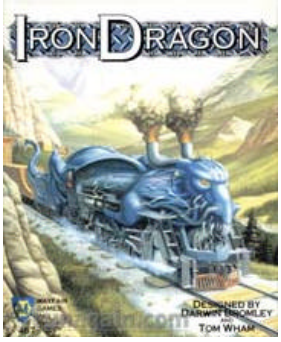
IRON DRAGON

una traducción de Manuel Suffo



Contiene:
1 tablero montado plastificado
100 fichas de carga.
1 hoja de etiquetas de carga
6 hojas de carga, incluyendo:
- ? 120 cartas de Demanda
- ? 20 cartas de Evento
- ? 18 cartas de Locomotora (2 caras)
- ? 13 cartas de Capataz
- ? 13 cartas de Barco

6 Lápices delebles
6 Peones
1 bolsa de dinero (1 = 1 pieza de oro o GP)
1 libro de reglas

Si alguno de estos componentes se pierden, por favor escribir para reemplazo gratuito (identificando la parte perdida) a: Iron Dragon Parts, Mayfair Games, 5211 West 65th Street, Bedford Park, IL 60658.708-458-3900.
O contacta con www.mayfairgames.com.

Tablero de Juego

El dibujo central del tablero es un mapa del mundo de los Dragones de Hierro. El mapa tiene una trama de puntos redondos, triangulares y otros, llamados postes kilométricos. Los postes kilométricos regulan la construcción de ferrocarriles y el movimiento del tren.

El mapa muestra 57 ciudades. Las ciudades están agrupadas alfabéticamente por país en el mapa. Cerca de cada ciudad están los símbolos que representan las mercancías disponibles para coger en esa ciudad. El mapa también muestra la situación relativa de las costas y obstáculos de río importante. Las situaciones de algunas ciudades costeras han sido desplazadas ligeramente hacia el interior de la costa para facilitar el desarrollo del juego. La costa está identificada por la línea negra continua a lo largo de la costa.

La esquina superior izquierda de la hoja de mapa contiene el Subsuelo, una región excavada en la tierra por Enanos y posteriormente conquistada por los Orcos. Hay cuatro entradas al Subsuelo marcados norte, este, sur y oeste en el mapa principal que corresponde a las mismas entradas en el mapa pequeño.

Lápices

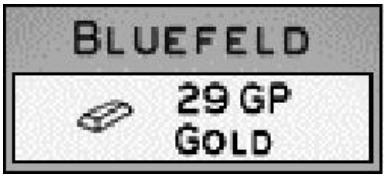
Los lápices especiales delebles suministrados con el juego permite a los jugadores dibujar sobre el tablero de juego durante la partida y limpiar el tablero después. No deberá usarse ningún otro marcador que los suministrados sin comprobar con cuidado que se pueden borrar en alguna sección del tablero lejos del área de juego.

Cartas

Hay cinco tipos de cartas: Demanda, Evento, Capataz, Barco y Locomotora.

Antes de jugar, las cartas de Locomotora deberán separarse de las otras y conservarlas con el dinero. Separar las cartas de Barco y las cartas de Capataz y colocarlas sobre la mesa adyacente al tablero. Barajar el resto de cartas de Demanda y Evento para formar el mazo de demanda y colocarlo sobre la mesa adyacente al tablero.

? **Cartas de Demanda**
Cada carta de Demanda muestra la demanda de tres mercancías y por cada mercancía muestra:



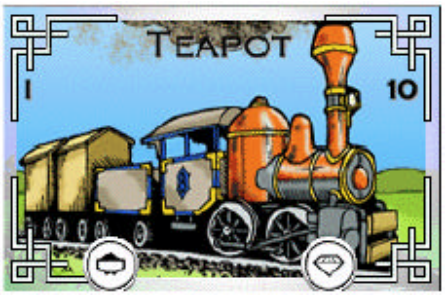
1) La ciudad (Bluefeld) que necesita las mercancías.
2) El dinero (29 GP) pagables a la entrega de las mercancías a la ciudad.
3) Las mercancías: Oro y

? **Cartas de Evento**
El mazo tiene 20 cartas de Evento que afectan al desarrollo del juego. Cuando se cogen, las cartas de Evento son colocadas inmediatamente bocarriba y se muestran a todos los jugadores; el jugador que la coge continúa luego cogiendo cartas hasta que tenga tres cartas de Demanda en su mano. Cada jugador siempre debe tener tres (3) cartas de Demanda.

