

*BELTRAIN*



*BELTRAIN*

# Bel : Train

Hola, bienvenido a esta aventura férrea con *Bel : Train*, este juego propone a los jugadores una aventura de trenes, compañías ferroviarias y un montón de eventos en un recorrido ilimitado para cuatro jugadores.

Este PnP contiene el material necesario para crear las tarjetas de Compañías del juego y las Cartas de recorrido necesarias.

En cuanto a los contadores pueden ser fichas de parchís y un dado de seis caras normales, que son componentes necesarios, no los suelo incluir en los juegos PnP, por entender que la mayoría de nosotros disponemos de otros juegos y reutilizando componentes de los mismos podemos ahorrar trabajo, dinero y tiempo.

El número de componentes que interviene en el juego esta calculado, y deberán tenerse en cuenta y ajustarse a las cantidades incluidas en el listado de componentes.

Si deseáis unir otro juego de cartas, deberéis tener en cuenta que solo podréis jugar con un grupo de tarjetas de compañía, evitando de esta forma duplicar los títulos de propiedad de Compañías ferroviarias, pero las cartas podréis incluir tantas al juego como deseéis y limitar a 3 el número máximo de mercancías de cada tipo (Azul, Verde, Rojo, Amarillo).

## Componentes :

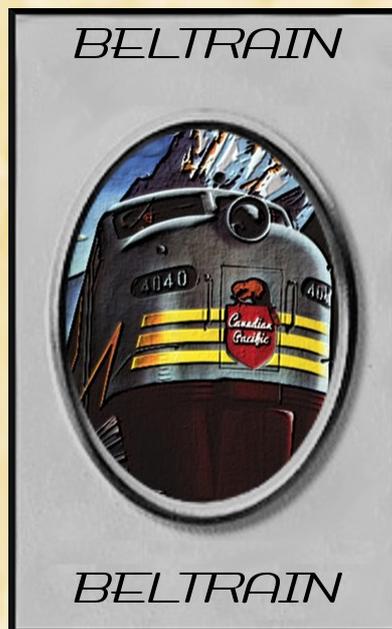
49 – Cartas de recorrido *BelTrain*  
12 – Tarjetas de Propiedades Ferroviarias

no incluidos:

05 – Fichas de parchís, rojas  
05 – Fichas de parchís, verdes  
05 – Fichas de parchís, amarillas  
05 – Fichas de parchís, azules  
01 – Dado de seis caras (1D6)

- papel y lápiz o contadores de colores pueden servir como sustitutos del material propuesto, pero las cantidades no deben exceder a las indicadas por este manual.

Este es todo el material necesario para el juego, un listado simple y fácil de conseguir o fabricar, yo suelo utilizar mini-dados como contadores, pero sirve cualquier cosa.



Reverso  
Cartas de  
recorrido  
*BelTrain*.



### **Inicio :**

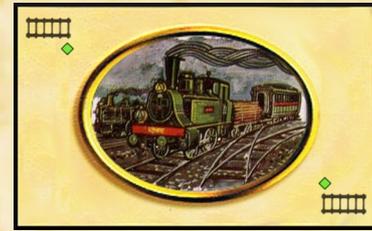
Colocar las fichas de colores y las tarjetas de propiedades ferroviarias a un lado de la mesa de forma que sea accesible a todos los jugadores, será la Banca del juego.

Cada jugador participante elige una figura que lo represente (en su defecto cualquier objeto para indicar el jugador propietario.)

Coger de forma oculta una ficha de cada color (Azul, Roja, Amarilla y Verde) y extraer una por cada jugador participante, si son mas de cuatro, repetir el proceso, cada jugador empieza con una ficha de color.

Decidir a suertes quien sera el primer jugador en iniciar el turno, este mismo jugador baraja las cartas y forma el recorrido colocando 6 cartas boca arriba sobre la mesa formando una hilera por donde circularan las fichas de los jugadores participantes.

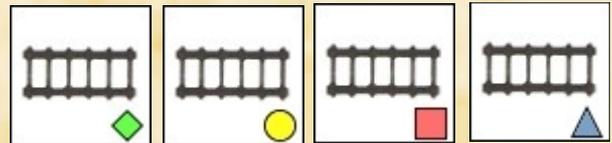
El jugador convenido lanza 1D6 y elige el lado del recorrido por el que desea empezar, este hecho solo ocurre cuando se inicia la partida, una vez elegido el punto de partida, el resto de jugadores deberán empezar por el mismo sitio y todos deberán continuar en el sentido de marcha elegido al inicio.



