



OFF THE RAILS

12+
2-4

60-90



LAS NORMAS

LOS GOBLINS, CÓMO BIEN SABES O NO, SON UNA RAZA NO MUY PACIENTE, CONSIDERADA O GENEROSA. ASÍ QUE CUÁNDO GRANDES DEPÓSITOS DE RIQUEZAS FUERON DESCUBIERTOS BAJO EL SUELO DE LAS GRANDES PLANICIES, LOS CLANES “PIEL-VERDE” FUERON EN SU BÚSQUEDA, CON LA INTENCIÓN DE RECUPERAR MÁS TESOROS QUE SUS HERMANOS RIVALES. SIN EMBARGO, LAS MINAS QUE CAVABAN Y LOS RAÍLES QUE CONSTRUÍAN ALTERABAN EL FRÁGIL SUELO DE LAS PLANICIES, PROVOCANDO EL COLAPSO DE LOS TÚNELES QUE CAVABAN Y SEPULTANDO A LOS GOBLINS Y A LAS JOYAS...

¡USA TUS VAGONETAS Y COMPITE CONTRA LOS OTROS CLANES PARA REUNIR EL MAYOR NÚMERO DE JOYAS POSIBLES ANTES DE QUE EL TÚNEL TE TRAGUE!

ACCESORIOS

1 Tablero



33 Cartas de Depósito



8 Dados de velocidad



1 Libro de Reglas



20 Fichas de Derrumbe



11 Cartas de Misión



8 Vagonetas de plástico



66 Joyas de plástico + bolsa



90 Cartas doblemente marcadas



4 Almacenes de joyas



OBJETIVOS DEL JUEGO

¡En Off the Rails, los jugadores tienen que reunir joyas del tablero y llevarlas a la superficie lo antes posible y de forma segura antes de que las minas se derrumben, sepultándolo todo! Para conseguir esto, cada jugador de cada clan debe crear rutas usando las Cartas de Raíles doblemente marcadas de forma que sus vagonetas puedan acceder a las joyas y volver a la superficie.

¡El jugador que recupere el mayor número de joyas gana!

- Coloca una Carta de Raíles rectos o en esquina
- Mejora una Carta de Raíles rectos o en esquina a una intersección en T
- Aumenta o reduce la velocidad de una vagoneta
- Mejora una intersección en T a una intersección en cruz
- Coloca una nueva vagoneta en el tablero

¿Podrás ser más listo que tus oponentes, conectando astutamente tus raíles, recolectar todas las joyas y regresar vivo? ¿Parece fácil, a que sí? Bueno, debería serlo si no fuese porque los demás clanes de Goblins intentarán hacerse con las más preciadas joyas primero y el pequeño detalle de que una vez que las vagonetas están listas para partir hacia la superficie no hay forma de parlarlas hasta que o bien éstas llevan las mercancías hasta la superficie, sufren un horrible descarrilamiento o encuentran su aciago aciago en las profundidades de las minas.



PREPARA LA PARTIDA

A Tablero: Abre el tablero en la mesa al alcance de todos los jugadores. Las piedras moradas representan el área de juego, rodeada de 4 Áreas correspondientes a 4 clanes y compuesta cada una de ellas por Raíles y vagonetas.

B Minas: Hay 4 minas en el centro del tablero. Cada mina pertenece a un clan y está marcada con un color y un logo diferente – ROJO, AMARILLO, VERDE y AZUL – y representa el comienzo de la mina y está rodeado de 8 cuadrados numerados del 1 al 8.

C Joyas: Coloca todas las joyas en la bola de las joyas y ponla al alcance de todos los jugadores.

D Carta de Raíles: Coloca las Cartas que muestran los raíles en un mazo al alcance de todos los jugadores.

