y, si es turno de invierno, no hay segmentos de vía blancos en la ruta.

III. RESOLVER DISPUTAS

Topógrafos

Si se ha colocado en una misma casilla más de un topógrafo, el segmento de vía está en disputa. Cada jugador involucrado hace una tirada de dos dados y añade cualquier bonificación (+1 o +2) por su topógrafo. Quien consiga el resultado mayor ganará el segmento de vía en disputa. Si el resultado es un empate, los topógrafos permanecerán aquí hasta el siguiente turno, cuando podrán moverse o volver a enfrentarse. Todos los topógrafos perdedores se devuelven a sus dueños. Estos topógrafos no pueden realizar ninguna otra acción durante este turno. Si hubiese una disputa sobre un segmento de vía para el que hay otro segmento entre las mismas ciudades con el mismo coste, el jugador puede tomar la casilla vacía o hacer la tirada de disputa. Cada topógrafo, en el orden de turno de juego, decide si se mueve o se queda.

Si se consigue un resultado de 2 en una disputa antes que aplicar ningún bonificador, el topógrafo es encarcelado.

SECUENCIA TURNO

I. Repartir cartas orden de turno
II. Colocar topógrafos/ buscadores
III. Resolver disputas
IV. Construcción y Operación
  1. Comprar Posesiones
  2. Construir vías
  3. Operar posesiones
  4. Hacer tratos
  5. Recoger ingresos pasajeros
  6. Entregar cargas
  7. Pagar multas
V. Determinar cambios precios
VI. Reponer Cartas
VII. Avanzar turno de juego

Disputas especiales

Cuando dos jugadores colocan sus topógrafos en diferentes segmentos que, si se construyen, convertirían una de las rutas en inservible, cualquiera de los dos jugadores puede pedir una tirada de disputa entre los topógrafos. Por ejemplo, si un jugador coloca un topógrafo en el segmento de va desde el sur de Raton hasta French y otro jugador lo coloca en el segmento que va hacia el este desde Cimarron hasta French, solo uno de los jugadores será capaz de construir hacia el sur de French en turnos siguientes.

Limitaciones en construcciones especiales

El jugador no puede construir dos segmentos de vía paralelos, incluso si el precio o la distancia fuesen diferentes. Para ser considerados paralelos, los segmentos deben conectar las dos mismas ciudades. La vía entre Denver y Pueblo es la excepción a esta regla. Las tres líneas que van hacia el sur desde Denver se consideran paralelas, al igual que las tres líneas que van hacia el norte desde Pueblo. Además, las dos líneas hacia el norte y las dos hacia el sur que tiene Santa Fe también son paralelas, y ningún jugador puede construir en ambas de estas líneas.

No se permite una construcción que no sirve para nada excepto para bloquear a otro jugador. Un propósito válido es un camino más corto para una ruta de pasajeros o una conexión a una ciudad que aún no tiene ese jugador conectado. Por ejemplo, si el jugador de Salt Lake City ha ido construyendo hacia el este durante toda la partida y justo ahora construye el segmento que va hacia el este desde Laramie a Cheyenne, ningún segmento que vaya al norte desde Denver podrá ser construido por otro jugador para bloquear Denver. En el turno previo, cuando el segmento oeste de Laramie se construía, Laramie seguía estando abierta para construir desde el este, por lo que la vía al norte de Denver podría construirse. Una situación como esta puede desembocar en una Disputa Especial (consulta la sección anterior).

Buscadores

Cuando más de un buscador se mueve a la misma carta de posesión o de pasajeros, esa carta estará en disputa. Cada jugador involucrado hace una tirada de dos dados y añade cualquier bonificación (+1 o +2) por su buscador. En una disputa por una posesión, el jugador obtendrá un bonificador +3 si ya tiene una vía desde su ciudad de inicio hasta la ciudad de la posesión. En las disputas sobre una carta de pasajeros, el jugador con la ruta más corta recibe un bonificador igual a la diferencia entre las longitudes de las rutas de los jugadores. Quien consiga el resultado mayor ganará la disputa. Si el resultado es un empate, los buscadores permanecerán aquí hasta el siguiente turno, cuando podrán moverse o volver a enfrentarse. Todos los buscadores perdedores se devuelven a sus dueños. Estos buscadores no pueden realizar ninguna otra acción durante este turno.

Si se consigue un resultado de 2 en una disputa antes que aplicar ningún bonificador, el topógrafo es encarcelado.

Robar una ruta de pasajeros

Un jugador puede intentar robar una carta de ruta de pasajeros de otro jugador si controla una ruta que conecte las dos ciudades involucradas y si es más corta que la ruta del jugador que posee la carta. Para hacerlo, coloca su buscador en la carta de pasajeros que quiere robar durante la fase de Topógrafos y Buscadores. Durante la fase de Resolver Disputas, el jugador que intenta robarla paga el precio de compra de la carta de pasajeros al banco. Cada jugador hace una tirada de dos dados. El jugador con la ruta más corta añade la diferencia entra las dos distancias a su tirada. Si su total es el mayor, coge la carta y comienza a recoger ingresos en este turno. Si su total es igual o menor, el jugador que ha intentado el robo pierde, pero podrá pagar el precio de compra en otro turno para volver a intentarlo de nuevo.

