

THURN und TAXIS

Karen y Andreas Seyfarth – De 2 a 4 jugadores a partir de 10 años

Componentes

- 1 Tablero de juego
- 80 Casas de madera (Oficinas Postales), (20 de cada color)
- 4 Cartas de Compañía
- 20 Cartas de Diligencia (4 de cada uno de los siguientes valores: 3, 4, 5, 6 y 7)
- 66 Cartas de Ciudad (3 de cada una de las 22 ciudades)
- 30 Losetas de Bonus (4 de ruta de 7 ciudades, 3 de 6 ciudades, 2 de 5 ciudades, 4 Außerhalb Baiern, 4 Baiern, 3 Baden, 3 Württemberg/Hohenzollern, 3 Schweiz/Tyrol, 3 Bohmen/Salzburg, 1 de jugador que finaliza la partida – Spielende)
- 4 Cartas resumen
- 1 Libro de reglas



Preparación

- Coloca el tablero en el centro de la mesa.
- Ordena por colores las Losetas de Bonus y las colocas en pilas en orden ascendente y boca arriba, la loseta con el número menor abajo, en los espacios del tablero marcados para ello,
- Baraja las Cartas de Ciudad formando un mazo de robo boca abajo, coge las seis primeras cartas del mazo y colócalas boca arriba en los seis espacios correspondientes del tablero.
- Ordena las Cartas de Diligencia por números y colócalas en la parte superior del tablero.
- Cada jugador coge 20 Oficinas (casas) de un color, una Carta de Compañía del mismo color y una carta resumen.
- El jugador más joven comienza.

Objetivo del juego

Cada jugador construye una red postal. Para ello, los jugadores intentaran establecer inteligentemente rutas postales construyendo tantas oficinas (casas) como sea posible en las diferentes ciudades del tablero, consiguiendo así las Cartas de Diligencia puntuables y las losetas de bonus. Los empleados de correos están preparados para prestar ayuda a los jugadores en sus propósitos.

El juego acaba cuando un jugador obtiene la carta de diligencia 7 o ha construido todas sus oficinas. Cuando una de estas condiciones se cumple, la ronda se juega hasta el final y la partida termina.

El jugador con más puntos de victoria gana.

Orden de Juego

- El jugador inicial comienza y los demás le siguen en sentido horario.
En un turno, cada jugador lleva a cabo las siguientes acciones en **este** orden:
1. El jugador **debe** robar una Carta de Ciudad.
 2. El jugador **debe** jugar una carta en su área de juego.
 3. El jugador **puede** completar su ruta actual y recoger los bonus.



Adicionalmente, un jugador **puede** requerir los servicios de **un** empleado postal durante su turno, sólo uno.
Cuando un jugador finaliza todas sus acciones, el siguiente jugador en sentido horario comienza su turno.

1. Robar una Carta de Ciudad

Las Cartas de Ciudad muestran las ciudades del tablero. El jugador **debe** robar una de las 6 cartas boca arriba del tablero, o bien, robar una carta bocabajo del mazo de robo. Si elige robar una carta del tablero, esta se repone inmediatamente con otra carta del mazo. Si el mazo se acaba, la pila de descarte formada durante el juego se baraja y se crea uno nuevo.



Empleados postales para esta fase:

Jefe Postal (Postmeister): Si un jugador requiere los servicios del Jefe Postal, puede robar una segunda carta del tablero boca arriba o del mazo bocabajo. Si un jugador comienza su turno sin cartas **debe** solicitar la ayuda del Jefe Postal y robar dos cartas. Una vez que un jugador ha usado los servicios de un empleado postal no podrá volver a hacerlo con ningún otro empleado en el mismo turno.

Nota: al principio del juego este será el caso para todos los jugadores.



Administrador (Amtmann) Si el jugador no está satisfecho con las cartas que hay en el tablero puede requerir los servicios del administrador y descartar (**antes** de robar) las 6 cartas del tablero, rellenando después los espacios con cartas del mazo de robo.

