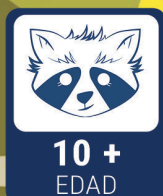


# Wanderlust



¿Te gusta viajar?

Toma parte en un recorrido mundial y descubre, si puedes ser un trotamundos verdadero. ¿Vas a ser el primero terminando los objetivos del juego? Haz un plan de las etapas con medios de transporte distintos y descubre lugares maravillosos como primero. Durante el viaje tienes la oportunidad de hacer nuevos amigos, tomar fotos de las maravillas del mundo, coleccionar recuerdos y enviar tarjetas postales a la familia y a los amigos.



10 +  
EDAD



1 - 5  
JUGADORES



45 - 90  
MINS.



ESPAÑOL  
LIBRO DE REGLAS





# OBJETIVO DEL JUEGO

**WANDERLUST** es un juego rápido para 2-5 jugadores. Durante el juego los participantes van a adquirir billetes de transporte para llegar a destinos distintos. En el viaje coleccionan recuerdos, envían cartas postales o toman fotos de los maravillas de la naturaleza. En esto reciben ayuda de las personas que encuentran durante los vuelos y con quien traban amistades.

La primera persona que consiga los objetivos principales, empieza la última vuelta. Al final se cuenta los puntos de cada participante del juego. Gana la personas con los más puntos.

Estructura de la carta:



# COMPONENTES

4x Reglas del juego (8 páginas)  
4x Hojas de referencias



Hoja de evaluación



6 Tablas de jugadores (pasaportes)



Tablero de juego (mapamundi)



30 Recuerdos



20 Tarjetas postales



12 Cámaras



80 Billetes de transporte



68 Destinos



32 Conocidos de viaje



3 Marcadores de destino



8 Objetivos personales



8 SMisiones secretas



8 ROjetivos principales



6 Marcas de experiencias del viaje



18 Marcas de objetivos principales



6 Figuras de personajes

# ARREGLO DEL JUEGO

1. Coloca el mundimapa en el centro de la mesa.
2. Cada jugador elige un personaje y recibe los otros componentes del mismo color:  
Figura del personaje - pasaporte - marcas de experiencias del viaje - 3 marcas de objetivos principales  
Pone la parte «Special skill» del pasaporte hacia arriba. La otra parte es para el variante más diseñado para familias.
3. Baraja las cartas del destino y cada uno recibe una carta para colocarlo como lugar de origen 🏠 en el pasaporte.  
  
En caso de que alguien tome una carta de maravillas naturales 🏞️ como lugar de origen 🏠, lo tiene que devolver, mezclar las cartas de nuevo y tomar una nueva carta. Una maravilla natural no puede ser un lugar de origen.
4. Roba 3 destinos del viaje. Estos son los destinos del viaje disponibles 📍. Las cartas se coloca boca abajo a la izquierda de ellos. Los marcadores de destino se coloca en las ubicaciones correspondientes en el campo de juego. 2

5. Las cartas de billetes se baraja y cada jugador recibe tres billetes boca abajo como cartas de mano. Estos tickets deben permanecer ocultos para los demás jugadores.
6. Después de eso, se llenan el resto de los espacios de billetes de transporte en el tablero de juego y la baraja se coloca boca abajo al lado.
7. Las cartas de objetivos principales se baraja y se colocan tres cartas aleatorias en el lugar designado. Las cartas restantes se colocan de nuevo en la caja.  
  
Para la primera vuelta, se proponen los siguientes objetivos:  
Primero en llegar - Coleccionista-Alrededor del Mundo
8. Las cartas del compañero de viaje se mezcla y se coloca en el lugar previsto.
9. Los diversos coleccionables (recuerdos, tarjetas postales, cámara) se colocan al margen para que cualquier jugador pueda alcanzarlos.
10. Las cartas de misiones secretas y objetivos personales se barajan y cada jugador recibe una carta. Las cartas restantes vuelven a la caja.

\*Esta parte se puede omitir para la variante "familiar".





**11** 11. La figura del personaje se coloca en el campo de juego de la ciudad natal. Los marcadores de experiencia de viaje se colocan en el punto 0 del rastreador de experiencia de viaje. Los 3 marcadores principales se colocan en el pasaporte en la sección «Personal Items».

El jugador que es el último en viajar, juega como primero...  
....¡y comienza el viaje alrededor del mundo!