IV. CONSTRUCCIÓN Y OPERACIÓN

Todas las maniobras y construcciones se completan en orden de turno. El jugador con la carta de Orden de Turno nº1 realiza los pasos 1 a 7, entonces el jugador con la carta de Orden de Turno nº2 hace los pasos 1 a 7, y así hasta el último jugador.

1) El jugador puede pagar para reclamar las posesiones en las que tenga uno de sus buscadores. Paga el coste de la posesión al banco, coge la carta y la coloca delante de él. El jugador nunca podrá ser obligado a comprar la posesión. Si el jugador está "Buscando en el Mazo", deberá volver la carta superior del mazo y decidir si reclama la posesión o no. Si se roba una de las seis cartas de eventos, tendrá efecto de inmediato.

2) El jugador puede pagar para construir el segmento de vía en la que tenga a uno de sus topógrafos. El coste es el número en la casilla. El jugador coloca un cubo coloreado en la casilla apropiada. Si se está intentando construir una vía consecutiva, el jugador hace una tirada de dos dados. Si el resultado es mayor que la distancia del segundo segmento de vía, podrá construirlo.

Si el jugador se queda sin piezas, puede eliminar una del tablero y rehusarla. El segmento de vía eliminado se considera una vía abandonada. Cuando los segmentos de vía son eliminados de esta manera no se recibe dinero del banco.

Además, las vías pueden desmantelarse colocando un topógrafo en el segmento a desmantelar en lugar de colocarlo con el propósito de construir.

El banco pagará 10$ por la distancia del segmento de vía desmantelado al jugador. Los segmentos de vía desmantelados y abandonados pueden volver a ser construidos por cualquier jugador.

Nota especial: *Una vía del jugador que no esté conectada a su ciudad de inicio puede ser abandonada (recogida y usada en otro lugar), pero no desmantelado o maniobrada.*

3) El jugador decide en ese momento qué posesiones quiere operar. Primero, el jugador paga el coste operación de cada posesión que desee al banco. Entonces, una vez por cada posesión, tira dos datos para determinar cuánta mercancía produce la posesión, o para determinar si la posesión se agota. Si es la primera vez que se opera en la posesión, entonces el jugador solo tira un dado y añade 6 al resultado, en lugar de tirar dos dados.

Por ejemplo, usando la carta de posesión que se muestra en la página 5 (Carta de Posesión Nº 25), el jugador decide operar en la Posesión de Bingham Gold. Para hacerlo, primero paga al banco 60$. Entonces, lanza dos datos. Si el resultado es "6" o menos, el jugador ha agotado su mina. Coge un contador dorado de "Agotado" y lo coloca sobra la carta. La posesión no puede volver a operarse durante esta partida. Una vez la posesión agotada ha entregado todo su oro restante, se coloca en la pila de descartes. Si el jugador obtiene un resultado de "11", la carta producirá 4 de oro. Esta mercancía estará disponible para recoger y entregarla en uno de los cinco mercados. La posesión está activa y en cualquier turno futuro el jugador podrá pagar 60$ adicionales para volver a producir.

Las posesiones agotadas nunca pueden volver a operarse de nuevo. Las posesiones pueden agotarse en el primer turno de operación (con un Agotamiento de 7 u 8). Si hay mercancía en la carta de turnos anteriores, entonces coloca el marcador de "Agotado" en la carta como recordatorio. Cuando la carta está vacía (todas las cargas se han llevado al mercado), colócala en la pila de descarte.

Cada uno de los ocho contadores de mercancías tiene un número. Este número es la cantidad de cargas que representa el contador.

4) El jugador puede entonces comerciar o llegar a acuerdos con otros jugadores. Los jugadores pueden comprar, vender o intercambiar posesiones y segmentos de vía. La única limitación a esto es que todos los cambios deben completarse en el turno del jugador activo.

Las mercancías sobre las posesiones de otros jugadores podrán comprarse si pueden entregarse este turno (y debe hacerse durante ese turno, contando como una de las dos posesiones que pueden entregarse; consulta el paso 6). Para que el jugador pueda comprar mercancía, deberá tener vías hasta la posesión del otro jugador, y deberá llevar las cargas hasta un mercado que también esté conectado con esa vía. La compra de cargas deberá completarse en este paso, teniendo lugar su entrega en el paso 6. La compra puede hacer con segmentos de vía, dinero o posesiones, o en cualquier tipo de combinación de los anteriores.

Como el jugador activo es el único jugador con permiso para entregar en el paso 6, y todas las cargas intercambiadas deben entregarse de inmediato, las cargas no pueden ser parte de ningún trato.

Si el jugador vende o comercia con una vía que se ha usado en una ruta de pasajeros, deberá volver a liberar la carta de pasajeros. La carta se colocará con las cartas de pasajeros mostradas, creando una nueva pila separada de las otras cartas de pasajeros disponibles.