Los efectos de la carta de Evento se describen con detalle más adelante.

? **Cartas de Locomotora**

Cada jugador tiene una carta de Locomotora, que muestra el tipo de los jugadores, tren, su velocidad máxima, y su capacidad de carga. Hay ocho tipo de trenes.



Nivel del Tren	Tipo	Cargas	Velocidad por Turno
I (6 cada)	Cafetera *(Teapot)*	2 cargas	10 postes kilométricos
II (3 cada)	*Sardar*	3 cargas	10 postes kilométricos
	Salamandra *(Salamander)*	2 cargas	12 postes kilométricos
III (3 cada)	Pato de Fuego *(Fire Drake)*	3 cargas	12 postes kilométricos
	Dragón Blanco *(White Dragon)*	2 cargas	14 postes kilométricos
IV (3 cada)	Dragón Negro *(Black Dragon)*	3 cargas	14 postes kilométricos
	Dragón Rojo *(Red Dragon)*	2 cargas	16 postes kilométricos
V (6 cada)	Dragón de Hierro *(Iron Dragon)*	3 cargas	16 postes kilométricos

Cada jugador comienza con una Cafetera. Después de que acabe de mover, puede mejorar su tren además de construir vías. El coste es 10 GP para mejorar desde cada nivel al siguiente. La cantidad total gastada durante la porción de construcción de un turno, incluyendo los costes de construcción de vías, sobornos de construcción del submundo, y mejoras no pueden exceder de 20 GP; un jugador puede mejorar dos niveles en un turno si no se gasta ningún otro dinero.

Sólo hay 3 trenes de cada tipo. Si un tipo de tren concreto no está disponible, no puede ser comprado. Después de ser mejorados, los trenes descartados de nivel II-IV quedan disponibles para que otros jugadores los compren.

? **Cartas de Barcos**

Los barcos disponibles tienen velocidades que van desde ocho a trece puntos de mar por turno y costes de embarque de uno a cinco GP. Los barcos pueden ser contratados cuando un tren está en un puerto. Ver Barcos y Puertos abajo para más información. Los barcos disponibles para contratación son:

Nombre del Barco	Coste de Embarque	Velocidad por Turno
Parekis Packet	1 GP	8 puntos de mar
Serpent	1 GP	8 puntos de mar
Far Horizon	1 GP	9 puntos de mar
Seahawk	1 GP	9 puntos de mar
Eastern Star	2 GP	10 puntos de mar
Hyperion	2 GP	10 puntos de mar
Old Mormoth	2 GP	10 puntos de mar
Fourth Emperor	2 GP	11 puntos de mar
Mother Bren	2 GP	11 puntos de mar
Royal Sovereign	3 GP	12 puntos de mar
Vulture	3 GP	12 puntos de mar
Feathermoth	3 GP	13 puntos de mar
Golden Sprite	3 GP	13 puntos de mar

? **Cartas de Capataz**

Hay trece capataces de diferentes capacidades como se establece en las cartas. Un jugador debe tener uno y sólo un capataz (Ver preparación del juego). Los capataces disponibles son:

Capataz	Capacidades
Hombre Gato Carras Cynnrr	El jugador construye vía a postes kilométricos en jungla al coste de 1 GP.
Enano Dingur Knorsen Orrik Ironfist Ragnor Rockjaw	El jugador construye vía a postes kilométricos en montaña al coste de 1 GP.
Elfo/Semielfo Gaelwyth Grae Persy Browne Steffan	El jugador construye vía a postes kilométricos en bosque al coste de 1 GP.
Humano Denzel Halbezch Groc	El jugador construye puentes a través de ríos gratis y a través de brazos de océano al coste de 1 GP.
Orco Kudamram	El jugador no paga sobornos en el Subterráneo y recibe pagos de sobornos del Subterráneo por otros jugadores.
Troll Urk Harakn	El jugador construye en el Subterráneo al coste de 2 GP por poste kilométrico. El jugador no paga sobornos para construcción. El jugador no puede construir fuera del Subterráneo.
Gente Pequeña Wellpole Wyndle	El jugador puede coger tres cartas de barco cuando embarca. El jugador no paga billete de embarque.

