



- **Reglas del juego**

ADLUNG Spiele

Küferstraße 40/1 • D-71686 Remseck a. N.
Tel: +49 7146 / 44005 • Fax: +49 7146 / 44006
<http://www.adlung-spiele.de> • info@adlung-spiele.de

© copyright 2012 / 2019

EL TREN RÁPIDO

Autor: Karsten Adlung

E

Juego de cartas para 2–6 jugadores a partir de 5(3) años

Duración del juego: 5–10 minutos

Contenido:

- 6 locomotoras
- 54 vagones
- Reglas del juego

Introducción y objetivo del juego:

Los trenes se han vuelto locos y los vagones han descarrilado. Por eso, ahora tenéis que enganchar los vagones lo más rápido posible teniendo en cuenta para ello el tipo del vagón, su color y el número de ruedas. No parece muy difícil, ¿no? Pero, ojo, porque si todos buscan a la vez no va a ser nada sencillo. Y quien consiga formar el tren más largo, hará la entrada triunfal en la estación como ganador.

ENTRENAMIENTO (variante inicial para 2–6 jugadores a partir de 4 años):

Preparativos y desarrollo del juego:

- Los 54 vagones se barajan y se colocan extendidos boca abajo sobre la mesa de tal forma que

cada carta quede, de ser posible, separada de las otras.

- Las 6 locomotoras se barajan y cada jugador recibe una de ellas y la coloca delante de sí boca abajo. Si acaso sobran locomotoras, estas se guardan en la caja del juego.
- Todos los jugadores empiezan a reunir a la vez vagones para sus locomotoras colocándolos unos encima de otros en un mazo para, así, intentar formar el tren más largo posible.
- Aquí, cada jugador solo busca vagones del mismo tipo que el indicado en la parte inferior de la carta de la locomotora que ha recibido.
- A la señal de un silbato, cada uno de los jugadores da la vuelta a su locomotora y la sujeta con una mano, que será la “mano locomotora”.
- Entonces, todos buscan a la vez con la otra mano, la “mano buscadora”, los vagones situados sobre la mesa que sean del tipo indicado en la locomotora recibida por cada jugador.
- Para ello, se van levantando una a una las cartas situadas sobre la mesa con la mano buscadora.
- Si un jugador encuentra una carta con un vagón que encaje con su locomotora, la coloca en la mano locomotora junto con los demás vagones que vaya encontrando y sigue con la búsqueda levantando una carta tras otra con la mano buscadora.
- Si un jugador levanta una carta que no puede utilizar (por contener un vagón de otro tipo), deberá

dejarla de nuevo sobre la mesa boca abajo.

Importante:

En la mano buscadora solo puede haber com máximo una carta (nunca más de una carta a la vez).

Final del juego:

- Si un jugador cree que ha conseguido reunir el mayor número de vagones (al menos 5) del tipo de su locomotora, dice en voz alta “stop” y el juego se da por finalizado inmediatamente.
- Ahora, se comprueban las cartas reunidas empezando por el jugador de menor edad. Para ello, este jugador coloca ante sí su mazo de cartas boca abajo y empieza a levantar cada una de las cartas y a formar un tren enganchando los vagones a su locomotora. Entonces, se controla si el tren está bien formado comprobando a partir de la locomotora si el tipo de los vagones utilizados es el que corresponde a esa locomotora. Si un jugador ha enganchado a su locomotora un vagón equivocado, pierde todos los vagones enganchados a partir del vagón equivocado.
- Gana el jugador que haya formado el tren más largo y, en caso de empate, el jugador que no haya dicho “stop”.

EL TREN RÁPIDO para 2–6 jugadores a partir de 5 años:

Preparativos y desarrollo del juego:

- Los **54 vagones** se barajan y se colocan extendidos boca abajo sobre la mesa de tal forma que cada carta quede, de ser posible, separada de las otras.
- Las **6 locomotoras** se barajan y cada jugador recibe una de ellas y la coloca delante de sí boca abajo. Si acaso sobran locomotoras, estas se guardan en la caja del juego.
- Todos los jugadores empiezan a reunir a la vez vagones para sus locomotoras colocándolos unos encima de otros en un mazo para, así, intentar formar el tren más largo posible.
- Los vagones **encajan** si, al menos, coinciden en una de las siguientes características:
 - **Tipo de vagón**
 - **Color**
 - **Número de ruedas**
- A la señal de un silbato, cada uno de los jugadores da la vuelta a su locomotora y la sujeta con **una mano**, que será la "mano locomotora".
- Entonces, todos buscan a la vez **con la otra mano**, la mano buscadora, los vagones situados sobre la mesa que encajen.
- Para ello, se van levantando una a una las cartas que están situadas sobre la mesa con la mano buscadora.
- Si el jugador encuentra una carta con un vagón que encaje con su locomotora, la coloca en la mano locomotora junto con los demás vagones que vaya encontrando y sigue con la búsqueda

levantando otra carta con la mano buscadora.

