

ALUBARI

EL AROMA DEL TÉ

Darjeeling es el nombre de una ciudad y su municipio en el estado indio de Bengala Occidental. Se encuentra en el Himalaya Menor y destaca por su producción de té, las espectaculares vistas del Kangchenjunga, la tercera montaña más alta del mundo, y el Ferrocarril Darjeeling del Himalaya. En 1841 se introdujo el té en Darjeeling usando semillas de la planta china *Camellia sinensis*. El gobierno británico estableció en aquella época viveros de té y la Plantación de Té de Alubari fue inaugurada por la empresa Kurseong and Darjeeling Tea en 1856. Rápidamente se establecieron más de 80 plantaciones similares.

Los jugadores de *Alubari* compiten entre sí para cultivar y cosechar sus plantaciones de té, al tiempo que ayudan a construir el Ferrocarril Darjeeling del Himalaya desde la ciudad de Siliguri hasta «la cumbre» en Darjeeling. Los jugadores pueden usar las acciones de sus trabajadores para cosechar hojas de té con las que hacer chai para su sediento grupo de trabajo, y potenciar así sus acciones posteriores! Una vez completado el ferrocarril, el que más ha contribuido a su construcción y a la edificación de ciudades a lo largo de su recorrido, y posea las plantaciones de té más prósperas, será el ganador.

COMPONENTES



- 1 tablero de juego



- 1 bolsa de tela



- 1 tabla de Puntuación

Cartas



- 8 cartas de Equipo



- 8 cartas de Plantación de Té



- 30 cartas de Contrato



- 7 cartas de Acción



- 3 cartas de Ayuda

Fichas troqueladas



- 48 Hojas de Té



- 19 «5 Hojas de Té»



- 2 fichas de Niebla



- 1 ficha para cubrir casilla en Darjeeling



- 3 fichas para cubrir casillas

Fichas de madera



- 1 ficha de Jugador Inicial



- 40 cubos de Hierro



- 24 cubos de Piedra



- 14 cubos de Chai



- 5 cubos de Eventos



- 48 cubos de Cascotes



- 6 fichas de «5 Cascotes»



- 3 fichas para el juego



- 10 fichas de Juego de Propiedad



- 3 fichas Solares



- 3 fichas de Niebla



- 3 fichas de Lluvia



- 16 barras negras (barras de Acero)

Elementos para cada jugador (5 jugadores)



- 3 Trabajadores



- 20 fichas de Propiedad

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Ejemplo de preparación para 4 jugadores



- Coloca el tablero en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores.
- Si van a participar menos de 3 jugadores, cubre la segunda casilla de la Estación de Darjeeling con una de las fichas oscuras proporcionadas a tal efecto. La Estación se encuentra en la parte superior derecha del tablero, como se muestra en la ilustración.
- Cubre un número de casillas (con las fichas para cubrir) al final del marcador de Chai acorde con el número de jugadores. Por ejemplo, en una partida de 3 jugadores, cubre las dos últimas casillas.
- Coloca las fichas circulares de Clima (3 amarillas para el sol, 3 azules para la Lluvia y 3 grises para la Niebla) cerca del marcador de Clima.
- Coloca 2 fichas troqueladas de Niebla en los espacios que hay debajo de la línea de efectos de la Niebla.
- Coloca 1 ficha de madera negra en cada espacio de inicio (indicado por un color verde oscuro) de los marcadores de Ritmo de Trabajo de Excavación, Colocación de Raíles y Cosecha.
- Coloca todas las Hojas de Té, cubos de Cascotes, barras de Acero y fichas de Propiedad del Juego en un lugar cerca del tablero para la Reserva.
- Coloca las cartas de Acciones apropiadas, según se indica para cada número de jugadores, en los espacios correspondientes del tablero.
 - Para partidas en solitario y 2 jugadores: cubre los espacios **A**, **D**, **F** y **G**.
 - Para 3 jugadores: no necesitas cubrir nada, ya que está todo impreso en los espacios correspondientes del tablero.
 - Para 4 y 5 jugadores: **A**, **B**, **C**, **D**, **E** y **G**.
 Deja la carta de Acción adicional cerca del tablero y retira todas las cartas de Acción no utilizadas.
- Baraja las cartas de Contrato y colócalas boca abajo formando un mazo en el espacio para cartas de color más oscuro del tablero. Roba las 2 cartas superiores y colócalas boca arriba en los espacios **A** y **B**.

A continuación, mira el icono de Clima en el reverso de la carta situada en la parte superior del mazo y coloca una ficha de Clima del mismo color en la posición **P2** del marcador de Clima. Muestra la carta y colócala boca arriba en el espacio **C**.

Mira el icono de Clima en el reverso de la siguiente carta situada en la parte superior del mazo y coloca la ficha de Clima correspondiente en la posición **P3** del marcador de Clima.





- 10.** Baraja las cartas de Plantaciones de Té volteándolas al azar, ya que tienen doble cara. Después Coloca una carta en cada espacio para Plantaciones de Té impreso en el tablero hasta completar un número de ellos igual al número de jugadores. La primera vez que juegues te será útil la Plantación de Té de Alubari, que ya está impresa en el tablero, así que no deberías cubrirla. Cuando hayas jugado al menos una vez, puedes dejarla descubierta o colocarle encima la carta de otra Plantación. Guarda las cartas de Plantación de Té sobrantes en la caja del juego, puesto que no se utilizarán en esta partida.

- 11.** En la primera casilla de la primera Plantación de Té encontrarás un número a la izquierda de una pala. Toma ese número de cubos de Cascotes de la Reserva y colócalos sobre la casilla. Haz lo mismo para todas las casillas en todas las Plantaciones. Puedes usar las fichas circulares de «5 Cascotes» en las casillas que indiquen cinco o más Cascotes para mayor comodidad.

- 12.** Baraja las cartas de Equipo y roba 7 al azar. Coloca las cartas robadas boca arriba cerca del tablero para formar la cochera de Trenes. Guarda las cartas de Equipo sobrantes en la caja del juego, puesto que no se utilizarán en esta partida. Si alguna de las cartas de Equipo seleccionadas «incluye» Chai, coloca un cubo de Chai encima de ella.