Fichas de Carga

Antes de jugar, las pegatinas impresas deben ser aplicadas a las fichas de plástico, una pegatina por ficha. Guardar las pegatinas en blanco para reemplazar fichas perdidas.

Cada ficha de carga representa una carga que puede ser transportada en el tren de un jugador. Para mostrar que se está transportando una carga, colocar la ficha de carga sobre la carta de Locomotora del jugador.

Las cargas no usadas son colocadas en la mesa, donde los jugadores pueden ver qué cargas están disponibles para ser cogidas. Cuando un jugador entrega una carga, suelta una carga sin entregarla para pago, o pierde una carga debido a una carta de Evento, la carga es devuelta a la mesa con las otras cargas disponibles.

Las fichas de carga están limitadas a aquellas suministradas en el juego; no deberá hacerse cargas adicionales excepto como reemplazos. Las cartas que muestran el número de cargas disponibles, así como dónde están disponibles las cargas para ser recogidas, se incluyen para referencia de los jugadores.

PREPARACION DEL JUEGO

Los jugadores se sientan alrededor del tablero de juego. Un jugador actúa como banquero; coge el dinero y le da a cada jugador 60 GP para comenzar el juego. El banquero también conserva las cartas de Locomotora y las fichas de carga disponibles.

El que reparte baraja los tres mazos, Demanda, Barco y Capataces, y coloca los mazos al lado del tablero. Los jugadores cortan cada uno el mazo de Demanda para ver quién va primero. El jugador que corta la carta con el pago más alto (las cartas de Evento tienen un pago de cero) va primero. El que reparte da tres cartas de Demanda a cada jugador; después de mirar las cartas, cada jugador descarta todas las cartas de Evento y recibe nuevas cartas en devolución. (Las cartas de Evento son descartadas sólo al comienzo del juego; las cartas de Evento recibidas más tarde se muestran y son efectivas inmediatamente.) El repartidor vuelve a barajar el mazo con las cartas de Evento descartadas y coloca el mazo al lado del tablero.

Seguidamente el repartidor reparte el mazo completo de Capataces homogéneamente a todos los jugadores (las cartas extras se dejan aparte). Cada jugador elige uno o ninguno de los Capataces que ha recibido, y descarta las cartas de Capataces no seleccionados. Las cartas de Capataz descartadas son barajadas después con las extras y de nuevo se reparte homogéneamente entre los jugadores sin un Capataz. Este proceso continúa hasta que cada jugador ha recibido un Capataz. Las cartas de Capataz restantes son barajadas y colocadas al lado del tablero.

Cuando algún mazo se acaba durante la partida, el repartidor baraja la pila de descartes para formas un nuevo mazo.

Al comienzo del juego, cada jugador deberá tener:

? 3 cartas de Demanda (bocarriba)
? Un carta de Locomotora tipo Cafetera
? Una carta de Capataz
? 60 GP en efectivo
? Un peón y un lápiz del mismo color

Un jugador debe tener 3 cartas de Demanda, una carta de Locomotora y una carta de Capataz en su mano en todo momento. Cuando una carta de Demanda sea descartada y se coja una carta de Evento, debe cogerse una carta de Demanda de reemplazo. Si un jugador se da cuenta de que tiene menos de tres cartas de Demanda, debe coger una carta de

Demanda de reemplazo inmediatamente, tanto si es su turno como si no.

COMO JUGAR

El primer jugador coge su turno, y el juego continúa en sentido horario alrededor de la mesa. En su turno, cada jugador puede:

PRIMERO, operar con su tren, moviéndolo, cargando y descargando su tren, pagando tasas de uso, pagando sobornos de movimiento subterráneo, recaudando pagos y contratando barcos;

SEGUNDO, gastar hasta 20 GP por turno para contratar un nuevo Capataz, para construir vía, y/o mejorar su Locomotora.

Después de que cada jugador ha completado su turno, el siguiente jugador coge su turno.