# DESCIPCIÓN GENERAL DE JUGADAS

El primer jugador comienza y tiene exactamente 2 acciones (⚡) por vuelta. Después sigue la segunda persona en el sentido de las agujas del reloj. Esto sucede hasta que el primer viajero ha alcanzado el segundo objetivo principal. Esto inicia la vuelta final. Todos, incluido el finalizador del segundo objetivo principal, tienen otra vuelta. Después de eso, comienza el recuento de los puntos de victoria logrados.

Hay 3 **acciones posibles** en el juego:

1. **Tomar un billete**
2. **Viajar**
3. **Recoger un coleccionable**

Cada jugador debe gastar exactamente 2 puntos de acción (⚡) por vuelta. Se permite realizar una acción dos veces, pero no puede omitir un elemento de acción.

## 1. TOMAR UN BILLETE



Para un punto de acción ⚡, el jugador puede tomar un billete de la exposición o la pila boca abajo. No hay límite de cartas en el mano.

Si se retira un billete de la exposición, se repondrá inmediatamente, para que siempre haya 5 tarjetas disponibles. Cuando la baraja está vacía, las cartas descartadas se barajan y dan como resultado la nueva baraja.

Hay 6 tipos diferentes de billetes:

coches (🚗), trenes (🚂), barcos (🚢), avionetas (🛩️), aviones (✈️) y «Entradas salvajes» (🎫). Este último se puede utilizar para cualquier tipo de billete, pero no dan ninguna experiencia de viaje.



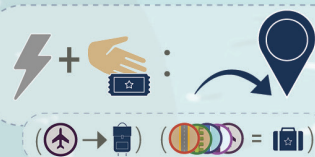
**SAM** decide usar ambos puntos de acción para recoger los billetes. Gasta su primer punto para tomar un billete de tren de la exposición, que se repone inmediatamente. Como segunda acción, toma una carta boca abajo de la baraja.



**JACKIE** tiene dos billetes en la mano, un coche y un barco. Ella usa su primer punto de acción para tomar un tren fuera de la exposición. Con el segundo punto de acción, quiere viajar de Denver a Anchorage. Ella viaja desde Denver, en automóvil a la Ciudad de México, toma el tren a Los Ángeles y luego un barco a Anchorage.

También podría haber llegado a Bogotá tomando un automóvil a México, cualquier billete a Antigua y un tren a Bogotá.

## 2. VIAJAR



Para un punto de acción ⚡, el jugador puede gastar sus billetes para viajar desde su posición actual a un destino cercano (📍). No puedes detenerte en otros lugares o aeropuertos en el camino.

Los billetes utilizados deben ajustar exactamente a las secciones individuales que el viajero toma en su camino.



Hay 4 tipos diferentes de caminos. Para rutas grises necesitas un coche 🚗, para las verdes un tren 🚂, las azules representan las rutas de los barcos 🚢 y lila la conexión con aviones ligeros ✈️. En las rutas blancas 🚗 se viaja en autostop y se puede utilizar cualquier billete.

Los billetes de avión ✈️ cubren las distancias entre dos aeropuertos 🛫 en el mundo, de los cuales hay uno en cada zona. Ayudan a los jugadores a moverse rápidamente en todos en el tablero de juego y hacer nuevos conocidos.

Cada vez que un jugador usa un aeropuerto 🛫 durante el viaje, ya sea comprando un billete de avión ✈️ o usando un billete de «Wild Tickets» 🎫, recibe 1 tarjeta de conocido de viaje 📄, que toma boca abajo en su mano.

Los conocidos de viaje 📄 dan una gratificación única. Se puede usar o guardar sin costo de puntos de acción en la vuelta del jugador. Sin embargo, solo se puede jugar una de estas cartas por vuelta. No hay límite para la cantidad de tarjetas que se pueden tener en la mano.

Si los billetes de avión se utilizan en 'autostop' (rutas blancas), no dan tarjetas de conocidos de viaje, sino puntos de experiencia de viaje.

Después de que se haya realizado una acción de viaje 📍 :

#### A. Toma un compañero de viaje 🛫➔📄

Para cada vuelo de larga distancia entre aeropuertos en su camino, dado el caso.

#### B. B. Gana puntos de experiencia de viaje 📄 = 📄

Los jugadores reciben puntos de experiencia de viaje por su viaje. ¡Tanto más billetes se emitan para llegar al destino, más puntos obtendrás!

El jugador obtiene un punto de experiencia de viaje por cada billete, excepto los billetes « Wild Tickets » 🎫, en el rastreador de experiencia de viaje 📊.

#### C. Limpiar

Todos los billetes jugados se colocan en la pila de descartes.