5) El jugador recoge los ingresos de las cartas de pasajeros. Una carta de pasajeros no produce ingresos si es turno de invierno y parte de la ruta contiene un segmento de vía blanco (ruta de nieve).

6) El jugador será capaz de entregar y vender mercancías de hasta 2 posesiones. El jugador deberá tener una ruta desde la posesión hasta la ciudad a la que desea vender. Los segmentos blancos no pueden usarse en turno de invierno. Cualquier cantidad de materias primas (hasta el límite de la ciudad basado en la Tabla de Precio de Venta) puede entregarse y venderse de las dos posesiones. El límite de entrega mostrado en la tabla es por jugador, no acumulativo. El jugador recibe el valor de mercado actual por el número de materias primas que vende. Las fichas de mercancías se colocan en las casillas apropiadas del lado izquierdo del tablero, para que todos sepan cuánto se ha vendido cuando la tirada de cambio de precio se haga.

7) Para finalizar, el jugador paga cualquier multa necesaria. Las cartas de eventos dictan la cantidad de la multa que debe pagarse para liberar o adquirir un nuevo topógrafo o buscados. Un nuevo topógrafo contratado tendrá la misma bonificación que el topógrafo viejo. Cuando tus topógrafos o buscadores sean puestos en la cárcel debido a un resultado de “2” en una tirada o por una carta de evento, hay dos maneras para liberarlos:

- Conseguir un resultado de “7” o de “11” en una tirada de dos dados, o
- Pagar 200$

Solo tienes una opción por turno. Un jugador no puede intentar liberar una pieza haciendo la tirada y luego, si falla, pagando la multa.

A continuación, el jugador con la carta de “Orden de Turno 2” repite los pasos anteriores, luego el que tenga la carta de “Orden de Turno 3”, etc.

V. DETERMINAR CAMBIOS EN PRECIOS

El jugador que ha actuado último, lanza los dados para cada marcador para determinar los cambios de precios según la Tabla de Precios de Venta. El resultado de esta tirada se define en la parte baja de la columna de marcado de la misma tabla. Por ejemplo, el cálculo para el Carbón en Denver es de “dos dados + número vendido / 2 – IDN”. El “IDN” es el Número de Incremento de la Demanda, que depende del Marcador de Turno de juego y de qué turno se esté finalizando.

Ejemplo: *Es el turno 9, se ha vendido un total de 7 de carbón en Denver, y se ha obtenido un resultado de 10 en la tirada de dos dados. El número de venta entre 2 es de 3,5; redondeado hacia arriba, un 4. El IDN para el turno 9 es de 3. 10 + 4 es 14, 14 – 3 es 11, por lo que el resultado total es 11. Un total de 11 en la tabla de Carbón (mostrada debajo de la Tabla de Precio de Venta) muestra un resultado en el marcador de dos movimientos hacia abajo. Si el marcador estuviese en la casilla de 120$, se movería hasta la casilla de 80$. Todo el carbón que se venda en Denver en el turno siguiente, lo hará a un precio de 80$ por unidad.*

Comienza con el marcador de oro y de trabajo bien, eliminando las mercancías que se han vendido y devolviéndolas al banco. Los marcadores de precio no entran en las áreas sombreadas de la tabla. Para en la última casilla no sombreada de la tabla si la tirada hubiese enviado el marcador a un área sombreada

VI. REPONER CARTAS

Si hay menos de 8 cartas disponibles mostradas de posesiones, roba y da la vuelta a tantas de las cartas del mazo de posesiones como para tener 8. Además, si se ha cogido cualquier carta de pasajeros, roba y da la vuelta a las cartas que estaban debajo.

VII. AVANZAR TURNO DE JUEGO

Mueve el marcador de turno de juego al siguiente número superior.

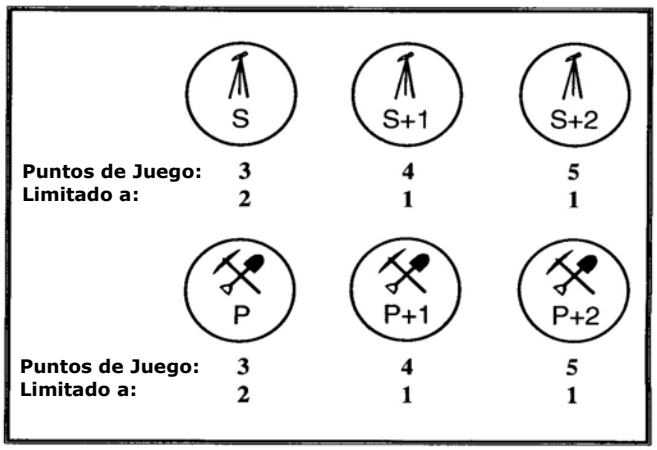
FIN DEL JUEGO

Estos pasos continúan hasta que alguien gana. El total del ganador se determina por el tipo de partida que se está jugando. El juego solo acaba al final de un turno de juego. Así, todos los jugadores tendrán el mismo número de turnos. Solo después del fin del turno de juego, el jugador con más dinero es declarado vencedor.