E Preparación::

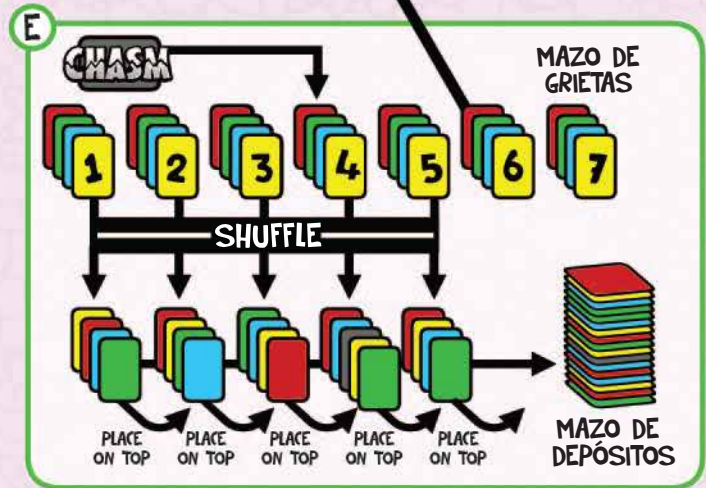
- Mezcla las 8 Rojas, 8 Amarillas, 8 Verdes y 8 Azul Cartas de Depósito independientemente, seguidamente crea 7 mazos compuestos por una sola carta de cada color boca abajo de cada mina. Pon las cuatro cartas que sobran de vuelta en la caja – No van a usarse en esta partida.
- Coloca las Cartas de Depósito en el mazo 4 como se indica.
- Para hacer la primera ronda más rápida, coloca los mazos 1 y 2 de vuelta en la caja. Si el número de jugadores es 2/3, coloca el mazo 1 de vuelta en la caja.
- Revela las cartas contenidas en el mazo 6 y genera los Depósitos de Joyas en el tablero correspondiente a cada carta. Véase como Generar un Depósito de Joyas (pág.4).
- Coloca el mazo 7 (Mazo de Derrumbe) en su lugar correspondiente en la esquina del tablero.
- Baraja el resto de mazos separadamente y luego mézclalos para conseguir un único mazo de Depósitos – Colócalo en su lugar en el tablero.

F Fichas de Derrumbe: Coloca una ficha de cada mina encima del Mazo de Derrumbe (Mazo 7) y reparte el resto boca abajo usando la tapa para el final de la partida.

G Determina el orden de los jugadores:

El jugador más joven o el menos experimentado debe escoger en qué lado del tablero quiere posicionarse. Hecho esto se le asocia el color del clan y la superficie desde de la cuál todas sus vagonetas iniciarán su recorrido por el tablero. Este jugador debe coger las dos vagonetas correspondientes a su color, un dado de velocidad blanco y negro (pág.4), y un Almacén de Joyas. Nota: Este jugador tendrá el último turno en cada ronda.

- En una partida de 2 jugadores, el segundo jugador debe usar el clan de color opuesto al escogido por el primer jugador.
- En una partida de 3 o 4 jugadores, la asignación de colores se hará de forma aleatoria. Se sugiere seleccionar el resto de vagonetas a ciegas.
- El jugador situado a la izquierda del jugador que escogió primero tendrá el primer turno y el resto de turnos se hará en el sentido de las agujas del reloj.



COMO JUGAR

Cada turno se divide en 3 fases. Cada jugador debe completar cada una de las fases en el siguiente orden: Acción, movimiento de las vagonetas y descargar:

1. FASE DE ACCIÓN

En cada turno, el jugador activo debe realizar hasta 4 acciones de las que se indican a más abajo. Estas acciones pueden realizarse en cualquier orden y tantas veces como se desee.

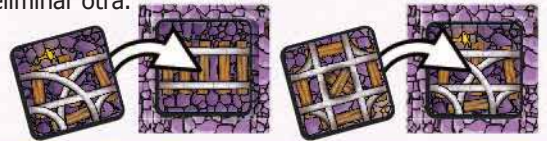
Colocar una carta de Raíles::

El jugador activo debe colocar una carta de Raíles rectos o de giro en una área vacía del tablero. Cualquier joya en esa zona del tablero debe permanecer encima de la carta de raíles que se haya colocado. Las cartas de raíles no necesitan tener que conectarse a otras existentes y pueden ser colocadas en cualquier orientación. No deben colocarse Cartas de Raíles sobre el centro de una mina.