El destino alcanzado se coloca junto al pasaporte en la sección «Lugares visitados».

Finalmente, se coge un nuevo destino 📍, se presenta y se coloca el marcador correspondiente en la ubicación 📍 en el mapa del mundo.

Durante un viaje, NO es posible utilizar la misma ruta o el mismo aeropuerto dos veces para viajar de ida y vuelta entre dos destinos con el fin de ganar puntos de experiencia de viaje o hacer conocidos de viaje.

En cualquier momento e independientemente del número de jugadores, siempre hay solo 3 destinos disponibles. Son fácilmente reconocibles por el marcador blanco en el mapa del mundo 📍.



**LAURA** quiere viajar de Nueva Delhi a Cataratas Victoria. Ella usa un billete de avión para viajar en autostop a Kabul. Desde allí otro billete de avión a N'Djamena. Esto le da un conocido de viaje. Luego usa un «Wild Ticket» para llegar a Kinshasa y finalmente un automóvil para el camino a las Cataratas Victoria.



Ella decide usar la tarjeta de conocido de viaje directamente y recibe una postal que coloca en su pasaporte.



**LAURA** también recibe 3 puntos de experiencia de viaje ya que usó 4 billetes, ¡por lo cual el 'Wild-Ticket' no da ningún punto! Ella mueve su marcador 3 hacia adelante en el rastreador de experiencia de viaje.



### 3. COLECCIONA COLECCIONABLES

Hay tres tipos de destinos. Mientras que la figura del jugador esté en el lugar de destino, puede realizar acciones locales allí. Solo mientras que estén visitando (actualmente de pie) el destino destino.

Una vez que se ha dejado el lugar y se ha colocado la figura en otro lugar, ya no es posible recibir una postal, un recuerdo o una foto del lugar allí. Esto significa que los lugares que ya han sido visitados ya no pueden ser visitados por nadie.

En una ciudad 🏙️, el jugador puede recoger hasta 3 recuerdos 🏠, enviar una postal 📬 desde un puerto 🚢 y tomar una foto 📷 en una maravilla natural 🌋.

## RECIBIR UN RECUERDO

(TIENES QUE ESTAR EN UNA CIUDAD)



Los jugadores pueden gastar **1 punto de acción** en una ciudad para recibir un recuerdo.

Se pueden recoger hasta 3 recuerdos por ciudad.

La ficha de recuerdo se colocará en el mapa de la ciudad. Cada recuerdo vale 1 punto de victoria (VP) al final del juego.

## TARJETA POSTAL ENVIAR

(TIENES QUE ESTAR EN UN PUERTO)



Los jugadores pueden gastar 1 punto de acción + 1 billete en un puerto para recibir una postal.

Solo se puede enviar una postal por puerto. El token de la postal se coloca en el mapa de la ciudad.

Cada postal vale 2 VP al final del juego.


## TOMAR UNA FOTO

(TIENES QUE QUEDARTE EN UNA MARAVILLA NATURAL)



Los jugadores pueden gastar 2 puntos de acción en una maravilla natural para tomar una foto.

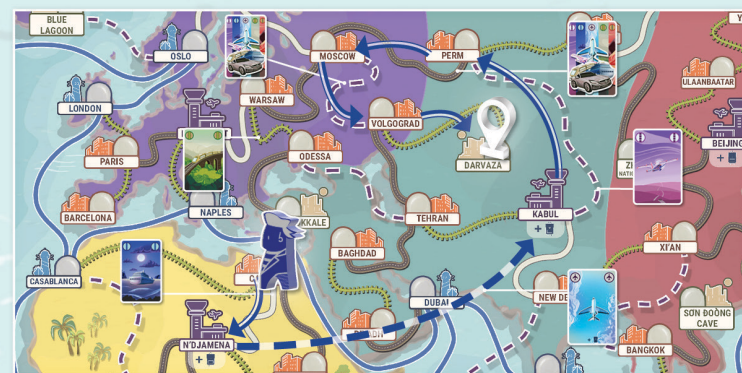
Solo se puede tomar una foto por maravilla natural.

El token de la foto se coloca en el mapa de la ciudad. Cada foto vale  3VP al final del juego.

1 recuerdo, 1 postal y 1 foto hacen un conjunto. Cada set vale 3 puntos de victoria al final del juego. (🏰+🇩🇪+📷)



*SCOTT está en El Cairo y decide gastar ambos puntos de acción para recoger recuerdos. Toma 2 recuerdos de la exhibición y los coloca en el mapa de El Cairo. Este es el finale de su turno. Puedes recoger hasta 3 recuerdos por ciudad.*



**SCOTT** quiere viajar a Darvaza porque así logra un objetivo principal. Además, puede tomar una foto allí, lo que le permite formar un conjunto.