Carta de Recorrido

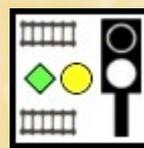
### **Vías:**

Las vías son el camino de transito para las locomotoras (fichas o indicadores) de los jugadores, los diferentes colores están marcados con figuras para su mejor reconocimiento por parte de los jugadores que pudieran tener problemas de daltonismo. Estos indicadores de color tendrán su importancia durante la partida, ya que nos ayudaran a ciertos cálculos para cobros y pagos o diseñar rutas comerciales.



Figuras de colores con formas para diferenciarlos.

### **Semáforos:**



Los Semáforos son figuras incluidas en algunas cartas que llevan dos símbolos que representan los colores que deben respetar el semáforo, deben por tanto parar su movimiento obligatoriamente si el jugador está en posesión de alguna ficha o tarjeta de propiedad del color/figura que coincida con el semáforo, perdiendo el resto de puntos de movimiento que le pudieran quedar al jugador, este pasará el turno, y podrá continuar de forma normal en la siguiente ronda de la partida en juego.

## Estaciones:



Las estaciones, nos permiten cobrar de la banca una ficha del mismo color que el indicado por la estación a la que llegan los jugadores si hay fichas disponibles en la banca.

También serán el lugar donde los trenes de las compañías deberán entregar sus cargamentos, propuestos por la ruta comercial que deberá cumplirse para crear una compañía.

Según estén colocadas las estaciones y les acompañen vías de su mismo color, podremos recibir o pagar más fichas de colores, para poder cobrar por el tránsito de mercancías por nuestras estaciones deberemos ser propietarios de las mismas y estar en posesión de la tarjeta de Compañía Ferroviaria con su ruta completamente cumplida y reclamar el pago, si pasa el turno de un jugador que debería haber pagado por el tránsito y no lo hizo, No se podrá reclamar el pago.

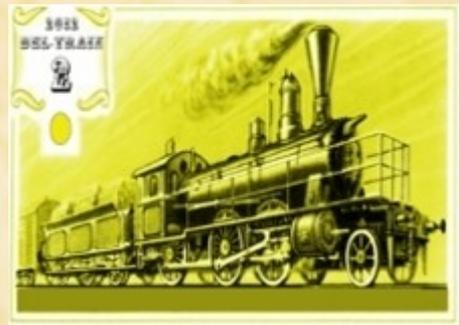


**Ejemplo.-** Un jugador llega a la estación Azul, lo normal sería cobrar 1 ficha azul por llegar a esa estación, pero en este caso la estación está acompañada por dos tramos de vías colindantes a la estación del mismo color y le proporcionan al jugador tres fichas de color azul, siempre que la banca disponga de esas cantidades.

El máximo número de vías que pueden coincidir con una estación es de tres, más una estación harían un total de cuatro fichas (si la estación tiene más tramos adosados) que se

podrían cobrar, siempre que la banca disponga de esas cantidades, con una estación y una vía colindante, proporcionarían 2 fichas del color correspondiente a la estación y la vía.

El número que acompaña a cada una de las 12 tarjetas de propiedades, la diferencia del resto de títulos de propiedades, para entregar mercancías de las rutas y los posibles cobros o pagos si algún jugador es propietario de alguna Compañía Ferroviaria, deberá estar en posesión de dicho título y su ruta completada.



Tarjeta de Propiedad Compañía Amarilla 2

Cuando un jugador en el recorrido llega a una a una carta que muestra una estación, puede decidir comprarla o recibir la ficha de color correspondiente, siempre que la banca disponga de fichas del color para efectuar el pago, en caso contrario recibirá las que hubiera o incluso ninguna si la banca no posee fichas del color indicado en la estación en ese momento.