- 13.** Llena la bolsa de Suministros con los Recursos (Mineral de Hierro, Piedra y Chai) que se indican en la tabla de Suministros (ver más abajo). Guarda los cubos de Recursos sobrantes en la caja del juego, puesto que no se utilizarán en esta partida.

JUGADORES	1	2-3	4	5
HIERRO	23	27	34	40
PIEDRA	14	15	20	24
CHAI	6	Todos los cubos de Chai restantes		

- 14.** Mezcla el contenido de la bolsa y extrae de ella 6 cubos para la partida en solitario, o 12 para 2-5 jugadores. Colócalos en los espacios reservados a tal efecto en el tablero de juego.

- 15.** Añade los cubos de Eventos a la bolsa. Usa 4 para la partida en solitario, y 5 para dos o más jugadores.

JUGADORES	1	2-3	4	5
CUBOS DE EVENTO	4	5		

- 16.** Entrega a cada jugador el conjunto de piezas que le corresponde: 3 Trabajadores y 20 fichas de Propiedad. Uno de los Trabajadores se coloca en el espacio de la casa de Té (Tea House), una de las fichas de Propiedad se coloca en la casilla 0 del marcador de Chai y las demás piezas se quedan en la Reserva personal del jugador. Guarda las piezas sobrantes en la caja del juego.

- 17.** El último jugador en tomar una taza de Té será el Jugador Inicial y recibe la ficha que lo acredita como tal.

SECUENCIA DE JUEGO

Alubari se juega a lo largo de varias Rondas de juego y cada una de ellas se divide en cinco fases ejecutadas en el siguiente orden:

1. Reponer cartas de Contrato (*excepto en la Ronda 1*)
2. Variar el Clima (*excepto en la Ronda 1*)
3. Reabastecer el Almacén y resolver cualquier Evento (*excepto en la Ronda 1*)
4. Asignar Trabajadores a las Acciones
5. Resolver Acciones y comprobar si finaliza la partida

Al final de la partida se calculan las puntuaciones de los jugadores. El jugador con mayor cantidad de puntos será el ganador.

Fase 1 · Reponer cartas de Contrato

Esta fase no se juega en la Ronda 1.

Si hay alguna carta de Contrato en el espacio **A** de la Oficina de Correos (la que está más arriba en el lado derecho del tablero), colócala boca abajo en la pila de descartes. A continuación, mueve las demás cartas de Contrato presentes en la Oficina de Correos un puesto hacia arriba (hacia la posición **A**), todas seguidas, es decir, cubriendo cualquier hueco. Luego roba cartas de la parte superior del mazo de Contratos y colócalas boca arriba llenando las posiciones vacías hasta que estén todas ocupadas.

Si se agota el mazo de cartas de Contrato, baraja la pila de descartes para hacer un nuevo mazo y, si es necesario, continúa llenando cualquier espacio vacío.

Fase 2 · Variar el Clima

Esta fase no se juega en la Ronda 1.

Sigue los pasos siguientes:

1. Retira la ficha de Clima de la casilla inferior.
2. Retira las fichas troqueladas de Niebla de las Acciones **B** y **D**.
3. Mueve cada ficha de Clima una casilla hacia abajo en el marcador de Clima. La ficha que ocupe la casilla inferior en este punto indica el Clima de la Ronda actual.
4. Reajusta las fichas en los marcadores de Ritmo de Trabajo de Excavación, Colocación de Raíles y Cosecha, según lo indicado por el Clima actual en la referencia que aparece junto al marcador correspondiente.
5. Mira el icono de Clima en el reverso de la carta situada en la parte superior del mazo de Contrato y coloca una ficha de Clima del mismo color en la casilla superior del marcador de Clima.

Sol: +2 a Excavar, +1 a Colocar Raíles.

Lluvia: -1 a Excavar, -1 a Colocar Raíles, +1 a Cosechar.

Niebla: -1 a Cosechar y cubre la última casilla para Trabajadores en las Acciones **B** Excavar y **D** Colocar Raíles con fichas troqueladas de Niebla. No se pueden asignar Trabajadores a estos espacios durante la Ronda actual.



Ritmo de Trabajo - Excavación

Representa la cantidad de Cascotes que se pueden retirar Excavando durante una Acción. Si la ficha se encuentra en la casilla más a la izquierda, ignora cualquier efecto que disminuya aún más el Ritmo de Excavación. Si el Ritmo de Excavación aumentase por encima de 5, coloca la ficha de nuevo en el 5 y procede de inmediato a Cosechar Té (consulta la página 5).



Ritmo de Trabajo - Colocación de Raíles

Representa la extensión de Raíles que se puede disponer durante una Acción (consulta la página 7). Si la ficha se encuentra en la casilla más a la izquierda, ignora cualquier efecto que disminuya aún más el Ritmo de Colocación de Raíles, y si la ficha se encuentra en la casilla más a la derecha, ignora cualquier efecto que aumente aún más el Ritmo.



Ritmo de Trabajo - Cosecha

Representa la cantidad de Té que se puede Cosechar en las Plantaciones. Si la ficha se encuentra en la casilla más a la izquierda, ignora cualquier efecto que disminuya aún más el Ritmo de Cosecha. Si el Ritmo de Cosecha llegase hasta la última casilla, colócalo de nuevo en la casilla «2» más a la derecha y resuelve de inmediato una Cosecha de Té (consulta la página 5).



Ejemplo:

La carta **A** se descarta.

La carta **B** se mueve al espacio superior de la línea y se roban dos cartas para llenar los dos espacios vacíos que quedan debajo.

La ficha de Sol en la casilla inferior del marcador de Clima se retira y las dos fichas siguientes (Sol y Niebla) se desplazan una casilla hacia abajo.

El Clima del nuevo día es soleado. Mueve la ficha del marcador del Ritmo de Excavación 2 casillas a la derecha y la ficha del marcador del Ritmo de Colocación de Raíles 1 casilla a la derecha.

El Clima que aparece en la carta superior del mazo es Lluvia. Añade una ficha de Lluvia en la casilla superior del marcador de Clima.

Cosechas de Té

Una Cosecha de Té tiene lugar cuando se da cualquiera de las siguientes condiciones:

- El Ritmo de Excavación supera el cinco.
- El Ritmo de Cosecha alcanza el final del marcador.
- Se produce un Evento de Cosecha en el marcador de Eventos (lo que podría suceder varias veces en una misma partida).
- Por un efecto en una carta de Contrato.