Utiliza su primer punto de acción para viajar de Gaur a Darvaza, gastando 6 billetes. Esto le da a un conocido de viaje, así como 4 puntos de experiencia de viaje de los cuales ahora tiene 23. Además, ya no tiene billetes en la mano.

Como todavía tiene un punto de acción, no puede tomar una foto. Por lo tanto, tiene que tomar un ticket para un elemento de acción y, por lo tanto, no recibe la gratificación por "buena planificación" porque tiene un billete en la mano.



**SCOTT** ha logrado alcanzar el segundo objetivo principal "First to the Finish" ya que tiene más de 20 puntos de experiencia de viaje. Ya ha completado el objetivo «Around the Word» viajando a 5 zonas diferentes. Esto activó el final del juego y cada jugador tiene otro turno.

¡Los jugadores no tienen que ser los más rápidos para ganar! Al planificar cuidadosamente a qué destino desea llegar a continuación y cuánto tiempo se queda para recolectar coleccionables, puede acumular muchos puntos de victoria.



CUMPLIR UN OBJETIVO PRINCIPAL

Tan pronto como un jugador alcanza un objetivo principal, coloca su marcador objetivo principal en él. Varios jugadores pueden lograr un objetivo.

Los jugadores aún pueden lograr los objetivos principales incluso después de que se haya activado el final del juego, lo que brinda la oportunidad de lograr los tres objetivos.

BUENA PLANIFICACIÓN

Si un jugador no tiene cartas de mano al final de la vuelta y ha repartido ambos puntos de acción, recibe una gratificación de "buena planificación". Saca dos cartas boca abajo de la baraja de billetes .

ESTRATEGIAS DEL VIAJE

Al final del juego, los jugadores reciben puntos de victoria por visitar los mismos tipos de ubicaciones ( / / ). Esto puede ayudarte a tomar decisiones sobre adónde viajar y en qué tipo te enfocas.

Pero como también se trata de ver la mayor parte del mundo posible, obtienes puntos de victoria VP dependiendo del número de zonas que hayas visitado. Puede reconocer las zonas de los diferentes lugares por el color en la parte inferior. ( / / / / / / / )



SCOTT usa su último movimiento y gasta 2 puntos de acción para obtener una Ficha de cámara de Darvaza, completando así un conjunto y obteniendo así una bonificación de 3 puntos de victoria al final del juego. Los jugadores pasan a la clasificación final.

FINAL DEL JUEGO Y CONTEO DE PUNTOS

Después de que un jugador ha alcanzado el segundo objetivo principal, comienza la última vuelta, en la que todos tienen dos puntos finales de acción. Después de eso, comienza la evaluación. Para ello se utiliza la hoja de evaluación, en la que se describen las diferentes posibilidades para ganar puntos.

Para una variante más "familiar", elija solo las áreas A, B y C.

El viajero con más puntos gana el juego. En caso de empate, gana el que tenga más lugares de viaje. Si tampoco se toma una decisión aquí, gana el que tenga más coleccionables. Incluso si no hay ganador, es un empate.

A. COLECCIONABLES :

- 1 VP para cada recuerdo
- 2 VP para cada postal
- 3 VP para cada foto
- 3 VP de bonificación por cada conjunto

B. EXPERIENCIA DE VIAJE:

VP corresponden a los puntos de experiencia de viaje en el rastreador asociado.

C. OBJETIVOS PRINCIPALES:

VP corresponden al número de puntos de victoria logrados en las cartas objetivos principales.

D. PUNTOS DE DESTINO:

Hay VP por el número de tipos de lugares visitados. Cuantos más tipos de destinos se hayan visitado, más VP obtendrá.

E. PUNTOS DE ZONA:

Los jugadores reciben VP por el número de diferentes zonas visitadas, independientemente de los tipos de ubicación. La ciudad natal no es una de ellas.

F. MISIÓN SECRETA:

Hay 2 VP para alcanzar la misión secreta.

OBJETIVO PERSONAL:

Las misiones personales son reveladas. Por lograrlas, el jugador recibe 4 VP.

SUMANDO EL TOTAL DE PUNTOS:

A + B + C + D + E + F

Para la variante familiar, no se utilizan misiones secretas ni objetivos personales. Además, la página del pasaporte se utiliza sin «Special Skill».