2. Jugar una Carta de Ciudad

El elemento principal del juego es el establecimiento de rutas postales. El jugador **debe** jugar una Carta de Ciudad de su mano en su área de juego, bien para comenzar una ruta nueva, o bien para continuar una existente. Las Cartas de Ciudad se colocan unas al lado de otras, **en fila**, formando **la ruta actual**.



Un jugador sólo puede comenzar una ruta si no tiene otra ruta en proceso de construcción; en otras palabras, cada jugador sólo puede trabajar en una sola ruta al mismo tiempo y sólo puede comenzar otra cuando haya completado la actual. Cuando se añade una Carta de Ciudad a una ruta actual, sólo se puede colocar **a la izquierda o a la derecha** de la fila de cartas que forman dicha ruta. No está permitido colocarla entre las cartas ya existentes en la ruta. Además, la nueva ciudad debe conectar correctamente con la ruta actual.

Resumiendo, a la hora de colocar una carta, existen dos posibilidades:

1. El jugador no tiene cartas en su área de juego, juega una carta de su mano para comenzar una ruta nueva, o
2. El jugador en ese momento tiene una o más cartas formando una ruta en su área de juego (ruta actual), en cuyo caso debe simplemente añadir una carta a la izquierda o la derecha de la ruta actual, asegurándose de que ésta carta puede formar parte de la ruta.
Si el jugador no puede o decide no llevar a cabo ninguna de estas acciones, debe descartar todas las cartas de su ruta actual e iniciar una nueva usando las cartas de su mano.

Una carta puede formar parte de una ruta actual cuando

- la Ciudad de esta carta está **directamente** conectada por un camino con la Ciudad de la carta de ciudad que tiene inmediatamente al lado, y
- la Ciudad de esta nueva carta no estaba ya dentro de la ruta actual.

Las cartas **apropiadas** son las que cumplen **ambas condiciones**.



De acuerdo con esto, **un jugador no puede:**

- Jugar una carta en su ruta actual si la ciudad de esta no está directamente conectada con la ciudad de una de las ciudades de las dos cartas de los extremos de la ruta actual.
- Jugar una carta en mitad de la ruta actual o reordenar la ruta actual de cualquier manera.
- Jugar por segunda vez la misma Carta de Ciudad en una ruta actual.

Nota: El color de la ciudad indica sólo la región a la que pertenece y no tiene por qué determinar si una carta se puede jugar en una ruta.



Ejemplo: Un jugador tiene una fila de cartas en el siguiente orden Carlsruhe, Stuttgart,

Nürnberg y Regensburg.

Innsbruck no está conectada directamente por un camino ni a Carlsruhe, ni a Regensburg, entonces el jugador no podrá en este momento añadir la Carta de Ciudad Innsbruck a ningún extremo de su ruta actual.

Tampoco le está permitido colocar la carta de Würzburg entre la de Stuttgart y Nürnberg aunque haya una conexión entre ellas ya que la ruta actual no se puede reordenar.

Tampoco podrá añadir otra carta de Stuttgart en esa misma ruta.



Empleado postal en esta fase:

Cochero (Postillion): Un jugador usará los servicios del cochero en esta fase para jugar una segunda carta en su turno, sólo si la segunda carta puede ser legalmente colocada.

3. Completar la ruta actual

Un jugador puede completar su ruta actual sólo si tiene **al menos** tres Cartas de Ciudad en dicha ruta.

En el momento en que una ruta es completada, el jugador debe seguir los siguientes pasos:

- Colocar oficinas.
- Coger las losetas de bonus que correspondan.
- Tomar la carta de diligencia que corresponda.
- Descartar las Cartas de Ciudad de la ruta completada, así como el exceso de cartas de la mano a la pila de descarte según lo dispuesto abajo.

a. Colocar oficinas



El jugador tiene dos opciones a la hora de colocar oficinas en las ciudades **que forman parte de una ruta que acaba de completar:**

- El jugador **puede** colocar 1 oficina en **1 ciudad** de **cada región** de su ruta actual. **O bien,**
- Puede** colocar 1 oficina en **cada ciudad** de **1 región** de su ruta actual.