- Si el jugador levanta una carta con un vagón que no encaja con su locomotora, la deja sobre la mesa boca arriba.
- Todas las cartas que estén sobre la mesa boca arriba las puede tomar cualquier jugador en cualquier momento y colocar en su mano locomotora.

Importante:

- *En la mano buscadora solo puede haber como máximo una carta (nunca más cartas a la vez).*
- *No se puede volver a cambiar el orden de las cartas reunidas en la mano locomotora.*

Observación:

En cada locomotora, se hace referencia a las tres características a tener en cuenta para que un vagón encaje en la locomotora.

Final del juego:

- El juego acaba inmediatamente en cuanto haya algún jugador que no pueda seguir reuniendo cartas con vagones que encajen con su locomotora.
- Ahora, se comprueban las cartas reunidas empezando por el jugador de menor edad. Para ello, este jugador coloca ante sí su mazo de cartas boca abajo y empieza a levantar cada una de las cartas y a formar un tren enganchando los vagones a su locomotora. Entonces, se controla si el tren está bien formado comprobando

do a partir de la locomotora si todos los vagones del tren poseen al menos una característica en común. Si un jugador ha cometido algún fallo, pierde todos los vagones situados después del vagón equivocado.

- Gana el jugador que haya formado el tren más largo y, en caso de empate, el jugador que tenga el mayor número de vagones de un solo tipo.

EL TRENECITO a partir de 3 años:

Se juega como en la versión estándar, pero, aquí, las cartas extendidas sobre la mesa se encuentran desde el principio **boca arriba** y también, de ser posible, separadas unas de otras. El juego comienza en cuanto los jugadores dan la vuelta a la locomotora que les ha tocado en el reparto. Al igual que en la versión estándar, en esta variante, los vagones también tienen que tener al menos una característica en común.

***Observación:** Si el nivel de los jugadores es muy distinto, se recomienda utilizar las reglas de EL TREN RÁPIDO para los jugadores más avezados y las reglas de EL TRENECITO para los demás jugadores.*

EL TREN MÁS RÁPIDO para avanzados:

Se juega como en la versión estándar, pero, aquí, las cartas extendidas sobre la mesa se encuentran desde el principio **boca arriba** y también, de ser

posible, separadas unas de las otras. El juego comienza en cuanto los jugadores dan la vuelta a la locomotora que les ha tocado en el reparto. Aquí, a diferencia de la versión estándar, los jugadores reúnen solo vagones que coincidan **solo en una** característica.

***Ejemplo:** Dos cartas encajan si tienen el mismo tipo de vagón, pero no el mismo color ni el mismo número de ruedas, por lo que no encajarían si, por ejemplo, tuvieran el mismo vagón y el mismo color, pero distinto número de ruedas.*

EL TREN MÁS LARGO para 2 jugadores:

- Los dos jugadores se sitúan sentados uno enfrente del otro.
- Se barajan los 54 vagones. Entonces, cada jugador se queda con la mitad de las cartas.
- En esta variante, se juega con cinco locomotoras, por lo que se saca del juego una cualquiera y se guarda en la caja del juego. Las cinco locomotoras se colocan en la mesa de tal forma que en cada locomotora se puedan enganchar vagones tanto a la derecha como a la izquierda.
- A la señal de un silbato, los jugadores dan la vuelta a su mazo de cartas e intentan enganchar vagones a las locomotoras **lo más rápido posible** levantando una a una las cartas de su mazo (empezando siempre por la de más arriba). Los dos jugadores juegan a la vez y cada uno de ellos va colocando sus cartas siempre a la derecha de una locomotora cualquiera. De esta

forma, cada jugador compone 5 trenes propios y se forma una muestra en la que las locomotoras tiran de los vagones de un jugador y empujan a los vagones del otro jugador.

- Al igual que en la versión estándar, aquí, para poder enganchar un vagón a otro vagón, ambos tienen que coincidir **al menos en una característica**.
- En caso de que la primera carta del mazo no se pueda enganchar a ninguno de los cinco trenes, se coloca debajo del mazo y se sigue jugando con la carta que haya quedado primera en el mazo.
- El juego acaba en cuanto uno de los jugadores se ha quedado sin cartas.
- Entonces, tomando como referencia la locomotora, se empieza a controlar cada fila de vagones situados a la derecha y a la izquierda de la locomotora. Si un jugador ha cometido un fallo, pierde todos los vagones de su fila situados después del vagón equivocado. Cada locomotora se la queda el jugador que haya logrado enganchar más vagones a ella. Si los dos jugadores han enganchado el mismo número de vagones a cada lado de una locomotora, se la queda el jugador que más vagones del mismo tipo haya enganchado a esa locomotora. Y, en el caso de que siguiera habiendo empate, esa locomotora no se tendrá en cuenta para el resultado final.
- Gana el jugador que haya logrado reunir el mayor número de locomotoras y, en caso de empate, ganan los dos jugadores.