OPCIÓN PARA FAMILIAS: 8-12 AÑOS

Aplicar solo objetivos A+B+C





# REGLA DE LA CASA

Sugerimos esta regla para los viajeros veteranos a los que no les gusta la suerte en sus juegos, ¡ni hacen viajes cortos!

Juega a Wanderlust con esta regla adicional:

Al realizar una acción de VIAJE, solo puedes viajar a un destino disponible con **un MÍNIMO de 3 boletos**.

Esta regla reduce el factor suerte de que se revelen nuevos destinos disponibles al alcance de la ubicación de un trotón a los que es fácil viajar, lo que agrega más estrategia al juego.

## MODO SOLO

¿Quieres emprender una aventura en solitario? Participa en 'LA GRANDE CARRERA' compitiendo contra otros trotones, donde el 'Autómata' también intentará capturar los destinos y lograr los objetivos de la carrera antes que tú.

## A. CONFIGURACIÓN

Primero, puede establecer la duración del juego eligiendo contra cuántos trotones le gustaría competir en la carrera (trotones autómatas):

- 1 trotón para un juego corto (~20 minutos)
- 2 trotón para un juego medio (~25 -35 minutos)
- 3 trotón para un juego largo (~45-60 minutos)

Configure el juego siguiendo la CONFIGURACIÓN DEL JUEGO BASE, con las siguientes notas:

- 2 Elige tu Trotter favorito (lado de la habilidad boca arriba) tomando todos sus componentes. Luego configura los trotones de autómatas:

Tome los tres marcadores de objetivo y los marcadores de experiencia de viaje y colóquelos al lado del mapa mundial, dejando un espacio al lado de cada jugador para luego usarlo como su 'área de destinos visitados' (Verifique la imagen como referencia).

- 3 Draw your home town, then draw home towns (starting positions) for the Automaton trotters one by one, with the added rule:

Automaton no puede comenzar en la misma zona, si dibujas una ciudad natal (ciudad o puerto) en la misma zona que otra Autómata, roba otra carta en su lugar.  
Después de colocar las ciudades natales de todos los Autómatas, desliza todas las cartas utilizadas (sus ciudades natales) debajo del mapa del mundo en su área de juego, colocando sus marcadores de objetivo de Carrera en ellas respectivamente.

- 7 Elimina los objetivos "Around the World" y "Travel Planner".

- 10 Baraja el resto y dibuja tres. Omite este paso (misión secreta y objetivos personales).

El MODO SOLO se basa en las REGLAS DEL JUEGO BASE, con ciertas reglas/cambios adicionales. Lea las Reglas básicas del juego antes de continuar aprendiendo las reglas adicionales.





# B. REGLAS DE AUTÓMATAS

En ' LA GRANDE CARRERA', básicamente juegas la variante familiar de Wanderlust, sin embargo, solo puntúas si logras terminar la carrera (coloca al menos 2 marcadores de objetivos), de lo contrario, pierdes la carrera.

Realiza 2 acciones eligiendo entre las 3 acciones disponibles (Adquirir un billete / Viajar / Ganar Coleccionables ). Después de terminar ambas acciones, los trotones autómatas tendrán sus turnos automatizados siguiendo la 'GUÍA DEL JUGADOR AUTÓMATA' y de regreso a usted.

Los jugadores autómatas tendrán diferentes recuentos de puntos de acción según la cantidad de autómatas en la carrera:

- 4 puntos de acción (⚡⚡⚡⚡) para el jugador Autómata en una partida de 2 jugadores (carreras contra 1 autómata) !
- 3 puntos de acción (⚡⚡⚡) por jugador Autómata en una partida de 3-4 jugadores (carreras contra 2/3 Autómatas)

Los jugadores de autómatas también trabajarán para lograr los objetivos de la carrera, si lo hacen, activarán el final del juego, y cada trotter tiene un último turno (donde puedes intentar lograr tu segundo objetivo) y la carrera termina.







## GUÍA DEL JUGADOR AUTÓMATA

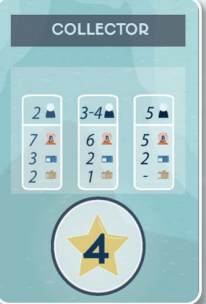
En el turno del autómata, usted va a través de los siguientes pasos en orden, gastando sus puntos de acción:



## 1. COLECCIONA COLECCIONABLES

SOLO si el objetivo "Collector" está en juego, el Autómata gastará sus puntos de acción cuando visite un destino para ganar coleccionables.