Nota: Las regiones y las ciudades en el tablero y en las cartas vienen indicadas por el color.



Ejemplo: Un jugador completa la siguiente ruta: Sigmaringen, Stuttgart, Nürnberg, Regensburg, Ingolstadt y Augsburg.

1. Ha colocado una oficina en una ciudad de cada región de su ruta completada (como en la imagen): En la región de Hohenzollern, ha colocado una oficina en la ciudad de Sigmaringen, en la región de Württemberg, ha colocado una oficina en Stuttgart, y en la región de Baiern, el jugador coloca una oficina en **una** de sus cuatro ciudades bávaras, por ejemplo Ingolstadt, en cuyo caso ya no podría poner oficinas en Nürnberg, Regensburg o Augsburg.



O bien:

2. El jugador coloca una oficina en cada ciudad de su ruta que formen parte de una región que elija. El jugador de nuestro ejemplo coloca una oficina en cada una de sus ciudades pertenecientes a Baiern: Nürnberg, Regensburg, Ingolstadt y Augsburg. En este caso, el jugador no podría colocar oficinas ni en Sigmaringen ni en Stuttgart.

Nota: Está permitido jugar una carta de ciudad en una ruta actual aunque ya se tenga una oficina en esa ciudad colocada en una ronda anterior. En este caso, se puede jugar la carta pero no se puede añadir una segunda oficina a esa ciudad. Se puede, sin embargo, colocar oficinas en ciudades donde ya haya ciudades de otros jugadores.

b. Coger las losetas de Bonus que correspondan

Después de colocar las oficinas, el jugador comprueba si ha cumplido algún objetivo que le proporcione una o más losetas de bonus. Cada loseta obtenida se coloca **oculta** bocabajo en su área de juego.



Losetas de Bonus por longitud (rutas de 5, 6 ó 7 cartas)

Siempre que la ruta de un jugador la formen 5, 6, 7 ó mas **cartas**, ese jugador toma una loseta de la pila correspondiente.

Nota: Si esa pila se acaba, el jugador puede coger la loseta de la siguiente pila de ruta más pequeña en la que aún haya losetas. (De esta manera, se podría construir una ruta de 8 o más cartas y aunque la loseta de la ruta más alta es 7 se seguiría recolectando una loseta).

Nota: Un jugador puede tomar varias losetas de bonus de la misma longitud de ruta durante el transcurso del juego.



Losetas de Bonus por Regiones

Cuando un jugador tiene una oficina en cada ciudad de una región simple o en todas las ciudades de dos regiones asociadas, recoge la loseta superior de bonus de la correspondiente pila. Tener en cuenta que esas oficinas no tienen porqué haberse colocado todas al completar una sola ruta; las oficinas que hacen ganar a un jugador una loseta de bonus de Región pueden colocarse al completar diferentes rutas.

Para conseguir la loseta de “Außerhalb Baiern” (Fuera de Baiern), se debe tener **al menos una oficina en todas las regiones fuera de Baiern.** (No es necesario tener todas las oficinas fuera de Baiern. Se puede ganar esta loseta aún teniendo una o más oficinas dentro de Baiern.)

Nota: Si un jugador cumple los requisitos para coger una loseta de Región y no queda ninguna de las que le corresponde, simplemente no coge ninguna loseta de bonus.

Nota: Un jugador sólo puede ganar una loseta de bonus de cada región o regiones asociadas.

Nota: Si un jugador no tiene suficientes oficinas para colocar en una ciudad que le proporcionaría una loseta de bonus, simplemente no puede ganarla.



Ejemplo: Al completar una ruta, el jugador rojo coloca oficinas en las ciudades Sigmaringen y Ulm. El jugador tenía una oficina en Stuttgart y ahora, tiene oficinas en las tres ciudades de las regiones Württemberg y Hohenzollern, obtiene así la loseta de bonus de la pila correspondiente.