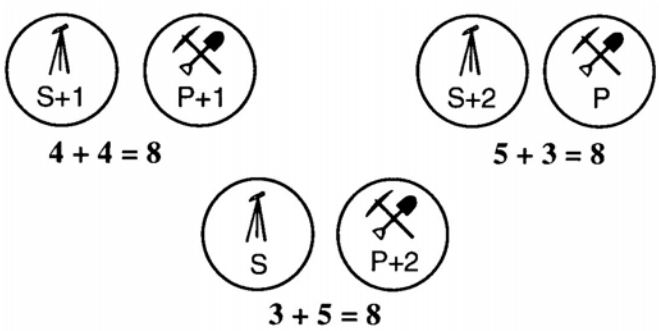
REGLAS DE JUEGO AVANZADAS

ELECCIÓN DE TOPÓGRADOS Y BUSCADORES

Los jugadores puede escoger qué topógrafos y buscadores usarán. Esta elección se hace durante la Fase II – Colocar Topógrafos y Buscadores del turno 1 de la partida. Se usan unos puntos de juego para adquirir los topógrafos y buscadores. La siguiente tabla muestra el coste en puntos de juego para los topógrafos y buscadores y el número de cada uno al que está limitado el jugador. Cada jugador debe elegir al menos un Topógrafo y al menos un Buscador.



Ejemplo: *Hay cinco jugadores, por lo que cada uno tiene 8 puntos para trabajar. Habría tres opciones:*



JUEGO AVANZADO

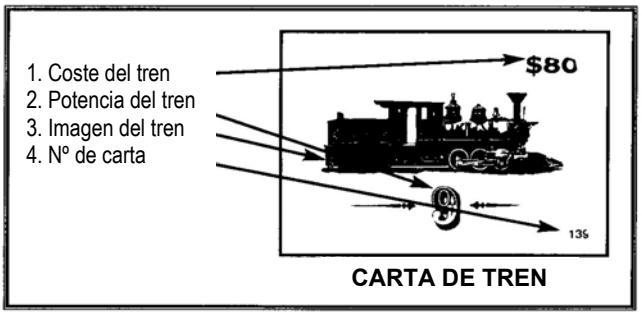
POSICIONES INICIALES

	Número de jugadores — Ciudades iniciales				
Nº Jugador	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
1	Denver	Denver	Denver	Denver	Denver
2	Denver	Denver	Denver	Denver	Denver
3		El Paso	El Paso	El Paso	El Paso
4			Salt Lake City	Salt Lake City	Salt Lake City
5				Pueblo	Pueblo
6					Santa Fe
Puntos de juego	15	14	14	8	8
Trenes iniciales “9”	2	2	1	1	1
Dinero inicial	3.000$	2.600$	2.400$	2.000$	1.800$

TRENES

Las 36 cartas de trenes se usan en el Juego Avanzado para entregar mercancías. En el Juego Básico, un personaje puede hacer hasta dos entregas cada turno. En el Juego Avanzado, los jugadores deben comprar y usar trenes para hacer las entregas de mercancías. En lugar de estar limitados a dos entregas cada turno, el jugaDor puede hacer una entrega por cada tren. Cada jugador puede tener hasta cuatro trenes al mismo tiempo.

La cantidad de mercancías que puede entregar un tren está limitado por su potencia. El límite es la potencia del tren divido por el segmento de vía más largo en la ruta. Todas las fracciones se redondean hacia abajo, hasta el número entero más cercano. Se pueden combinar las potencias de dos o más trenes para hacer una sola entrega. La potencia de un tren solo puede usarse en una entrega por turno. Los trenes no están estacionados en ninguna ciudad particular. Estarán disponibles para cualquier posesión que tenga el jugador durante ese turno.



CARTA DE TREN

Por ejemplo, un jugador posee dos trenes de potencia 9 y 24, y una carta de posesión en Walsenburg con 8 fichas de carbón sobre ella. El jugador tiene una vía desde Denver hasta Colorado Springs (distancia 7), hasta Pueblo (distancia 4) y hasta Walsenburg (distancia 5). Combinando los trenes el jugador puede entregar:

- 4 de carbón a Denver (9 + 24 = 33 / 7 = 4) o
- 6 de carbón hasta Pueblo (9 + 24 = 33 / 5 = 6).

Usando los trenes por separado, el jugador puede entregar:

- 1 a Denver y 4 a Pueblo (9 / 7 = 1,24, 24 / 5 = 4) o
- 3 a Denver y 1 a Pueblo (24 / 7 = 3, 9 / 5 = 1).

Todas las capacidades se redondean hacia en número entero menor más cercano.