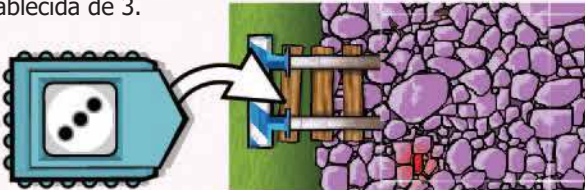
Mejora una Carta de Raíles:

El jugador activo puede mejorar una Carta de Raíles rectos o de giro y convertirla en un intersección en "T" o cambiar una intersección en "T" por una intersección en cruz siempre y cuando dicha carta de Raíles esté desocupada. Cada carta de Raíles mejorada debe añadirse a la salida de otra carta de Raíles y nunca eliminar otra.



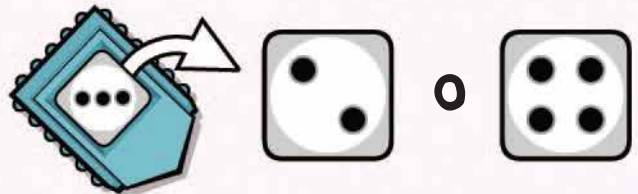
Colocar una vagoneta::

Si tienes menos de 2 vagonetas en el tablero, puedes colocar una vagoneta de tu color en cualquier zona desocupada de tu superficie. Todas las vagonetas empiezan con una velocidad preestablecida de 3.



Cambiar la velocidad de una vagoneta:

Escoge una de tus vagonetas que están el tablero e incrementa o reduce la velocidad en 1.



2. FASE DE MOVIMIENTOS DE VAGONETAS

Cuándo un jugador ha completado las fases de acción, cada una de sus vagonetas dispuestas en el tablero debe moverse un número de cartas de Raíles igual a su velocidad asociada. Esto debe hacerse en línea recta y empezar en la dirección hacia la que la vagoneta apunta. Si ambas vagonetas de un jugador están en el tablero, puede decidirse cuál mover primero.



- Si al mover las vagonetas ocurre que dos vagonetas entran en contacto, u ocurre que una vagoneta se ve obligada a circular por una carta de Raíles sin que ésta esté conectada a otra que le permita seguir circulando, ver COLISIONES Y DESCARRILAMIENTOS. (página 6).
- ¡Toda vagoneta que pase sobre o termine en una carta de Raíles con una o más Joyas debe recogerlas! Ver "Recoger Joyas" (página 5).
- Si una vagoneta entra en cualquier zona del área de superficie, coloca todas las joyas recogidas por dicha vagoneta en tu depósito de joyas y devuelve la ficha de tu vagoneta a tus suministros. Ver "Depósito de Joyas" (página 5).

3. REGENERACIÓN DE DEPÓSITOS

Una vez que todos los jugadores han agotado su turno, un nuevo depósito de joyas es generado. Un depósito se define por una área que contiene una o más joyas.

Cómo Generar un Nuevo Depósito de Joyas:

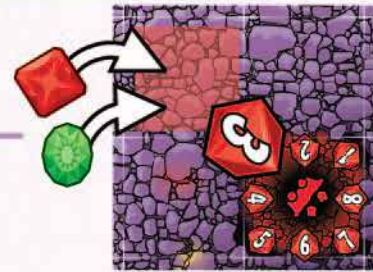
El jugador que posea el turno debe retirar la primera carta del mazo de Depósitos. Cada carta representa una de las áreas que rodean una de las cuatro Minas del tablero. Cada una de las cartas muestra el Logo del Clan & Color de la mina, el área de la mina que ocupa y la cantidad de joyas aleatorias que deben cogerse de la Bolsa de Joyas y colocarlas dónde corresponda.