Todos los jugadores que tengan fichas de Propiedad en Plantaciones Excavadas en este punto Cosechan Té.

Cada jugador obtiene un número de Hojas de Té igual al número de fichas de Propiedad que tenga ocupando casillas en las Plantaciones (es decir, que las posea) multiplicado por el Ritmo de Cosecha actual, redondeado a la baja.

Después de una Cosecha de Té, restablece la ficha del marcador de Cosechas a su casilla de inicio (de color verde más oscuro).

Ejemplo: El Ritmo de Cosecha actual es $\frac{1}{2}$. El jugador azul tiene 3 Plantaciones de Té y obtiene 1 Hoja. El rojo tiene 4 Plantaciones de Té y obtiene 2 Hojas. Después se mueve la ficha a la casilla de inicio.

Fase 3 · Reabastecer el Almacén y resolver cualquier Evento

Esta fase no se juega en la Ronda 1.

En esta fase se reabastece el Almacén con cubos extraídos de la bolsa de Suministros. El número de cubos necesarios para reabastecer el Almacén varía con el número de jugadores, según se indica en el tablero arriba y a la izquierda de la rueda de Eventos.

JUGADORES	1-2	3	4-5
CUBOS EXTRAÍDOS	6	9	12

Saca el número de cubos indicado de la bolsa de Suministros al azar y colócalos en los espacios correspondientes del Almacén según su tipo: Mineral de Hierro (naranja), Piedra (gris) y Chai (verde). Si extraes algún cubo de Evento (blanco), colócalo en la primera casilla de la rueda de Eventos (como se muestra en 1). Si extraes algún otro cubo de Evento, colócalo en la siguiente casilla vacía en el sentido de las agujas del reloj. Cada vez que coloques un cubo de Evento, resuelve de inmediato el Evento de esa casilla antes de colocar más cubos (ver *Eventos* en la página 11).

Ejemplo: En una partida de 4 jugadores se sacan 12 cubos.



Nota: Hay 2 piezas de Mineral de Hierro que quedaron de la Ronda anterior.

Nota: La casilla 1 ya tiene un cubo de Evento.

Fase 4 · Asignar Trabajadores a las Acciones

Cada jugador que tenga al menos una carta de Equipo puede pagar un Chai de su Reserva (registrado en el marcador de Chai) al comienzo de esta fase para tomar a su Trabajador temporal de la casa de Té (Tea House) y ponerlo en su Reserva personal. El jugador cuenta ahora con un Trabajador adicional que puede asignar en esta Ronda.

Después, comenzando por el Jugador Inicial y en el sentido de las agujas del reloj, coloca uno de los Trabajadores de su Reserva personal en cualquier casilla numerada de las áreas de Acción en el tablero (de la A a G) que se encuentre vacía. No es necesario colocar a los Trabajadores en las casillas siguiendo el orden numérico (por ejemplo, puedes colocar un Trabajador en la casilla «3» del área de la Acción A aunque las casillas «1» y «2» estén vacías). Está permitido tener más de un Trabajador en una misma Acción.

Los jugadores continúan colocando Trabajadores por turnos, colocando un Trabajador cada vez que le toque. El proceso se repite hasta que todos los jugadores hayan colocado todos sus Trabajadores en las áreas de las Acciones.

Ejemplo de asignación de Trabajadores en una partida de 3 jugadores.

Fase 5 · Resolver Acciones y comprobar si finaliza la partida

En esta fase se resuelven las áreas de las Acciones en orden alfabético, desde A Almacén hasta G Chaiwala.

Para resolver un área, se realizan los dos pasos siguientes en orden:

1. Todos los jugadores pueden usar cualquier carta de Contrato no utilizada (ver más abajo).
2. Se resuelven las casillas de las Acciones en orden numérico.

1. Usar cartas de Contrato

Antes de resolver las Acciones de un área, cada jugador, comenzando por el Jugador Inicial y en el sentido de las agujas del reloj, puede usar una o más cartas de Contrato no utilizadas (que no estén giradas de lado) en las que aparezca el área de la Acción actual en las esquinas de la sección superior; puede usar una carta de Contrato en el área de una Acción, aunque no tenga ningún Trabajador en ella, e incluso si no hay Trabajadores de ningún jugador.

Para indicar que has utilizado una carta de Contrato, gírala de lado frente a ti.

Cuando una carta de Contrato se usa de esta manera, el efecto que tiene impreso en la sección superior dura hasta el final de la Ronda actual. Puede servir para modificar la Acción que estás a punto de realizar, concederte Acciones adicionales gratuitas y/o cambiar las reglas a tu favor.

Cada carta de Contrato se puede usar una sola vez por partida. No obstante, la Puntuación adicional que aparece en la parte inferior de la carta se aplica al final de la partida tanto si se ha usado la carta como si no (consulta la página 9).

Fase de Acción Especial

Convierte de inmediato 2x en 3x. Casillas de la sección superior por cada 1 de Piedra. Puedes hacerlo hasta 3 veces. Toma la Piedra de la Bolsa de Suministros.

Efecto de Acción Especial

2x = 5

Puntos adicionales al final de la partida

2. Resolver casillas de Acción

Las casillas de cada área de Acción se resuelven de una en una y en orden numérico, empezando por la 1. Si tienes un Trabajador en una casilla de Acción, debes llevar a cabo la Acción si es posible. Si tienes más de un Trabajador en la misma área de Acción, debes llevarla a cabo para cada Trabajador si es posible.

Puedes pagar un Chai de tu Reserva (reduciéndolo en el contador de Chai), antes de resolver la Acción para ejecutar su versión más potente. El efecto de pagar un Chai se detalla más abajo en las descripciones de las Acciones. Solo se puede gastar como máximo un Chai por cada Trabajador en la misma Ronda.

Descripción de las áreas de Acción

A El Almacén

Toma un máximo de 3 cubos del Almacén y ponlos en tu Reserva. Puedes tomar cualquier combinación de cubos, pero no más de un cubo de Chai (verde) por cada Trabajador. Si tienes un Trabajador en la última casilla del Almacén, recibes la ficha de Jugador Inicial y a partir de ese momento te conviertes en el nuevo Jugador Inicial. Si no hay ningún Trabajador en la última casilla, el Jugador Inicial sigue siendo el mismo.