Si decide comprar la Compañía (representada por el color y número de la estación). No recibirá ninguna ficha de la banca y deberá pagar 3 fichas del color indicado por la estación para obtener la tarjeta que le acredita como propietario, pero antes de poder cobrar por el tránsito de otros jugadores que pudieran llegar a la propiedad, debe entregar todas las mercancías que le propondrá la ruta en el

*momento de la compra, ver mas adelante creación de rutas.*

*Mientras el propietario de la Compañía, no finalice la entrega de todas las mercancías propuestas en la ruta, la Estación/Compañía se comportará como una estación normal y los jugadores restantes no deberán pagar nada, pero tampoco podrán, comprarla si tiene propietario, podrán cobrar de la banca la ficha o fichas si hay vías adosadas, hasta que el jugador propietario finalice la ruta al completo, momento a partir del cual, el propietario de la Compañía podrá reclamar la cantidad indicada en concepto de uso de vías.*

### **Eventos y Cartas :**

*Los eventos suponen diversos vuelcos de trama en el juego, hay diferentes eventos que favorecen o penalizan a los jugadores que lleguen a esas cartas.*



*Deposito.- Permite a los jugadores volver a lanzar el dado de movimiento.*



*Revisor.- Permite coger una ficha de cualquier color de la Banca.*



*Túnel.- Se debe pagar una ficha de cualquier color a la Banca.*



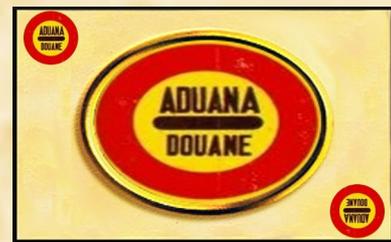
*Reloj.- Desplaza la ficha del jugador al reloj más cercano este delante o detrás.*



*Cartas.- Descartar todas las cartas que no estén ocupadas por los jugadores y colocar otras nuevas del mazo de cartas al recorrido.*

*Este es el conjunto de eventos de BelTrain, el juego podríamos decir que esta dividido en dos partes, en la primera los jugadores tratarán de conseguir el máximo de fichas de colores y una segunda, cuando los jugadores disponen de compañías ferroviarias, una vez agotado el mazo de cartas de recorrido se baraja y se vuelven a mezclar par estar de nuevo disponibles.*

*Hay una carta que supone un evento especial, debe ser recogida por el jugador y hacerla efectiva cuando crea necesario, se hace efectivo el evento y se devuelve al mazo de descartes.*



*Aduana.- El jugador recoge la carta y la cambia por otra del mazo en su lugar , cuando crea necesario la pone en juego anulando el efecto del Túnel que exige pagar una ficha. O evita el pago a otro jugador que tenga creada alguna compañía y por siguiente pudiera solicitar el pago por uso de sus raíles al llegar alguna estación que exigiera dicho pago, igualmente se devuelve al mazo de descartes una vez utilizada.*

*Este es el conjunto de eventos, el juego podríamos decir que esta dividido en dos partes, en la primera los jugadores tratarán de ir consiguiendo el máximo fichas de colores y una segunda cuando los jugadores disponen de compañías ferroviarias, se deberán completar ciertas rutas para crear las mismas.*

## **Formar Compañías y Rutas :**

Según los jugadores van acumulando fichas de colores, estas les permitirán la adquisición de compañías ferroviarias.

Pero antes de que su compañía este completamente operativa en el juego, deberán completar la ruta propuesta, para operar con el título de propiedad de la compañía.

## **Comprar una Compañía:**

El jugador debe llegar a una carta de estación y pagar las 3 fichas del mismo color que dan derecho al título, no podrá cobrar por el uso de sus estaciones, hasta que la ruta propuesta una vez comprada se haga efectiva.

## **Creando Rutas:**



Ejemplo.- Un jugador llega a la estación 2- Amarilla y dispone de 3 fichas de color amarillo para su compra, el jugador puede elegir entre comprar la propiedad 2- Amarilla o recoger una ficha de color amarillo por haber caído en la estación de ese color.

Se decide por la compra y paga las 3 fichas amarillas por el título de propiedad 2- Amarillo que fue la carta donde finalizó el jugador su movimiento, paga a la Banca, las 3 fichas del color indicado por la estación y en ese momento es cuando se forma la ruta de mercancías que deberá entregar y se formará de la siguiente manera.

Se observa el recorrido para determinar que ruta deberá cumplir el jugador para empezar a operar con su compañía.

Las estaciones no cuentan, solo vías y semáforos, en el gráfico de anterior podemos contar **3 signos verdes, 1 signo azul y 1 amarillo** ya que el semáforo contiene dos símbolos.