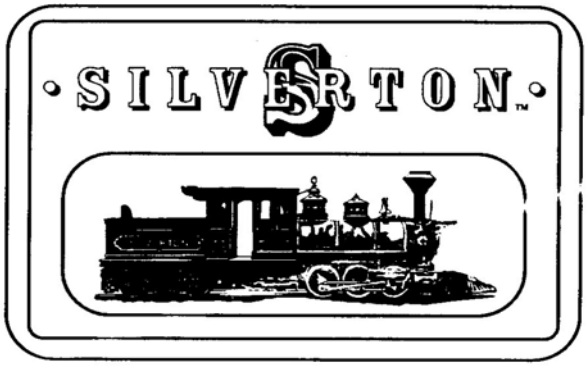
***Nota especial**: Debido a las diferencias en los tamaños reales de las materias primas, el oro y la plata ocupan mucho menos espacio que el cobre, la madera y el carbón. A propósitos de determinar cuánto puede ser transportado, cada carga de oro y plata puede tratarse como la mitad de una carga normal. En el ejemplo anterior, el jugador podría entregar 8 de oro o plata a Denver y 12 a Pueblo.*

Cada jugador comienza la partida con los trenes indicados en la tabla de Posición Inicial para el Juego Avanzado (consulta la página 10). Nuevos trenes estarán disponibles conforme la partida avance.

RESUMEN DE TRENES

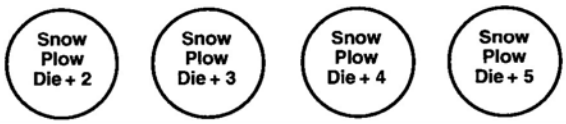
Tipo de tren	Turno disponible	Coste de tren	Valor de trueque	Cantidad disponible
9	1	80	40	6
15	1	120	60	6
24	5	200	100	8
42	9	320	160	8
72	13	500	—	8

Un jugador puede comprar un tren (si hay disponible) justo antes de la Fase VII – Avanzar turno de juego. Los jugadores compran trenes en el mismo orden que su orden de turno. Se puede comerciar un tren para comprar otro nuevo, obteniendo un descuento (el jugador recibe un descuento igual al Valor de trueque de la tabla anterior). Los trenes que se han comerciado estarán disponibles para todos los jugadores a su precio normal. Cada jugador solo puede poseer cuatro trenes en un mismo momento.



QUITANIEVES

Existen cuatro tipos de quitanieves en el juego:



RESUMEN DE QUITANIEVES

Tipo de Quitanieve	Turno disponible	Coste	Valor de trueque	Cantidad disponible
Dado + 2	1	40	20	3
Dado + 3	5	80	40	4
Dado + 4	9	140	70	5
Dado + 5	13	200	—	6

Cada jugador puede comprar un quitanieves (si hay disponible) justo antes de la Fase VII – Avanzar turno de juego, en lugar de comprar un tren. Los jugadores compran quitanieves en el mismo orden de turno.

Cada turno de invierno, después de la tirada para producir mercancías (Fase IV – Paso 3), se puede asignar un quitanieves a cada segmento de vía de invierno (blanco). Se lanza un dado por cada segmento de vía con quitanieves para determinar si se ha limpiado o no. La suma del número obtenido en la tirada y el bonificador del quitanieves debe igualar o exceder la longitud del segmento de vía a limpiar. Elimina cualquier quitanieve que falle su tirada; ya no estarán disponibles para este turno de juego. La vía que se ha conseguido limpiar podrá usarse para recoger ingresos de pasajeros y para entregar mercancías. Elimina cualquier quitanieve que haya tenido éxito después de que se hayan hecho las entregas; ya no estarán disponibles para este turno de juego. Todas las quitanieves podrán ser colocadas otra vez en sucesivos turnos de invierno.

CAMBIOS Y TRANSACCIONES

Además de las posesiones y las vías, los jugadores pueden comprar, vender o comerciar con trenes y quitanieves. Se aplicará el mismo límite sobre la compra de mercancías. Cualquier compra de mercancía de otro jugador deberá entregarse de inmediato.

TIEMPO DE JUEGO

Cuando se participa en un Juego Avanzado la partida durará al menos una hora más.

ESCENARIOS

Estos escenarios proporcionan a los jugadores diferentes posiciones iniciales y condiciones de victoria alternativas. Si todos los jugadores están de acuerdo, se podrá usar cualquiera de estos escenarios en lugar de las reglas de inicio normales. Además, hay diversos escenarios en solitario diseñados para proporcionar la emoción de Silverton a un jugador solitario.