 Tu Trabajador toma dos cubos adicionales del Almacén; uno de ellos puede ser un cubo de Chai.

Tomando cubos de Chai

Cada vez que tomas un cubo de Chai (ya sea del Almacén o de una carta de Equipo), avanzas tu ficha una casilla en el marcador de Chai y retiras el cubo del juego.



B Excavar

Toma un número de cubos de Cascotes igual al Ritmo de Excavación actual, empezando por la(s) casilla(s) de Excavación de la Plantación más a la izquierda, y continuando a lo largo de la línea de Plantaciones de Té de izquierda a derecha.

El Ritmo de Excavación actual se registra en el marcador correspondiente con una ficha pero puede resultar modificado por bonificaciones de Equipo, cartas de Contrato y/o gastos de Chai.

Cada vez que retires el último cubo de Cascotes de una casilla en una carta de Plantación, coloca una de tus fichas de Propiedad en ella. Conseguirás puntos de victoria al final de la partida y obtendrás Té de ese sitio cada vez que se produzca una Cosecha.

Se puede Excavar y despejar más de una casilla con esta Acción.



Por ejemplo:

El Ritmo de Excavación actual es 5.

Patrick (jugador rojo) está resolviendo su Acción de Excavar.

En total despeja 5 cubos de Cascotes de izquierda a derecha, como se muestra en la ilustración.

Patrick coloca fichas de Propiedad en las dos casillas que ha despejado con su Acción.

Siempre que sea posible, debes retirar un número de cubos de Cascotes igual al Ritmo de Excavación actual más cualquier modificador permanente (por ejemplo, el proporcionado por el Equipo que aumenta el Ritmo de Excavación de forma permanente), pero no es obligatorio que utilices Chai o efectos de las cartas de Contrato.

 Bonificación por Chai: Suma 3 al Ritmo de Excavación para la Acción de este Trabajador. Por ejemplo, si el marcador muestra un Ritmo de Excavación de 4, el correspondiente a este Trabajador es de 7 durante esta Acción.

Al final de la Ronda en que se retire el último cubo de Cascotes de la línea de cartas de Plantación coloca la carta de Acción adicional sobre el área de Acción B del tablero para convertirla en una Acción nueva con una única casilla para construir (Equipo o una casilla de Estación).



C La Fundición

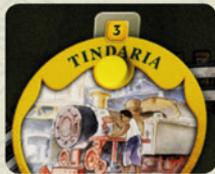
Puedes realizar un máximo de tres de las siguientes Acciones menores, en cualquier combinación, incluyendo la posibilidad de realizar la misma Acción menor más de una vez:

- **Fabricar Acero:** Paga 3 cubos de Mineral de Hierro, que son devueltos a la bolsa de Suministros, y toma 1 barra de Acero para tu Reserva personal.
- **Fabricar Piedra:** Paga 2 cubos de Cascotes, que son devueltos a la Reserva general, y toma 1 cubo de Piedra del Almacén O de la bolsa de Suministros (tú eliges).
- **Picar Piedra:** Paga 1 cubo de Piedra, que es devuelto a la bolsa de Suministros, y toma 2 cubos de Cascotes de la Reserva general para tu Reserva personal.

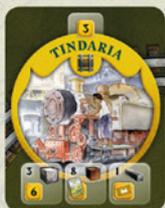
 Bonificación por Chai: Tu Trabajador puede realizar todas las Acciones menores que sea capaz de llevar a cabo. Además, «Fabricar Acero» cuesta 2 cubos de Mineral de Hierro en lugar de 3.

D Colocar Railes

Puedes devolver un número máximo de barras de Acero a la Reserva general igual al Ritmo de Colocación de Railes actual más cualquier otro efecto permanente (por ejemplo, el proporcionado por el Equipo que aumenta este Ritmo de Trabajo de forma permanente) y/o efecto temporal (por ejemplo, con Chai o una carta de Contrato). Por cada barra de Acero devuelta, coloca una de tus fichas de Propiedad en la primera casilla libre del recorrido del ferrocarril, comenzando por el espacio entre Siliguri y Sukna (cruzando el río) y «ascendiendo» por la montaña en dirección a Darjeeling.



Una casilla libre en el recorrido del ferrocarril es aquella que no tiene ninguna ficha de Propiedad, ya sea de los jugadores o del juego; consulta la página 11. Puede ser:



Casilla urbana



Casilla normal



Casilla Fluvial

Las fichas que se encuentren en las casillas al final de la partida te conceden puntos de victoria. Si construyes en una casilla Fluvial (círculo azul), obtienes 1 Chai adicional que debes aumentar en el marcador de Chai. Los jugadores podrán construir casillas de Estación en cualquier ciudad antes de que lleguen a la siguiente casilla Fluvial sin ficha; ver *Construir una Casilla de Estación*. Estás obligado a colocar al menos los Railes estipulados por el Ritmo de Colocación de Railes actual (modificado por efectos permanentes), si dispones de los suficientes. Sin embargo, no estás obligado a usar Chai o los efectos de las cartas de Contrato.

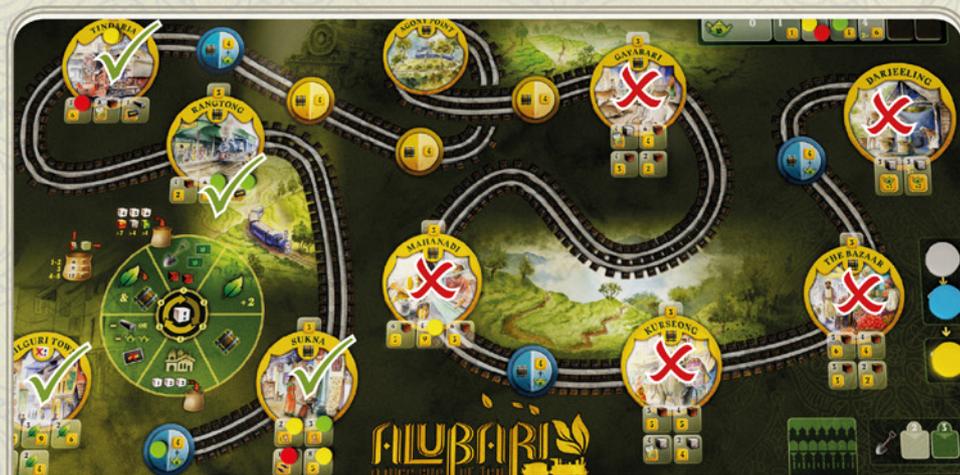
E Construir

Esta Acción ofrece dos opciones: construir una Estación o comprar Equipo.