LOGO DEL CLAN
& COLOR DE LA MINA

AREA DE
LA MINA

CANTIDAD DE JOYAS
ALEATORIAS
COLOCADAS

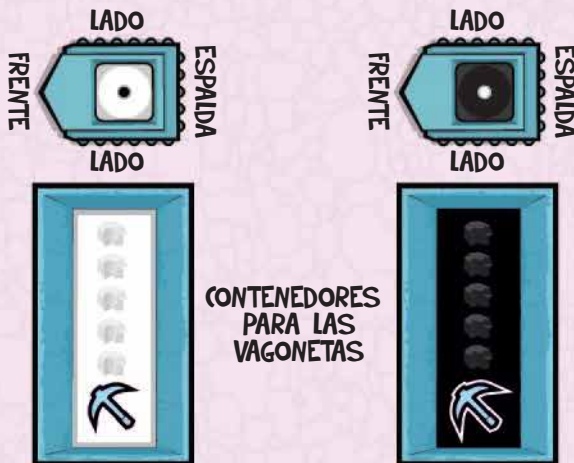


Si la Carta de Colapso es retirada del mazo, ésta marca el comienzo del fin de la partida. Ver FIN DEL JUEGO – EL COLAPSO (Página 7).

VAGONETAS

Vagonetas por jugador:

Cada jugador controla hasta 2 vagonetas al mismo tiempo. Cada vagoneta tendrá un dado de velocidad blanco o negro y estará asociado a un contenedor blanco o negro respetivamente. Todas las vagonetas tienen un parte frontal, trasera y dos laterales para el propósito de movimiento y colisión.

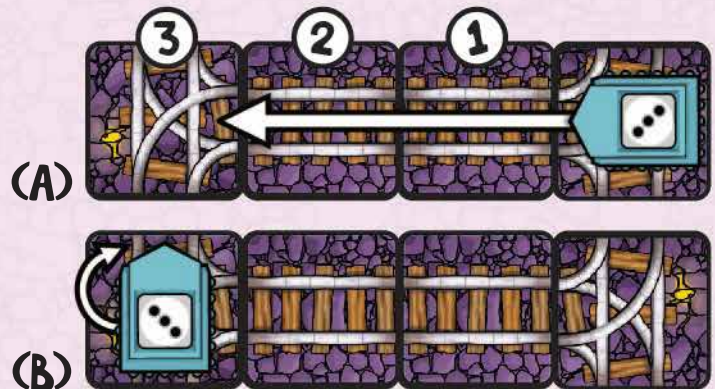


Dado de velocidad:

La velocidad de una vagoneta viene determinada por el número mostrado por los dados de cada vagoneta. Cada vagoneta introducida en el juego posee una velocidad predeterminada de 3 lo que significa que deben moverse exactamente sobre 3 cartas de Raíles durante la fase de movimiento del jugador que posea el turno. Cada vagoneta tiene una velocidad mínima de 3 y máxima de 6.

Movimiento de una vagoneta:






Una vagoneta debe empezar su movimiento en la dirección a la que apunta al comienzo de su turno. Dependiendo de la carta de Raíles sobre la que se desplace su dirección puede verse modificada. Si una vagoneta termina su movimiento sobre una intersección en T o una intersección en Cruz debe escogerse la dirección en la que va a seguir para el siguiente turno, esto debe hacerse antes del siguiente movimiento.



En el ejemplo de arriba, la vagoneta empieza su movimiento apuntando hacia la izquierda (A) y termina su movimiento sobre una intersección en T. Por lo tanto, debe escogerse la dirección en que va a continuar su movimiento cuándo se detenga, hacia arriba o hacia abajo. El jugador decide mover hacia (B) de ese modo la vagoneta queda apuntando hacia esa dirección para el comienzo de la siguiente fase de movimiento.

JOYAS

Las joyas vienen en diferentes colores y variedades, y poseen diferentes puntuaciones. Cada jugador debe intentar evitar las rocas ya que sólo ocupan espacio en sus vagonetas e intentar recolectar y depositar piedras preciosas para intentar alcanzar la mayor puntuación al final de la partida.

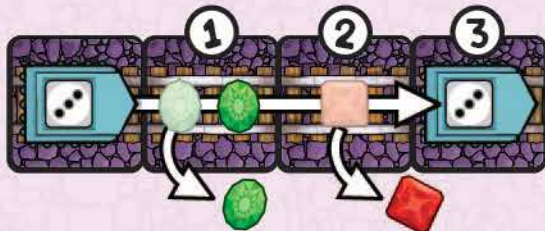
 12 x Rocas Negras 0 puntos cada una	 24 x Rubíes 1 punto cada una	 15 x Esmeraldas verdes 2 puntos cada una	 10 x Pepitas de oro amarillo 3 puntos cada una	 5 x Diamantes 4 puntos cada uno
---	--	--	---	---

El jugador que colecte la mayor cantidad de rubíes al final de la partida obtiene +5 puntos extra.