SOLITARIO: DENVER 6.000$

Comienza en Denver con 1.600$ (o 2.000$ y un tren de potencia 9 para el Juego Avanzado), un topógrafo y un buscador. Usa solo los mercados disponibles para un jugador. Juega hasta que tengas 6.000$ o más en metálico. El número de turnos que necesites para alcanzar los 6.000$ determina tu margen de victoria:

Victoria decisiva ..... Turno 10 o menos
Victoria sustancial ..... Turno 11 ó 12
Victoria marginal..... Turno 13
Empate ..... Turno 14
Derrota marginal..... Turno 15 ó 16
Derrota sustancial ..... Turno 17
Derrota decisiva ..... Turno 18 o más

SOLITARIO: DENVER 10.000$

Comienza en Denver con 2.000$ (o 2.400$ y un tren de potencia 9 para el Juego Avanzado) y 2 topógrafos y 1 buscador o 2 buscadores y 1 topógrafo. Usa solo los mercados disponibles para un jugador. Juega hasta que tengas 10.000$ o más en metálico. El número de turnos que necesites para alcanzar los 10.000$ determina tu margen de victoria:

Victoria decisiva ..... Turno 12 o menos
Victoria sustancial ..... Turno 13 ó 14
Victoria marginal..... Turno 15
Empate ..... Turno 16
Derrota marginal..... Turno 17 ó 18
Derrota sustancial ..... Turno 19 ó 20
Derrota decisiva ..... Turno 21 o más

SOLITARIO: SALT LAKE CITY 10.000$

Comienza en Salt Lake City con 2.000$ (o 2.400$ y un tren de potencia 9 para el Juego Avanzado) y un topógrafo y un buscador. Usa todos los mercados pero comienza con los de Denver, Pueblo y Santa Fe dos casillas por debajo de "START". Usa un buscador de un color diferente para descartar una carta de posesión o de pasajeros cada turno. Juega hasta que tengas 10.000$ o más en metálico. El número de turnos que necesites para alcanzar los 10.000$ determina tu margen de victoria:

Victoria decisiva .....Turno 14 o menos
Victoria sustancial ..... Turno 15 ó 16
Victoria marginal ..... Turno 17 ó 18
Empate..... Turno 19
Derrota marginal ..... Turno 20 ó 21
Derrota sustancial ..... Turno 22-24
Derrota decisiva .....menos de 10.000 en turno 24

SOLITARIO: CAMPAÑA DE DENVER

Comienza en Denver con 2.400$ (o 3.000$ y dos trenes de potencia 9 para el Juego Avanzado), 2 topógrafos y 2 buscadores. Usa todos los mercados pero comienza con los de Salt Lake City y Santa Fe dos casillas por debajo de "START". Juega 24 turnos.

Victoria decisiva .....60.000$ o más
Victoria sustancial .....50.000$ – 59.999$
Victoria marginal .....40.000$ – 49.999$
Empate.....35.000$ – 39.999$
Derrota marginal .....30.000$ – 34.999$
Derrota sustancial .....25.000$ – 29.999$
Derrota decisiva .....menos de 25.000$

ESCENARIO DOS JUGADORES: PICO DE ORO

Este escenario se parece a una campaña de dos jugadores. En el turno 1, sin embargo, los jugadores asignan un Topógrafo para construir fuera de Denver y uno para construir fuera de Salt Lake City. Los topógrafos no pueden construir fuera de sus tramos de vías asignadas hasta que las dos redes se conecten.

Cuando se juegue con las reglas Avanzadas, los trenes deben asignarse o a la vía de Denver o a la de Salt Lake City cuando se compren. Comienza con un tren de potencia 9 asignado a cada área. Una vez tus vías se unan, todos tus trenes pueden usarse en todas tu vías.

ESCENARIO TRES JUGADORES: PICO DE ORO

Similar a la versión de dos jugadores, todos los jugadores comienzan en dos ciudades y deben construir separadamente desde cada una hasta que sus vías se unan.

POSICIONES INICIALES

Jugador	1ª ciudad	2ª ciudad	Topógrafos iniciales	Buscadores iniciales
1	Denver	Salt Lake City	S, S+2	P, P
2	Denver	Salt Lake City	S, S+1	P, P+1
3	Denver	Santa Fe	S, S	P, P+2

Observa que en el Juego Avanzado cada jugador tienen 14 puntos de juego en lugar de los Topógrafos y Buscadores mostrados en la tabla.

Los jugadores comienzan con 2.400$ cada uno (o 3.000$ para el Juego Avanzado). La partida se juega a 20 turnos y el jugador con más dinero gana. Cuando se está en Juego Avanzado, cada jugador comienza con un tren de potencia 9 asignado a cada área.

CAMPAÑA EN SOLITARIO: PICO DE COBRE

Comienza con 2.400$ (o 3.000$ y dos trenes de potencia 9 en el Juego Avanzado), dos topógrafos y dos buscadores. Un topógrafo debe construir desde Denver y el otro desde El Paso hasta que las líneas se unan. Usa solo los siguientes mercados: Oro, Plata, Cobre, Madera Denver, Madera Santa Fe, Madera El Paso, Carbón Denver, Carbón Pueblo, Carbón Santa Fe, y Carbón El Paso. Juega 24 turnos. Los rangos de victoria son los mismos que los del escenario Solitario: Campaña de Denver.

TRES JUGADORES: PICO DE NIQUEL

Este escenario es igual que una campaña de tres jugadores excepto que cada jugador comienza en dos ciudades y debe designar a un topógrafo para construir de manera separada en cada una de sus ciudades hasta que las vías se unan.