Construir una Casilla de Estación

Las únicas casillas de Estación que se pueden construir al comienzo de la partida son las cinco que tiene la ciudad de Siliguri, al pie de la montaña. En cuanto se coloca una ficha en una casilla Fluvial (consulta Colocar Railes), los jugadores pueden construir casillas de Estación en cualquier ciudad más adelante en el recorrido, hasta que lleguen a la siguiente casilla Fluvial sin ficha.

Por otro lado, no es necesario que la línea de Railes llegue hasta una ciudad para construir una casilla de Estación en ella.



Ejemplo: Una vez que se ha colocado una ficha en la primera casilla Fluvial, se pueden construir Estaciones en las ciudades de Sukna, Rangtong y Tindharia, aunque los Railes de ferrocarril todavía no lleguen a ellas.

Si quieres construir una Estación en una casilla, debes pagar los Recursos especificados en ella y colocar encima una tus fichas. Los cubos de Mineral de Hierro y Piedra vuelven a la bolsa de Suministros. Los Cascotes y barras de Acero vuelven a la Reserva general.

Algunas casillas proporcionan puntos de victoria al final de la partida, mientras que otras proporcionan una bonificación inmediata.



Ejemplo: El Ritmo de Colocación de Railes actual es 2. El jugador amarillo y el rojo han elegido esta acción. Deben Colocar Railes dos veces, pero como el jugador amarillo solo tiene 1 barra de Acero, puede Colocar solo uno.

Si no quedan casillas suficientes en el recorrido para completar durante la Acción, debes completar tantas como haya disponibles. Cuando se completa la última casilla del recorrido, la partida termina al final de la Ronda actual; consulta la página 9).

Bonificación por Chai: Suma 2 al Ritmo de Colocación de Railes para la Acción de este Trabajador. Por ejemplo, si el Ritmo de Colocación de Railes es 2, el correspondiente a este Trabajador es de 4 durante esta Acción.

8 **Ejemplo:** Construir una Estación en esta casilla de la ciudad de Sukna cuesta 8 de Cascotes. La casilla proporciona 5 puntos al final de la partida.

2 **Coste:** 2 de Piedra
Bonificación: 4 puntos al final de la partida y puedes conseguir el tercer Trabajador sin coste alguno solo durante la Ronda siguiente.

1 **Coste:** 1 barra de Acero
Bonificación: Toma 2 barras de Acero de la Reserva general.

8 **Coste:** 8 de Cascotes
Bonificación: Roba de inmediato una carta de Contrato sin necesidad de reemplazarla.

1 **Coste:** 1 barra de Acero
Bonificación: Toma de inmediato una carta de Equipo cualquiera que esté disponible sin coste alguno (excepto el de la barra).

Comprar Equipo

Para comprar Equipo, elige una de las cartas de Equipo disponibles junto al tablero y paga el coste indicado en su esquina superior izquierda a la Reserva general o gastando Chai del marcador. A continuación, toma la carta de Equipo y colócala frente a ti.

Si había cubos de Chai en la carta, devuélvelos a la caja del juego y avanza tu ficha una casilla en el marcador de Chai por cada uno.

Cualquier bonificación o efecto otorgado por el Equipo se aplica en cuanto lo has construido.

Puedes poseer más de una carta de Equipo, pero todas ellas están sujetas a mantenimiento (consulta Eventos).

Cada carta de Equipo proporciona 9 puntos al final de la partida (16 en el caso del Tren de lujo).

Coste de la carta

Efecto en la partida



Si la carta tiene 1 Chai

Efecto cuando termina la partida

Coste del tercer Trabajador

Si al inicio de cualquier Fase 4: Asignar Trabajadores a las Acciones (consulta la página 5), tienes al menos una carta de Equipo, puedes conseguir un tercer Trabajador para la Ronda pagando el coste.

 **Bonificación por Chai:** Tu Trabajador puede realizar una Acción de Construcción adicional (construir una de Estación/comprar Equipo).

F La Oficina de Correos

En la Oficina de Correos se consiguen los Contratos para disfrutar de importantes ventajas en el juego y/o puntuaciones finales. Toma una de las cartas de Contrato disponibles a un lado del tablero y colócala boca arriba orientada verticalmente en tu área personal. NO reemplaces la carta que has tomado; si algún otro jugador usa la misma Acción durante esta Ronda, debe elegir entre las cartas restantes. Si no hay cartas disponibles cuando

se resuelve una casilla de esta Acción, la Acción se pierde.

Puedes tener cualquier cantidad de cartas de Contrato. Cada una te proporcionará puntos al final de la partida si logras completar los requisitos especificados en su texto (ver la página 9). Además, como se ha explicado antes, se puede usar el efecto de cada carta de Contrato una vez por partida girándola de lado.

 **Bonificación por Chai:** Puedes descartar todas las cartas de Contrato presentes y comenzar otra línea robando tres cartas nuevas de la parte superior del mazo. Después toma una de las cartas de Contrato disponibles. Si no hay cartas suficientes en el mazo, baraja la pila de descarte para hacer un mazo nuevo.

G El Chaiwala

Esta Acción ofrece dos opciones: tomar Hojas de Té o transformar Hojas de Té en Chai.

Si eliges tomar Hojas de Té, recibes una cantidad de ellas igual a la indicada en la casilla que ocupa la ficha en el marcador de la Cosecha (1 o 2). Si la ficha se encuentra en la casilla de más a la izquierda (1/2), no puedes tomar Hojas de Té.

Si eliges transformar Hojas de Té, obtienes 1 Chai por cada 1 Hoja. Devuelve las Hojas de Té que has transformado a la Reserva general y aumenta tu Chai en el marcador de Chai.