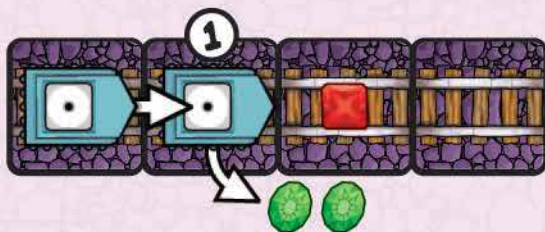
Recogiendo Joyas:

Para recoger las Joyas, los jugadores deberán pasar con vagonetas sobre aquellas Cartas de Raíles que contengan una o más Joyas. Si una vagoneta empieza su movimiento sobre una Carta de Raíles que posee Joyas, éstas no deben recogerse.

Si una vagoneta pasa sobre uno o más Depósitos de Joyas, cada jugador puede recoger una Joya de cada una de las Cartas de Raíles que las contienen. De este modo, primero debe recogerse una joya del primer Depósito, posteriormente una del segundo y así sucesivamente.



Si una vagoneta termina su movimiento sobre un Depósito de Joyas, pueden recogerse hasta 2 Joyas de dicho Depósito.



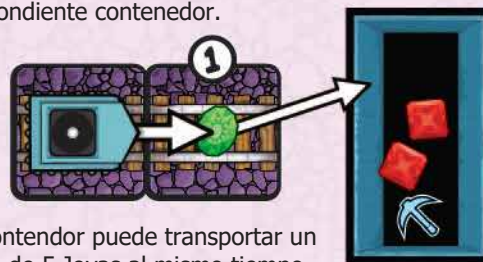
Recogiendo Piedras:

Cuándo se recojan Joyas de una Depósito, antes de recoger las Joyas deben recogerse las Rocas. Exceptuando esta regla, Rocas son tratadas del mismo modo que las Joyas, aplicándose las mismas reglas para ambos.

Contenedores para las vagonetas:

Cada vagoneta tiene un contenedor (blanco o negro dependiendo del color del dado que tenga asociado) colocado a un lado sobre el área de la superficie correspondiente indicada en el tablero.

Cuándo una vagoneta colecte una joya, ésta debe ser colocada en el correspondiente contenedor.

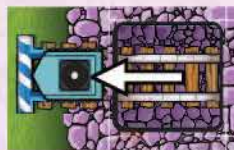


Cada contenedor puede transportar un máximo de 5 Joyas al mismo tiempo.

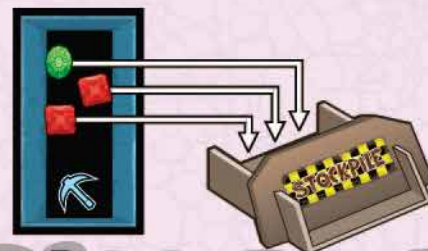
Si una vagoneta se detiene o se desplaza sobre una Joya estando el contenedor lleno, dicha Joya no debe recogerse. Para que un jugador pueda poder recoger más Joyas, éstas deben ser depositadas en el correspondiente almacén (Véase abajo) o bien el jugador debe verse envuelto en una colisión (Página 6).

Almacén de Joyas:

Solamente las joyas que hayan sido depositadas en los almacenes serán contabilizadas al final de la partida. Para almacenar Joyas, una vagoneta debe alcanzar cualquier área de la superficie indicada en el tablero, sin importar la velocidad. Una vez que la vagoneta de un jugador alcanza la superficie éste transferirá las Joyas contenidas en el Contenedor a el almacén de joyas. Una vez hecho esto la vagoneta puede volver a recoger más Joyas. Por ejemplo:



=



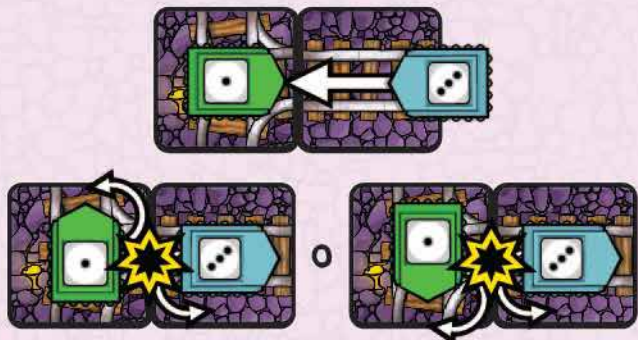
COLISIONES Y DESCARRILAMIENTOS

¡Cuándo la vagoneta de un jugador durante su desplazamiento se mueve sobre una Carta de Rail ocupada por otra vagoneta, se produce una Colisión! La vagoneta del jugador que posee el turno choca contra la vagoneta de un oponente.

Cuándo una colisión ocurre, hay que seguir los siguientes pasos:

- En el momento de la colisión el jugador que la provoca termina su movimiento. (Incluso si tuviese más movimientos por hacer).
- Las vagonetas del jugador en activo y el oponente que no transporten Joyas sufrirán un descarrilamiento. (Véase Descarrilamientos)
- La vagoneta del oponente perderá la mitad de las Joyas recolectadas contenidas en su contenedor. Para escoger que Joyas se perderán, el oponente debe separarlas en dos montones iguales y colocarlos uno en cada mano y luego cerrarlas. El jugador en activo escogerá una mano y las joyas contenidas en esa mano serán las que se pierdan, las Joyas contenidas en la otra mano se devuelven al contenedor.
- Si las vagonetas colisionaron de frente, éstas deberán colocarse en el tablero apuntando en direcciones opuestas a la que se produjo la colisión. Si hubiese dudas sobre cuál sería la dirección opuesta a la colisión, el Oponente será el que decida la dirección final.

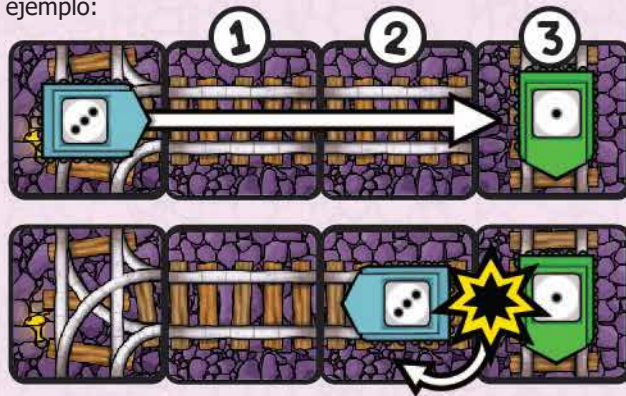
En el siguiente ejemplo, el oponente con la Vagoneta Verde está en una intersección en T cuándo la Vagoneta Azul provoca una colisión:



Debido a que hay dos posibles direcciones que pueden interpretarse como directamente opuesta a la de la colisión, el jugador que controla la Vagoneta Verde será el que decida en qué dirección deben apuntar su Vagoneta – bien hacia arriba o hacia abajo en este caso. El jugador que controla la Vagoneta Azul no tiene elección y su Vagoneta deberá apuntar en la dirección opuesta a la que llevaba antes de colisionar.

Colisiones sobre Cartas de Raíles no conectadas:

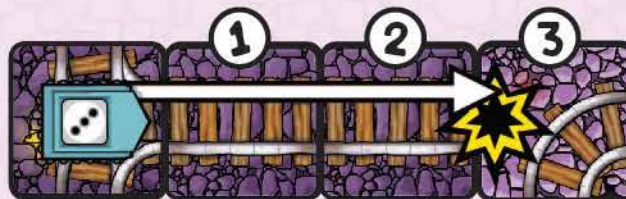
En ocasiones, una colisión se producirá sobre Cartas de Raíles que no están conectadas. En estos casos, la colisión se trata cómo si las Cartas de Raíles estuvieran conectadas pero la Vagoneta del Oponente no pierda ninguna Joyas y no se produce Descarrilamiento. Por ejemplo:



Descarrilamientos:

Hay tres formas en las que la Vagoneta de un jugador puede descarrilar:

- Cuándo una Vagoneta debe moverse más allá del número de Cartas de Rail disponibles. Por ejemplo:



- Cuándo se produce un Colisión y las vagonetas descarrilan.
- Cuándo una Vagoneta ocupa la misma área que una Ficha de Abismo. (iVéase FIN DEL JUEGO – EL ERRUMBE! Página 7)

Cuándo una Vagoneta descarrila, las joyas contenidas en el contenedor deberán devolverse la Bolsa que contiene las Joyas y la vagoneta deberá colocarse de vuelta en los suministros del jugador.