POSICIONES INICIALES				
Jugador	1ª ciudad	2ª ciudad	Topógrafos iniciales	Buscadores iniciales
1	Denver	Salt Lake City	S, S+1	P, P+1
2	Denver	El Paso	S, S+2	P, P
3	Denver	Santa Fe	S, S	P, P+2

En el Juego Avanzado, 14 puntos y dos trenes de potencia 9, uno en cada ciudad de inicio.

CUATRO JUGADORES: PICO DE PLATA

Este escenario es como una campaña de cuatro jugadores excepto que cada jugador comienza en dos ciudades y debe designar un topógrafo para construir de manera separada desde cada ciudad hasta que las vías se unan.

POSICIONES INICIALES				
Jugador	1ª ciudad	2ª ciudad	Topógrafos iniciales	Buscadores iniciales
1	Denver	Salt Lake City	S, S+1	P, P+1
2	Denver	Salt Lake City	S, S	P, P+2
3	Denver	El Paso	S, S+1	P, P+1
4	Denver	El Paso	S, S+2	P, P

En el Juego Avanzado, 14 puntos y dos trenes de potencia 9 en Denver.

CINCO JUGADORES: INICIO FUERTE

- Corto, Estándar, Largo, Campaña.
- Dinero inicial: 1.800$ (o 2.200$ y un tren de potencia 9 en el Juego Avanzado).

POSICIONES INICIALES			
Jugador	1ª ciudad	Topógrafos iniciales	Buscadores iniciales
1	Denver	S, S	P+1
2	Denver	S+1	P, P
3	El Paso	S, S+1	P
4	Salt Lake City	S	P, P+1
5	Pueblo	S+1	P+1

En el Juego Avanzado, 14 puntos.

ESCENARIOS AVANZADOS DE PICO

Cuando se jeuge cualquiera de los Escenarios de "Pico" con las reglas de Juego Avanzado, los trenes deben asignarse a una sección de vía u otra cuando se compra. Después de que las vías se unan, todos los trenes podrán usar en cualquier vía.

REGLAS OPCIONALES

CARTAS DE PASAJEROS VARIABLES

- Juego Básico o Avanzado
- 2-6 jugadores
- Corto, Estándar, Largo o Campaña

Los jugadores pueden colocar su buscador en una carta de pasajeros "A" o "B" que no pueden coger. Entonces, en su acción de Fase IV – Paso 1, en lugar de comprar la carta la mueve a cualquier hueco libre de carta de pasajero o posesión. Para hacer esto deberá haber algún hueco libre, por lo que el orden de turno del jugador es importante (el primer jugador no tendrá un hueco libre para hacerlo). Esto hará que la carta de pasajeros debajo de la movida sea revelada al final del turno. Si se coloca esa carta en un hueco de posesión hará que haya una posesión menos hasta que alguien reclame la carta de pasajeros movida o una "Carta de evento" haga que las posesiones descubiertas se descarten y se roben otras nuevas, en cuyo caso cualquier carta de pasajero ocupando un hueco libre de posesión se descarta y se saca de juego.

UNIÓN DE RUTAS DE PASAJEROS

- Juego Básico o Avanzado
- 2-6 jugadores
- Corto, Estándar, Largo o Campaña

Dos jugadores pueden tomar una ruta de pasajeros de manera conjunta. Para hacerlo, ambos jugadores deben colocar a un Buscador en la carta de Pasajeros durante el mismo turno de juego. Entonces, durante la fase de Resolver Disputas, los dos jugadores pagan la parte proporcional de la distancia y colocan una pieza de su color sobre la carta de pasajeros (que se mueve a un espacio neutral).

Comenzando en el turno en el que se ha cogido, cada jugador recoge la mitad del beneficio (redondeando hacia arriba al múltiplo de 10$ más cercano). Los dos jugadores en el acuerdo funcionan como uno en la resolución de cualquier disputa mientras toman, roban o defienden la carta (cada uno de ellos lanza un dado). Sin embargo, deben **añadir 2** a su distancia en cualquier disputa para tener en cuenta el intercambio de equipo. El acuerdo para manejar conjuntamente una ruta de pasajeros puede darse por terminada por cualquier jugador en cualquier turno durante la fase de Resolver Disputas. Un jugador que esté manejando conjuntamente una ruta y desee llevarla en solitario, deberá primero colocar un buscador en la carta de pasajeros, romper el acuerdo en la fase de Resolver Disputas, y entonces pagar el coste total de establecimiento de la ruta durante su Fase IV – Paso 1.

MÚLTIPLES QUITANIEVES

- Juego Avanzado solamente
- 1-6 jugadores
- Corto, Estándar, Largo o Campaña

Podrá asignarse cualquier número de quitanieves a un segmento de vía. Haz una tirada por separado para cada una; si cualquiera de esas tiradas tinene éxito, el segmento se habrá limpiado.

TRANSFERENCIA DE MERCANCÍAS

- Juego Básico o Avanzado
- 1-6 jugadores
- Corto, Estándar, Largo o Campaña

En lugar de entregar en un mercado, un jugador puede transferir mercancías a otra carta con el mismo tipo de materias primas. En el juego Básico, hasta 16 podrán transferirse (o 32 de oro y plata). En el Juego Avanzado, los jugadores están limitado por la potencia de los trenes usados; cuando la fuente y el destino están en la misma ciudad, la distancia se tratará como si fuese 1.