Nota: No puedes avanzar por el marcador de Chai más allá del máximo indicado, que varía según el número de jugadores (y está impreso en el tablero).

 **Bonificación por Chai:** No hay bonificación de Chai.

Fin de la Ronda

La Ronda termina cuando se hayan resuelto todas las Acciones de los Trabajadores. Los jugadores deben recuperar a todos sus Trabajadores (si no lo han hecho ya) y (si es necesario) devolver a su tercer Trabajador a Tea House para tomarse una merecida taza.

Si la partida no ha terminado, comienza la siguiente Ronda con la Fase 1: Reponer cartas de Contrato (consulta la página 4). De lo contrario, procede a calcular la Puntuación final (consulta la página 9).



Convierte de inmediato 2 de Cascotes de tu suministro personal en 1 de Piedra. Puedes hacerlo hasta 3 veces. Toma la Piedra de la Bolsa de Suministros.

2 x Hoja de Té = 5 Chai



FINAL DE LA PARTIDA

La partida se termina al final de la Ronda en la que se completa la última casilla del recorrido, la adyacente a Darjeeling, ya sea por un jugador o un Evento del juego.

La partida en solitario o para 2 jugadores puede finalizar antes de completar la última casilla del recorrido:

- **Partida en solitario:** En cuanto colocas tu última ficha para acumular puntos.
- **Dos jugadores:** Cuando un jugador coloca su última ficha para acumular puntos, su oponente juega una Ronda adicional en solitario antes de que termine el juego.

Puntuación

Los puntos de victoria se representan con el símbolo :

Cada jugador anota sus puntos de victoria usando la tabla de Puntuación como sigue:

• Propiedades de Té

Ganas puntos de victoria por cada Plantación de Té de tu Propiedad. No retires tus fichas todavía, ya que pueden usarse para sumar puntos adicionales con las cartas de Contrato. Nota: Si has utilizado las cartas de Contrato 28 y/o 29 para «tomar prestada» una o más casillas en Plantaciones Propiedad del Juego, retira tus fichas de esas casillas antes de calcular la Puntuación.



• Estaciones

Ganas los puntos de victoria indicados en cada casilla de una Estación ocupada con una de tus fichas. No retires tus fichas todavía.



• Casillas de Raíles completadas

Ganas puntos de victoria por cada ficha que tengas en casillas de Raíles. No retires tus fichas todavía.



• Cartas de Contrato completadas

Ganas puntos de victoria por cada carta de Contrato que poseas, si cumples con los requisitos que aparecen en la sección inferior de la misma. Los puntos se obtienen independientemente de si se ha usado el efecto de la carta. No hay penalización por no completar una carta de Contrato.

Nota: Cada cubo y ficha solo se puede usar para una carta de Contrato.

Por ejemplo, si has colocado Raíles en cuatro casillas y tienes dos cartas de Contrato, una que pone «4 Raíles» y otra que pone «3 Raíles», solo puedes conseguir puntos por una de las dos.

Las cartas de Contrato otorgan puntos de varias maneras en distintas categorías. Si una carta de Contrato tiene una combinación de criterios, debes cumplirlos TODOS para anotar los puntos.

- **Bonificaciones por Raíles:** Toma el número indicado de fichas de Propiedad por casillas de Raíles que hayas



completado y colócalas sobre la carta de Contrato para anotar el número de puntos indicado. Si no tienes fichas suficientes, déjalas donde están y no anotes puntos por la carta de Contrato.

- **Bonificaciones por casillas de Estaciones o Plantaciones:** Toma el número indicado de fichas de Propiedad por casillas de Estación o Plantaciones que hayas completado y colócalas sobre la carta de Contrato para anotar el número de puntos indicado. Si no tienes fichas suficientes, déjalas donde están y no anotes puntos por la carta de Contrato.



Nota: Las bonificaciones por Construcción de algunas cartas de Contrato tienen como requisitos casillas de Estación con Cascotes en las que solo se pueden usar fichas de Propiedad para anotar puntos. Por ejemplo, 3 de las 4 casillas en Gayabari se construyen usando cubos de Cascotes.

- **Bonificaciones por Té:** Toma el número requerido de Hojas de Té de tu Reserva personal y colócalas sobre la carta de Contrato para anotar el número de puntos indicado. Si no tienes Hojas suficientes, déjalas donde están y no anotes puntos por la carta de Contrato.



- **Carta de Chai adicional (nº 27):** Ganas 2 puntos adicionales por cada Chai que tengas registrado en el marcador de Chai que se suman a los puntos obtenidos en dicho marcador (ver más abajo).



• Chai y Hojas de Té

Ganas los puntos indicados en la casilla que ocupa tu ficha en el marcador de Chai. A continuación suma $\frac{1}{2}$ punto por cada Hoja de Té que tengas en tu Reserva personal (es decir, que no hayas colocado en una carta de Contrato), sin redondear hacia abajo.

• Equipo

Cada carta de Equipo que poseas te proporciona 9 puntos (excepto en la partida en solitario). Además, el Tren de lujo otorga otros 7 puntos adicionales.



El jugador con más puntos es el ganador. En caso de haber un empate, todos los jugadores comparten la victoria.



EQUIPO

Puedes comprar Equipo de varias formas. El Equipo supone una serie de beneficios:

- Si tienes al menos una carta de Equipo, puedes gastar 1 Chai para usar tu Trabajador temporal durante esa Ronda.
- Cada carta de Equipo proporciona 9 puntos al final del juego (16 en el caso del Tren de lujo).
- Cada carta de Equipo te proporciona una habilidad adicional que se describe más abajo.

Puedes tener más de una carta de Equipo, pero debes pagar el mantenimiento de todas durante el Evento de mantenimiento del Equipo (consulta la página 11).



Locomotora de Maniobras

Puedes usar a tu Trabajador adicional durante esta Ronda pagando 2 Cascotes en lugar de 1 de Chai.



El Tren de Jugete

Cada vez que uno de tus Trabajadores realice la Acción **A**, toma 1 Hoja de Té.



Clase Garratt D 0-4-0-0-4-0

La primera vez que colocas uno o más Raíles en una Ronda, ganas 1 Chai que puedes usar con cualquier otro Trabajador que esté pendiente de resolver una casilla de Acción, incluido el espacio **D**.