- 1 punto de acción por recuerdo ⚡ :  
- 1 punto de acción por postal ⚡ :  
- 1 punto de acción por cámara ⚡⚡ :  



Los jugadores de autómatas siempre permanecerán en su destino recién adquirido para ganar su máximo Coleccionables (3 souvenirs / 1 tarjeta postal / 1 cámara) antes de que comiencen a viajar nuevamente.

¡Recordar! Esto sucede SOLO si el objetivo "Collector" está en juego.

Seguirán ganando coleccionables de nuevos destinos para conseguir el objetivo. Una vez que el jugador Autómata recolecte el número mínimo requerido de cada coleccionable, ya no obtendrá ese tipo de coleccionable durante el resto del juego, omitiendo así el paso ' Colecciona coleccionables '.



En un juego de 3 jugadores (jugando contra 2 trotones), los jugadores requieren 6 souvenirs, 2 postales y 1 cámara para lograr el objetivo de Raza "Coleccionista".

SCOTT Automaton ya visitó 2 ciudades y ganó 6 souvenirs, para el destino de la tercera ciudad en adelante, ya no gastará puntos de acción para recolectar más souvenirs, ya que ha cumplido con el min. souvenirs requeridos de las ciudades visitadas anteriormente.



SCOTT Automaton comenzó su turno en Denver, siguiendo el paso 1 de la 'GUÍA DEL JUGADOR DE AUTOMATON', primero verifica si 'Colecciona coleccionables'. Como ya ha recogido 6 souvenirs de turnos anteriores, pasará al paso 2 y comenzará a viajar nuevamente hacia el " DESTINO DISPONIBLE MÁS CERCANO '.



# 2. VIAJAR

Los jugadores Automatas siempre estarán en movimiento hacia el '**DESTINO DISPONIBLE MÁS CERCANO**', no adquieren Boletos ni los gastan para viajar, en cambio, usan sus puntos de acción para acercarse un paso más al destino disponible más cercano, independientemente del tipo de pista. Los autómatas pueden detenerse en destinos '**Ninguno disponible**'.

Mueve al jugador Autómata tantos pasos como puntos de acción tenga (4 en un juego de 2 jugadores, 3 en un juego de 3/4 jugadores) hacia el '**DESTINO DISPONIBLE MÁS CERCANO**'.

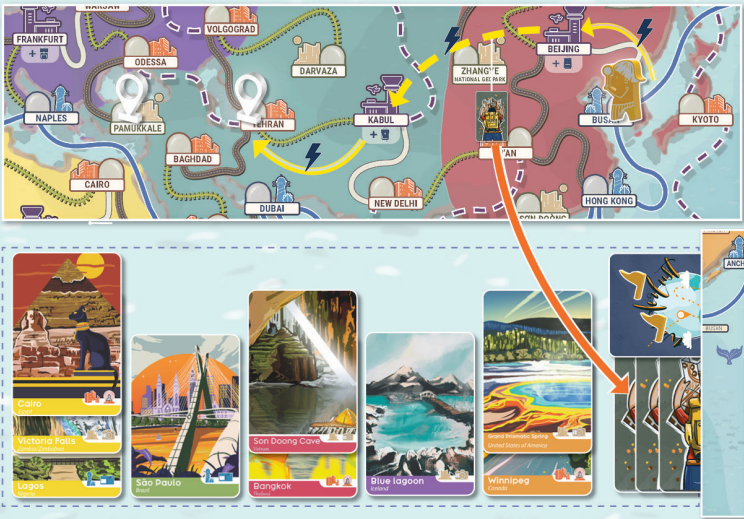
- SI VUELAN A TRAVÉS DE UN AEROPUERTO, aún obtienen una carta de encuentro, pero nunca obtienen el beneficio. Cada vez que vuelen por un aeropuerto, toma una carta de Encuentro y colócala boca abajo junto a su área de juego. Esto contará para lograr el objetivo de '**Frequent Flyer**'.

- SI LLEGAN A UN DESTINO DISPONIBLE durante su turno, obtendrán esa carta de destino y la agregarán a su área de destinos visitados, y continuarán gastando los puntos de acción restantes (si corresponde) siguiendo la '**GUÍA DEL JUGADOR AUTÓMATA**'.