RUTAS DE PASAJEROS MEJORADAS

- Juego Básico o Avanzado
- 2-6 jugadores
- Corto y escenarios especiales solamente

Todas las cartas de pasajeros pagarán el doble.

TABLA DE PRECIO DE VENTA SIMPLIFICADA

- Juego Básico solamente
- 2-6 jugadores
- Corto, Estándar o Campaña

En lugar de una tirada para los cambios de precios, consulta la siguiente tabla.

MERCADOS SIMPLIFICADOS

Tipo de Mercado	Lugar inicial	Sin venta	Con venta
Oro	en Inicio	1 arriba	1 abajo
Cobre	en Inicio	1 arriba	1 abajo
Plata	en Inicio	IDN arriba	(nº vendido/2) abajo
Madera	2 por debajo de Inicio	1 arriba	2 abajo
Carbón	1 por debajo	1 arriba	1 abajo

ALQUILER Y AVANCE

- Juego Avanzado solamente
- 2-6 jugadores
- Estándar, Largo o Campaña

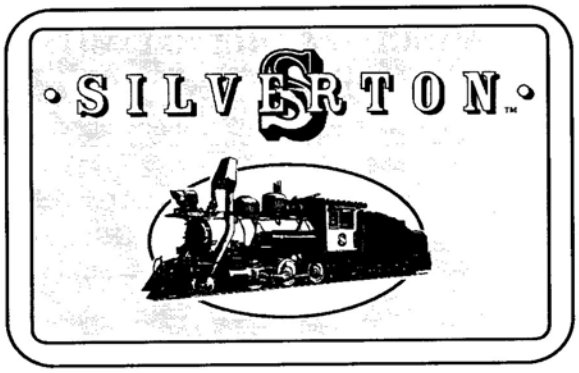
LÍMITES DE ALQUILER Y AVANCE

Nº jugadores	Puntos de Juego	Piezas máximas
2	15	8
3	13	6
4	12	6
5	7	4
6	6	4

Cuando juegan 2 o 3 jugadores, cada uno de ellos puede usar dos colores diferentes, Los jugadores estarán limitados al número máximo de piezas mostrado en la tabla anterior así como en la mezcla de contadores. Los nuevos topógrafos y buscadores podrán ser contratador por 400$ y comienzan sin bonificación. Solo podrá contratarse uno en un turno; esto tendrá lugar en la fase de Reponer. Cada vez que se gane una disputa contra otro jugador y se compre la carta o vía disputada, la bonificación del topógrafo o buscador ganador aumenta en 1, hasta un máximo de +2 (reemplaza tu pieza después de cada mejora).

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Mayfair Games quiere agradecer tanto a Dori como a Marie Smith por su comprensión durante nuestra transición en la propiedad del juego. Aunque a veces parecía que no podríamos volver a tener este juego en imprenta, deseamos que estén satisfechas por la calidad de esta edición y que haya merecido la pena la espera.
También nos gustaría dar las gracias a nuestro leales fans de los trenes por toda su paciencia, en especial a aquellos aficionados que no pudieron estarse quieto y nos animaron a publicar este juego.



Copyright © 1991, 1999 Mayfair Games y los Herederos de Philip John Smith. *Silverton* ha sido producido bajo licencia con el permiso d Dori Smith y Marie Smith. *Silverton* es una marca registrada de los Herederos de Philip J. Smith y Mayfair Games, Inc. Todos los derechos reservados.
Publicado originalmente por Two Wolf ames.
Escribe a Mayfair Games:
8060 St. Loius Avenue,
Stokie, IL 60076 USA,

O escríbenos a:
mayfair@mayfairgames.com
Vista la web de Mayfair Games:
http://www.mayfairgames.com

CRÉDITOS

Diseño: Phil Smith.
Editor de la línea: Larry Roznai.
Producción: Pete Fenlon, Lou Rexing.
Arte de la caja: © 1992 Ted Rose.
Desarrollo original: Tim Smith, Marc McAllister, Carey Rebstock, Steve Mizuno, Dori Smith, Ken Baumbach, Jeff Smith, Paul bonday, Robert Bonday, Nic McCann, Bruce Powelson.
Desarrollo en Mayfair: Don Glass, Jim Jewell, Peter Bromley, William V. Niebling, Bill Wordelmann, Elaine Wordelmann, Matt Godlewsky.
Equipo Mayfair: Will Niebling, Bridget Roznai, Bob Carty, Loren Roznai y John McBrady.
Contribuciones especiales: Dori Smith, Marie Smith, Sean S. Smith, Olivia H. Johnston, a los chicos de Jefferson Coin Shop Charlottesville, VA., Chris Vande Voort, y a todos los viejos miembros de Mayfair Games.

Traducción del inglés: Xavier Montalvo Espinosa