Con estos datos, ya se tiene formada la ruta de entrega de mercancías para esa compañía, en este caso es la 2- Amarilla.

De esta forma se establecen las rutas cuando un jugador compra una Compañías al llegar a una estación si es el deseo de el jugador que llegue a cualquier estación y quiera comprar una Compañía

Pero, ¿ donde debe entregarlas ?...

Muy simple, 3 mercancías verdes deberán ser entregada en la estación 3-Verde, 1 mercancía Azul, deberá ser entregada en la estación 1- Azul y por ultimo 1 mercancía Amarilla, que se deberá entregar en la estación 1- Amarillo.

Nota.- Para significar las mercancías puede usarse otras fichas de colores, cuencas o simplemente papel y lápiz. Si se usan fichas o cuencas colocar la cantidad indicada encima de la tarjeta de propiedad para indicar que y donde se debe entregar para poner en marcha la Compañía.

Una vez que todas las mercancías de la compañía están entregadas en sus correspondientes estaciones, esa compañía está completamente operativa y podrá cobrar por el uso de su estación, si una entrega tuviera lugar en una estación con el título de propiedad en manos de otro jugador, y esta fuera operativa, el jugador que entrega mercancías en una

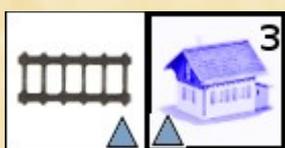
estación con propietario, no esta obligado al pago por el uso de esas vías, ya que la entrega no estará penaliza, pero si no hay entrega y llega a la estación de otro jugador con el titulo de propiedad en activo, deberá pagar las fichas de color de la misma forma que antes se mostró para el cobro de fichas a la Banca.

De forma que pagara 1 ficha por el uso de vías mas 1 ficha por cada vía del mismo color que este adosada a la estación a donde llevo, recordar que el propietario de la estación debe reclamar el pago en ese momento, una vez pasado el turno del jugador que llevo a su estación no podrá reclamar dicho pago.

Ningún jugador podrá crear otra compañía mientras tenga una compañía con entregas pendientes, deberá entregar todas sus mercancías antes de emprender una nueva compañía, aunque se le presente la oportunidad de compra de otra.

El máximo numero de mercancías de un mismo color con la que se puede crear una ruta es de 3, si por un casual hubiera en la ruta mas mercancías de 3 de un solo color solo se deberán transportar 3 de ese color y no mas.

### **Pagos y Cobros:**



Ejemplo.- Un jugador llega a la estación 3-Azul que pertenece a otro jugador, como no hay entrega deberá pagar una ficha de color a elegir, al jugador propietario, pero como la

estación esta acompañada de un conjunto de vías el precio total sera de 2 fichas.

Cuanto más vías acompañen a la estación en el juego más fichas se pueden llegar a cobrar o pagar por este hecho. El color de las fichas para los pagos a otros jugadores es a elegir, pero el cobro será el indicado por el color de las estaciones siempre que la Banca disponga de fichas para su pago, en caso contrario se cobrara el máximo disponible o ninguna si no hubiera fichas del color indicado para cobrar.

Las fichas para pagos y cobros están limitadas en el juego, para dos jugadores 5 fichas de cada color, para tres, serán 6 fichas de cada color y así sucesivamente si se incluyen mas jugadores.

El máximo numero de fichas para cobrar como para pagos será de 3.

Si un jugador no tiene fichas para pagar su transito por estaciones con propietarios, o por penalizar en su recorrido, este jugador quedara eliminado del juego, pero si el jugador que debe afrontar un pago no tiene fichas y sí, posee compañías, deberá disolver las compañías necesarias para pagar su deuda.

Esta es la única excepción al cobro de mas de 3 fichas y es que cualquier jugador que disuelva una compañía, recibe de la Banca 4 fichas de colores diferentes, pero no podrá cobrar más de dos fichas de un mismo color, si no hubiera suficientes fichas para satisfacer el pago, solo podrá cobrar las que estén disponibles en la Banca conforme al modelo propuesto y no se

podrán reclamar las adeudadas una vez pasado su turno de juego.

### **Movimiento :**

El movimiento en el juego esta basado en 1D6, se deberá seguir la dirección indicada por el jugador que empezó la partida y en sucesivos turnos se irá desarrollando el recorrido.