## ALCANZANDO UN NUEVO DESTINO

Cuando tú o el Autómata llegáis a un destino:

- 1 Agregue la tarjeta al área de destino visitada.
- 2 Mueva todas las tarjetas de escariado en la pantalla 1 paso a la derecha.
- 3 Revela una nueva tarjeta de destino en el punto más a la izquierda de la pantalla.
- 4 Obtenga puntos de experiencia de viaje:
  - **PARA USTED:** número de boletos usados excluyendo boletos salvajes
  - **PARA AUTÓMATA:** siempre ganarán 3 puntos Travel Experience por cada nuevo destino alcanzado.



En un juego de 2 jugadores, el Autómata tiene 4 puntos de acción en su turno. Dado que el objetivo de Raza "Coleccionista" no está en juego, los jugadores autómatas siempre viajarán en su turno saltándose el Paso 'Colecciona coleccionables'.

EL AUTÓMATA DE LAURA comienza el turno en Busan, ya que Teherán es el '**DESTINO DISPONIBLE MÁS CERCANO**'. El Autómata de LAURA viajará allí, gastando 3 puntos de acción y ganando una Carta de Encuentro.



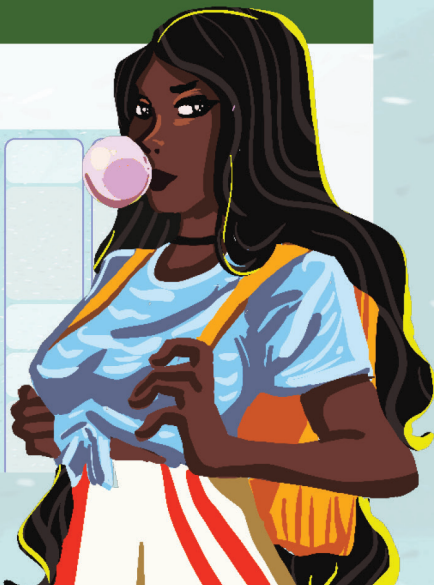
Destino de mayor prioridad.

# C. FINAL DEL JUEGO Y CONTEO DE PUNTOS:

El juego continúa hasta que un trotón logra lograr su segundo objetivo. Esto desencadena el final del juego. Todos los jugadores obtienen un último turno y la carrera termina. Luego verifica si tú:

- 1. NO LOGRÓ DOS OBJETIVOS DE RAZA?
  - ¡Mala suerte! has perdido la carrera. No continuar con la fase de puntuación.
- 2. ALCANZADO (al menos) DOS OBJETIVOS DE LA RAZA:
  - ¡ Genial! Felicitaciones por terminar la carrera. Puedes pasar a la fase de puntuación, como se describe en el libro de reglas del juego base. Anota solo los puntos **A, B y C**.
  - ¡El trotón con más puntos gana la Carrera!

	★						
A	→	★					
B	→	★					
C	→	★					
D	→	★					
	2	3	4	5	6	7	
	1	3	5	8	11	13	
	2	5	8	10	12	16	





# DESTINO DISPONIBLE MÁS CERCANO

Siga siempre esta guía para determinar el destino más cercano al que se dirigirá el jugador automático hacia un destino:

## 1 EN 3 PASOS SIN UTILIZAR UN AEROPUERTO

- El destino puede estar en una zona diferente
- En caso de múltiples Destinos disponibles dentro de los 3 pasos, la prioridad va a la tarjeta de destino más a la derecha (de los 3 destinos disponibles)

## 2 EN LA MISMA ZONA

- Si otro jugador está a 1 paso de él, ignorar este destino
- En caso de múltiples Destinos en la misma zona, la prioridad va a la tarjeta de destino más a la derecha en la pantalla de destino disponible

## 3 EN UNA ZONA DIFERENTE

Si no se aplica ninguno de los pasos anteriores, los Autómata primero:

### 3.A DIRÍGETE HACIA EL AEROPUERTO

- en la misma zona en la que se encuentran actualmente
- si el aeropuerto está ocupado por otro Jugador automático, la ruta se considera "bloqueada". en su lugar, se dirigirán hacia el segundo aeropuerto más cercano conectado por tierra, si es posible (sin tarjetas de barco).