FIN DEL JUEGO – EL DERRUMBE

¡Cuándo la Carta de Derrumbe es revelada durante la Fase de Generación de Depósitos, indica el comienzo del Final del Juego! Vuestros Goblins han recogido tantas riquezas que las minas empiezan a derrumbarse.



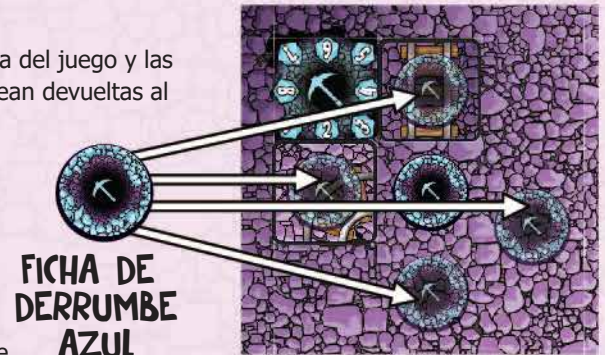
- El jugador en Activo debe colocar la Carta de Derrumbe enfrente de los demás, boca arriba.
- Cada jugador dispone de un turno final, generando Depósitos cómo hasta ahora.
- ¡Una vez que el jugador que reveló la Carta de Derrumbe genere su Depósito de Joyas, éste debe revelar que minas se han derrumbado revelando las Cartas del Mazo de Derrumbe! Coloca una única Ficha de Derrumbe del color de la mina/icono en cada una de las áreas que corresponda como cuándo se generan Joyas. Eliminar del tablero todas las Cartas de Raíles, vagonetas y Joyas del tablero de dichas minas que se encuentren debajo de la correspondiente Ficha de Derrumbe.
- Durante las sucesivas Fases de Depósitos de cada jugador, en lugar de retirar una carta, el jugador en Activo debe desplazar una Ficha de Derrumbe aleatoria y colocarla ortogonalmente adyacente (no diagonalmente) a otra Ficha de Derrumbe que tenga el mismo icono/color. Toda Carta de Rail, vagoneta o Joyas que se encuentren debajo de la Ficha de Derrumbe que ha sido desplazada serán eliminadas del tablero.



**EJEMPLO
MAZO DE
DERRUMBE**

Reglas de Fin del Juego:

- Si la vagoneta de un jugador descarrila durante El Derrumbe, será eliminada del juego y las Joyas que transporte serán devueltas a la Bolsa de Joyas – Puede que no sean devueltas al tablero.
- Una Vagoneta que no haya descarrilado, y se encuentre en la zona de suministros de un jugador al final del juego tendrá una puntuación de +3 cuando se haga el recuento final.
- No pueden colocarse Cartas de Raíles sobre Fichas de Derrumbe.
- Los jugadores cuyas vagonetas se encuentren en la zona de suministros o descarriladas al comienzo de su turno pueden colocar Fichas de Derrumbe.



**FICHA DE
DERRUMBE
AZUL**

¡Cuándo todos los jugadores han dejado el tablero o cuándo todas las Fichas de Derrumbe han sido colocadas, el juego se ha acabado! Todas las Vagonetas que permanezcan en el tablero una vez que la última Ficha de Derrumbe ha sido colocada descarrilarán.



KICKSTARTER BACKERS

Placeholder text for Kickstarter backers, organized in a grid of 8 columns and 40 rows. The text is represented by 'W' characters.

Diseño, ilustración y producción por Andrew Platt
Reglas traducidas por Jose Luis Arza Varo
Agradecimiento especial: Stuart Platt & Stephanie Platt