Almacenes de las Indias Orientales Británicas

Si tienes cartas de Contrato al final de la partida que necesiten Hojas de Té como requisito para completarse, requieren 1 Hoja de Té menos de las indicadas.



Trabajadores de la Construcción

Proporciona descuentos de 2 de Cascotes o 1 de Piedra cuando construyes en casillas de Estaciones de Cascotes o Piedra, respectivamente.



Tren de Lujo

Proporciona 7 puntos adicionales al final de la partida.



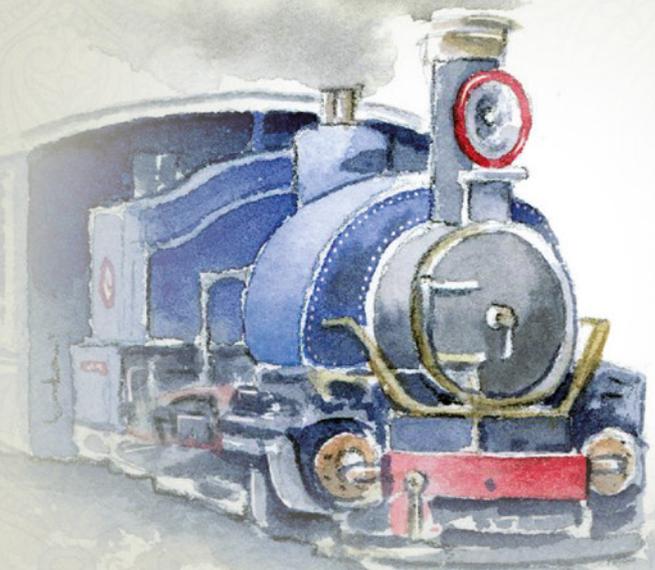
Tren Fiable

No le afecta el Evento de mantenimiento del Equipo.



Tren de Inspección de Vías

En una Ronda con al menos un Evento, obtienes tu tercer Trabajador sin coste alguno para usarlo durante la misma.



EVENTOS

Cuando saques un cubo de Evento de la bolsa de Suministros, colócalo en la primera casilla vacía de la rueda de Eventos, empezando por la número 1, y resuelve de inmediato el Evento.

Coloca un solo cubo en cada casilla. ¡La rueda de Eventos facilita que cada Evento se active más de una vez durante la partida!

Nº 1 EXCAVACIÓN

2-5 jugadores: Retira todos los cubos de Cascotes de las dos primeras casillas de las Plantaciones que los tengan, empezando por la izquierda en la línea de Plantaciones de Té.

Partida en solitario: Retira todos los cubos de Cascotes de un número de casillas de las Plantaciones igual al Ritmo de Excavación actual (entre 2 y 5), empezando por la izquierda en la línea de Plantaciones de Té.

Coloca una ficha de Propiedad del Juego en cada casilla despejada de esta manera. Ahora son Propiedad del Juego (las cartas de Contrato 28 y 29 te permiten hacer uso de estas casillas, si es necesario).

Si además hay cubos de Eventos en las casillas 4, 5 y 6 de la rueda, devuélvelos a la bolsa de Suministros y luego retira Recursos del Almacén que excedan de 7 de Hierro, 4 de Piedras y 1 de Chai. Devuelve los Recursos retirados a la bolsa de Suministros. *Nota: La reducción de Recursos del Almacén solo tiene lugar si se devuelven los cubos de Evento, es decir, que no ocurre en el primer Evento del juego.*

Nº 2 MADURACIÓN DE CULTIVOS

Avanza la ficha del marcador de la Cosecha dos casillas hacia la derecha. Si alcanza el final del marcador, realiza de inmediato una Cosecha; consulta *Cosechas de Té* en la página 5).

Nº 3 COLOCACIÓN DE RAÍLES

Completa un número de casillas de Raíles igual al Ritmo de Colocación de Raíles actual, empezando por la casilla incompleta más baja de la montaña. Coloca una ficha de Propiedad del Juego en cada casilla completada de esta manera. Ninguno de los jugadores gana puntos por estas casillas.

Nº 4 CONSTRUCCIÓN DE ESTACIONES

La ciudad más cercana a la ciudad de Siliguri (pero no la propia Siliguri) que permanezca incompleta (es decir, que tenga al menos 1 casilla de Estación vacía) pasa a estar completa: coloca fichas de Propiedad del Juego en todas las casillas de Estación restantes. Los jugadores no podrán construir más casillas en esa ciudad.

Devuelve también los cubos de Evento que haya en las casillas 1, 2 y 3 a la bolsa de Suministros.

Nº 5 MANTENIMIENTO DEL EQUIPO

Los jugadores deben pagar por el mantenimiento de cada carta de Equipo que posean, o devolverla a la cochera de Trenes. El coste de mantenimiento de cada carta de Equipo es de 1 barra de Acero (pagada a la Reserva general) o 2 de Chai (deducido del marcador de Chai). El Equipo devuelto a la cochera de Trenes que originalmente incluyera Chai no recupera ningún cubo de Chai.

Nº 6 COSECHA DE TÉ Y COLOCACIÓN DE RAÍLES

Realiza de inmediato una Cosecha (consulta *Cosechas de Té* en la página 5). A continuación completa casillas de Raíles como se indica en el Evento nº 3.

PARTIDA EN SOLITARIO

La partida en solitario se desarrolla de la misma forma que una partida normal, pero con los siguientes cambios:

- Empiezas jugando con 20 fichas de Propiedad del color que quieras (deja el resto en la caja).
- La partida comienza con tres casillas de Raíles completadas. Son seleccionadas al azar (usa el método que quieras) entre todas, excepto las Fluviales.
- Selecciona al azar las tres cartas de Equipo que estarán disponibles para su uso durante la partida.
- Cada vez que repongas las cartas de Contrato, descarta TODAS las restantes y roba una nueva línea de 3 cartas.
- Cuando el Evento 1 se ejecute por segunda vez (es decir, cuando se complete una vuelta a la rueda de Eventos), se cubre la ciudad de Siliguri con una ficha y ya no se pueden completar más edificios allí.
- La partida termina cuando se completa la última casilla de Raíles O cuando te quedes sin fichas de Propiedad.
- Solo puedes tener un máximo de dos cartas de Equipo a la vez. Además, las cartas de Equipo no proporcionan puntos al final de la partida, ni siquiera el Tren de lujo.
- La partida en solitario está pensada para intentar conseguir una serie de metas; consulta el anexo.