Loseta de Bonus por finalizar la partida

El jugador que, por medio de una acción, provoque el final de la partida (bien tomando la carta 7 de Diligencia o bien colocando su última oficina) gana la loseta que pone “Spielende”.

c. Tomar Carta de Diligencia



Si la ruta completada por un jugador contiene al menos tantas cartas como el número de la carta de diligencia que le toca robar, el jugador toma dicha carta. Un jugador no puede saltar ninguna carta de diligencia y robar una con valor más alto que la siguiente a la que ya tiene, es decir, si tiene la carta 4 no puede robar la carta 6 antes de conseguir la 5.



Ejemplo: Un jugador completa su primera ruta en la partida con 3 cartas de ciudad y obtiene una carta de diligencia 3, que la coloca encima de la carta de compañía. Más adelante finaliza su segunda ruta que contiene 5 cartas. En este momento el jugador debe robar la siguiente mayor carta de diligencia, la 4, y colocarla encima de la carta de diligencia 3. La tercera ruta del jugador sólo tiene 4 cartas de manera que no podrá robar la siguiente carta más alta. Para robar la carta de diligencia 5 deberá completar una ruta de, al menos, 5 cartas de ciudad.

Nota: Para el propósito de obtener Cartas de Diligencia, la colocación de oficinas es irrelevante, ya que sólo depende del número de las Cartas de Ciudad que formen la ruta completada.



Empleado postal para esta fase:

Carretero (Wagner): Si un jugador requiere la ayuda del Carretero en esta fase, puede robar la siguiente mayor carta de diligencia aunque la ruta que acabe de completar tenga una o dos cartas menos que las que requiere dicha ruta.

Ejemplo: Un jugador que ya posee la carta de diligencia 6, completa ahora una ruta que contiene sólo 5 cartas y usa la ayuda del Carretero para poder robar la carta de diligencia 7.

d. Descartar cartas de ciudad

El jugador coloca todas las Cartas de Ciudad de una ruta completada en la pila de descartes y reduce el número de cartas de su mano a 3 cartas que el jugador elija. Las demás también van directamente a la pila de descarte. En el siguiente turno comenzará una nueva ruta.

Final del juego y puntuación

Cuando un jugador obtiene la carta de diligencia 7 ó coloca su última oficina en el tablero, la ronda actual se juega hasta el final (hasta que el jugador a la derecha del jugador inicial acabe su turno), y entonces la partida termina.

Ahora cada jugador calcula sus puntos de victoria:


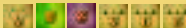

El valor de la carta de diligencia más alta,
más

El valor de las losetas de bonus,
menos

El número de oficinas que aun queden en el área de juego (que no se han colocado en el tablero).

Ejemplo:



	7 Puntos
	16 Puntos
	4 Puntos
	19 Puntos

El jugador con más puntos de victoria gana. En caso de empate, gana el jugador **entre los jugadores con más puntos** que tenga la loseta “Spielende”. Si ninguno la tiene, entonces será el jugador que esté sentado más cerca del que la tenga en sentido horario.



Los autores y la empresa editorial quieren agradecer por las pruebas, sugerencias y propuestas a Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Alex Weiß, los miembros del grupo de juego en Elke y Jürgen Hübler, así como todos los *testeadores* no mencionados aquí y muy en especial a Dieter Hornung. Un agradecimiento especial también para Peter Styra (del Museo Thurn und Taxis) por su colaboración desinteresada y su valiosa ayuda sobre historia.

Traducción original: Juan Luque y Jayne Broomhead. Juan24j@eresmas.com

Traducción adicional, correcciones y formato:
Fermin Uribebarria / mcfer@usa.net



© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH
¿Tiene alguna sugerencia, pregunta o crítica?

Escríbanos a nuestra dirección:
info@hans-im-glueck.de o

Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München