Una vez que lleguen a un aeropuerto, determine el destino disponible con la mayor prioridad (3.B)

### 3.B DESTINO PRIORITARIO

Comenzando con los siguientes a la derecha de la pantalla Destinos disponibles:

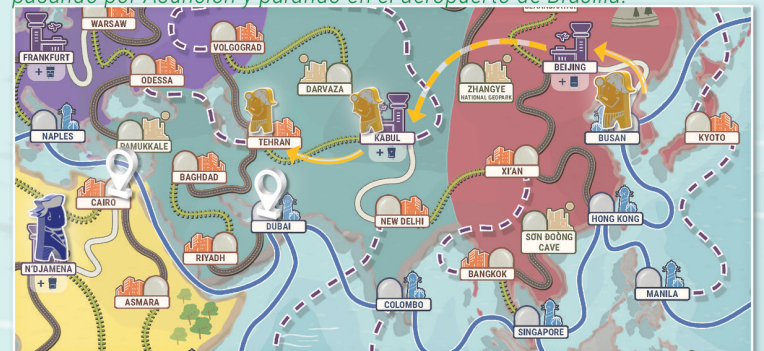
- si otro jugador está a 1 paso de él, se considera 'bloqueado'. Avanza hacia el destino a su izquierda.
- si los tres destinos están 'bloqueados', el jugador automático no se mueve y termina su turno en su lugar.
- Una vez que se determina el destino objetivo, los jugadores de Automaton volarán a la nueva zona y continuarán gastando sus puntos de acción moviéndose hacia el destino objetivo.



**JACKIE'S Automaton** comienza su turno en Ciudad del Cabo y planea viajar, tú primero verificará si algún destino disponible se encuentra dentro de los 3 pasos de su ubicación actual. Como Santiago de Chile está a dos pasos, Jackie gastará 2 puntos de acción para viajar allí.

Siga la guía "Alcanzando un nuevo destino", luego continúe gastando el resto de los puntos de acción de Jackie, comenzando con la 'Guía del jugador automático'. Dado que el "Collector" no está en juego, ella viajará de nuevo.

Como no hay Destinos Disponibles dentro de los 3 pasos, Jackie comenzará a viajar hacia Bogotá,, Ella está gastando sus últimos 2 puntos de acción pasando por Asunción y parando en el aeropuerto de Brasilia.



**LAURA'S Automaton** inicia su turno en Busan, ya que no hay destinos Disponibles dentro de 3 pasos o en la misma zona, ella comenzará a viajar hacia el Destino en una zona diferente. Ella Primero se dirige hacia el aeropuerto desocupado más cercano, gastando 1 punto de acción para llegar al aeropuerto de Beijing.

Destino de mayor prioridad.



Luego, Laura volará hacia la zona que contiene el 'Destino prioritario' determinado por estar más a la derecha en la pantalla 'Destino disponible'.

El Cairo tiene la máxima prioridad. Sin embargo, dado que el autómata de Scott está visitando actualmente el aeropuerto de N'Djamena, la ruta se considera bloqueada. Entonces, el Autómata de Laura viajará hacia Dubai.

Ella gasta sus últimos 2 puntos de acción para volar de Beijing a Kabul (lo que le otorga una carta de Encuentro) y luego se muda a Teherán. .



# LEYENDA



Lugar del origen



Viaje al destino



Objetivo principal



Puntos de experiencia del viaje



Toma un billete descubierto



Toma un billete cubierto



Toma un billete (cubierto o descubierto)



Gasta un billete



Coloque un ticket en la pila de descartes



Billetes en la mano



Tarjeta de conocido de viaje



Zonas diferentes



Mismas zonas



Coleccionables



Misión secreta



Objetivo personal



Intercambia



Billete de coche



Billete de tren



Billete de barco



Billete de avioneta



Billete de avión

## ACCIONES POSIBLES ⚡⚡

### 1. ADQUIERE UN BILLETE



### 2. VIAJE



### 3. RECOGE UN COLECCIONABLE



Gracias a todos los amigos y familiares que nos apoyaron durante este viaje. Un gran agradecimiento también a todos los probadores del juego que nos ayudaron.

Gracias a:

Mike, Sarah Nina Mann, Sander Kruis, Iris van Dijck, Lena Asleh, Christoph Nau, Naila Fuhlrott, Lukas Hamelmann, Fayrouz & Adham Gomma, Tomasz Chojnacki, Klaudia Królikowska and Alexander Radcliffe.

#### El diseño de juegos:

Julian Asleh

#### Arte e Ilustració:

Xue Cui

#### Desarrollo de juegos:

#### Diseño de juegos en solitario:

Mahmoud Abdelwahab

#### Diseño gráfico:

Mahmoud Abdelwahab

Xue Cui

#### Libro de reglas:

Mahmoud Abdelwahab

Julian Asleh

#### Gestión de campañas y & PR:

Julian Asleh

Xue Cui