ANEXO - TABLA DE METAS PARA UNA PARTIDA EN SOLITARIO:

• Metas de Construcción:

- ❑ **Depósito de la Compañía Británica de las Indias Orientales:** Construir en todas las casillas de Siliguri.
- ❑ **Magnate del Té:** Poseer todas las casillas de las Plantaciones.
- ❑ **Sucursales:** Tener una ficha de Propiedad en cada Estación (desde Siliguri hasta Darjeeling).
- ❑ **Constructor de Puentes:** Tener una ficha de Propiedad en cada una de las cuatro casillas Fluviales.
- ❑ **El Rey de Agony:** Tener una ficha de Propie-

dad en las 4 casillas de raíl que se encuentran entre el río Tindaria y Agony Point.

- ❑ **Norteño:** Conseguir más de 180 puntos sin tener fichas de Propiedad en Siliguri.
- ❑ **Constructor:** Conseguir más de 60 puntos en casillas de Estaciones (el máximo es > 110).
- ❑ **Gran Constructor:** Conseguir más de 90 puntos en casillas de Estaciones.
- ❑ **El Rey del Ferrocarril:** Conseguir al menos 20 puntos en Raíles.

• Metas de Puntuación:

- ❑ **Trabajador de una Cuadrilla:** Conseguir 100 o más puntos utilizando al menos una carta de Equipo.
- ❑ **Encargado de una Cuadrilla:** Conseguir 150 o más puntos utilizando al menos una carta de Equipo.
- ❑ **Líder de una Cuadrilla:** Conseguir 175 o más puntos utilizando al menos una carta de Equipo.
- ❑ **Coordinador de una Cuadrilla:** Conseguir 200 o más puntos utilizando al menos una carta de Equipo.
- ❑ **Presidente de una Cuadrilla:** Conseguir 225 o más puntos utilizando al menos una carta de Equipo.
- ❑ **Trabajador Solitario:** Conseguir 100 o más puntos sin utilizar Equipo.
- ❑ **Encargado Solitario:** Conseguir 150 o más puntos sin utilizar Equipo.
- ❑ **Líder Solitario:** Conseguir 175 o más puntos sin utilizar Equipo.
- ❑ **Coordinador Solitario:** Conseguir 200 o más puntos sin utilizar Equipo.
- ❑ **Presidente Solitario:** Conseguir 225 o más puntos sin utilizar Equipo.
- ❑ **Ingeniero en Prácticas:** Conseguir 100 o más puntos sin tener fichas de Propiedad en ninguna Plantación de Té.
- ❑ **Ingeniero Graduado:** Conseguir 150 o más puntos sin tener fichas de Propiedad en ninguna Plantación de Té.
- ❑ **Ingeniero:** Conseguir 175 o más puntos sin tener fichas de Propiedad en ninguna Plantación de Té.
- ❑ **Ingeniero Experto:** Conseguir 200 o más puntos sin tener fichas de Propiedad en ninguna Plantación de Té.
- ❑ **Ingeniero Magistral:** Conseguir 225 o más puntos sin tener fichas de Propiedad en ninguna Plantación de Té.
- ❑ **Contratista - Grado I:** Conseguir al menos 80 puntos en cartas de Contrato.

- ❑ **Contratista - Grado II:** Conseguir al menos 100 puntos en cartas de Contrato.
- ❑ **Gran Contratista:** Conseguir al menos 120 puntos en cartas de Contrato.
- ❑ **Procrastinador:** Tener 4+ cartas de Contrato sin puntos y sin usar.

• Metas de Reserva personal:

- ❑ **Caja de Té:** Terminar la partida con 20 Hojas de Té en la reserva (que no hayan puntuado en cartas de Contrato).
- ❑ **Tienda de Té:** Terminar la partida con 40 Hojas de Té en la reserva (que no hayan puntuado en cartas de Contrato).
- ❑ **Almacén de Té:** Terminar la partida con 60 Hojas de Té en la reserva (que no hayan puntuado en cartas de Contrato).
- ❑ **Chaiwala:** Terminar la partida con el marcador de Chai al máximo.
- ❑ **Rey de las Palas:** Terminar la partida con más de 30 Cascotes «sin usar».
- ❑ **Alto Horno:** Terminar la partida con 8+ de Acero en la reserva.
- ❑ **Jugador Té-morato (chiste malo):** Terminar la partida con más de 150 puntos, pero sin Hojas de Té, ni fichas de Propiedad en ninguna Plantación, en Siliguri, ni en Darjeeling.
- ❑ **Trabajador:** Terminar la partida usando todos los marcadores de Puntuación (sin construir la última casilla de raíl).

• Metas de campaña:

- ❑ **Corredor de Medio Fondo:** Jugar tres partidas seguidas consiguiendo 400+ puntos en total.
- ❑ **Corredor de Fondo:** Jugar tres partidas seguidas consiguiendo 500+ puntos en total.
- ❑ **Corredor de Maratón:** Jugar tres partidas seguidas consiguiendo 600+ puntos en total.

CRÉDITOS

Diseñador: Tony Boydell

Desarrollo del juego: Fabien Conus, Aernout Cassier (Solo game)

Traducción: Luis M. Rebollar

Maquetación: WAH! studio

Playtesters: Ben 'Boffo' Bateson, Becky 'Smudge' Bateson, John 'Jobbers' Plant, Dave 'from Ledbury' Daffin, Russell & Alex Martin, Ben & Steph, Matthew Dunstan, Phil Alberg, Lee Lavery, Dean Jones, Paul Naylor, Ava Jarvis, Paul Grogan, Paul Luxton, Gary Hampson, Archer, Rick Howard, Andrew Kerrison, Emilie Ruff, Jenny Leigh, Edward and Amanda from Heavy Cardboard, Lucien, Paulo Renato, Bruno V, un encantador caballero italiano llamado Mo, Meeplepeat, Mathias Nagy, Nick Case...

Gracias a la Sociedad del Ferrocarril Darjeeling del Himalaya (<http://www.dhrs.org>).