Para que nunca falten cartas al recorrido el jugador que acabe en ultima posición recogerá "barrera" las cartas que queden detrás de su posición, las devolverá al mazo de descartes y cogera nuevas cartas del mazo de recorrido que las incorporara al principio de las vías, de esta forma el recorrido nunca se termina y está en constante movimiento.

Pero puede ocurrir que algún jugador llegue al final del recorrido y todavía le queden puntos de movimiento, en ese caso rebotará y contará en sentido contrario hasta consumir el total de puntos de movimiento obtenidos.

Cuando los jugadores "barren" el recorrido pueden colocar las nuevas cartas al recorrido principal, teniendo en cuenta la estrategia que más les pueda interesar, ya sea acumular vías y estaciones o colocar semáforos en lugares que puedan retener a ciertos jugadores para evitar que puedan alcanzar ciertos objetivos.

El numero de cartas que componen el recorrido es de 7, nunca podrá haber mas cartas en el recorrido ni menos del numero indicado.

Los turnos del juego están en constante movimiento, de forma que cualquiera puede ser el jugador que inicia el turno, el orden es ascendente según las posiciones que ocupen los

participantes, el primero en mover sera el jugador que acabó en ultima posición en el turno anterior, luego el resto le seguirá de forma ascendente, hasta que todos los jugadores muevan su ficha en cada turno.

Acabados todos los movimientos de los jugadores, se "barre" el recorrido y se inicia un nuevo turno.

Si por lances del juego hubiera más de un jugador en ultima posición, iniciará la nueva ronda el que llevo el ultimo a la posición final del recorrido, que no es la mas avanzada sino la que más detrás se encuentre en el recorrido.

Cuando se agote el mazo, recoger los descartes y barajar para que estén de nuevo disponibles.

### **Fin del juego :**

Me gusta pensar que los jugadores tienen el control de sus juegos, de esta forma y por mutuo acuerdo entre todos los jugadores, pueden acordar diferentes objetivos, como por ejemplo **ser el primero en conseguir cierta compañía, todas las compañías de un mismo color, todas las compañías de valor 1** o simplemente **eliminar a todos** los oponentes.

Para ganar el juego de forma normal, sera necesario formar una serie de compañías de cada color sin importar el número de la tarjeta de propiedad de la compañía.

Para jugar con niños el objetivo será una ficha de cada color.

### **Nota del autor :**

*Este juego esta pensado para cuatro jugadores, pero pueden jugar muchos más, bastará con incluir fichas, cuencas, pero ateniéndose a las cantidades antes indicadas.*

*De esa forma se puede aumentar el numero de participantes, deberá tenerse en cuenta que el máximo de mercancías que podrán transportar las rutas será de 3, ya que no existen estaciones numeradas con más de 3 para la entrega de mercancías.*

*En las partidas de prueba que realice, el tiempo de duración fue muy diferente dependiendo del objetivo marcado, las partidas más largas tuvieron lugar cuando el objetivo fue eliminar al resto de jugadores y las más rápidas cuando el objetivo era tan solo conseguir una, dos, tres o cuatro, compañías de colores diferentes.*

*Espero que os guste y que paséis un buen rato con este sencillo juego BelTrain.*

*Para que quien lo desee pueda probar el juego he creado un módulo Vassal con el juego, lógicamente Vassal tiene sus limitaciones y en lo referente al recorrido he credo dos lineas de vías para poder ir incorporando nuevas cartas al juego, esto puede suponer una cierta desventaja a la hora de crear recorridos en diferencia al juego sobre una mesa.*

*También debe tenerse en cuenta que la cantidad de fichas debe ser limitada y en el módulo y para disponer de fichas para crear rutas esta limitación no existe, de forma que se*

*podrán coger todas las que se deseen pero ateniéndose al juego formal no deberán superarse las cantidades indicadas en el juego.*

*El módulo está pensado para probar en solitario lo que puede hacer menos atractivo al jugador que lo pruebe, recordar que es solo una demostración y que el juego con cartas y en una mesa gana mucha mas emoción que el pretendido con dicho módulo.*

*Que lo disfruten.*

*BelTrain por Yuyu Febreo 2016*

*Todos los componentes, diseños y mecánicas pertenecen a su autor que comparte el mismo con licencia C.C. BY.NC.ND.SA.*