Un jugador puede cambiar su carta de Capataz (contratando un nuevo Capataz) en una de dos formas. Primero, un jugador puede gastar 1 GP y coger la carta superior del mazo de Capataces o pila de descartes, eligiendo la carta recién cogida o su carta de Capataz anterior y descartando la otra. Segundo, un jugador puede gastar 5 GP y elegir una nueva carta de Capataz del mazo completo de Capataces y pila de descartes, luego descartar su carta anterior. Después de la segunda opción, volver a barajar el mazo de Capataces (sin incluir la pila de descartes).

En lugar de coger su turno, un jugador puede descartar su mano completa de cartas de demanda y coger tres cartas nuevas, mostrando y reemplazando las cartas de Evento cogidas. Las cartas de Evento cogidas tienen efecto inmediato. Un jugador que pierde su turno por una carta de Evento no puede descartar su mano durante el turno perdido.

CONSTRUCCION DE FERROCARRILES

El tablero de juego comienza sin vías de ningún jugador dibujadas sobre él. Al comienzo del juego, los jugadores cogen tres turnos sin movimiento de tren para comenzar la construcción de su imperio ferroviario usando todo o parte de los 60 GP iniciales. Cada jugador puede usar hasta 20 GP en cada uno de los tres turnos de comienzo. Un jugador puede mejorar una carta de Locomotora en lugar de construir vías.

Durante el primer turno, el primer jugador coge su turno, y el juego progresa en sentido horario alrededor de la mesa. Después de completar el primer turno, el jugador que jugó el último (en el primer turno) va primero en el segundo turno y el orden de juego es inverso (progresando en sentido antihorario) para el segundo turno de construcción. El primer jugador va primero en el tercer turno y posteriores.

Mientras mira en las nueve demandas indicadas en sus cartas de Demanda, cada jugador busca dónde están situadas las cargas en el tablero y la empareja con la fuente más próxima de cada carga con la ciudad que tiene la demanda para la carga. El jugador compara luego esta pareja "ciudad fuente de carga/ciudad de demanda" para encontrar las vías de conexión que serían interesantes de construir. Conociendo esto, él planea la ruta para su ferrocarril y comienza a construir la vía.

Un jugador construye su ferrocarril dibujando una línea de un poste kilométrico al siguiente. Por cada sección de vía, el jugador debe pagar el coste para el poste kilométrico al que está construyendo. (Ver mapa para costes de construcción). Por ejemplo, la construcción de un poste kilométrico en llano a un poste kilométrico en montaña cuesta 2 GP, la construcción de un poste kilométrico en montaña a un poste kilométrico en ciudad pequeña cuesta 3 GP, etc.

Leyenda del Mapa de *Iron Dragon*

Tipo de Terreno	Coste de Construcción
Llano	1 GP
Desierto	1 GP
Bosque	2 GP
Montaña	2 GP
Jungla	3 GP
Alpino	5 GP
Volcán	5 GP
Roca Subterránea	5 GP
Ent. Subterránea	2 GP
Puerto	2 GP
Ciudad Pequeña	3 GP
Ciudad Mediana	3 GP
Ciudad Importante	5 GP
Brazo de Océano	3 GP más 1
Río	3 GP más 1

Punto de Mar	No permitido
Frontera	Sin efecto

Comienzo de la Construcción

Un jugador puede construir vías desde cualquier poste kilométrico en ciudad importante o desde cualquier poste kilométrico al que el jugador ya ha construido vía. Un jugador no puede construir más de dos secciones de vía desde postes kilométricos en ciudad importante en un turno. No puede construirse vía dentro del área roja de una ciudad importante. No puede construirse ninguna vía a los puntos de mar; sólo se usan para el movimiento de barcos.

El coste de cada poste kilométrico se establece en la carta en el tablero de juego. El coste para construcción a través de un río (2 GP) o brazo de océano (3 GP) se suma al coste normal para la construcción a un poste kilométrico. La construcción a un poste kilométrico en montaña y que cruza un río cuesta así 4 GP. (Ver ilustración para más ejemplos.) Notar que las habilidades de un Capataz puede afectar a estos costes.

Puertos

Un jugador no puede construir desde un puerto sólo por desembarcar allí con barco; la vía debe ser construida al puerto desde una ciudad importante en la forma habitual, y luego el jugador puede continuar construyendo desde el puerto. Sólo 2 jugadores pueden construir a un puerto que no está en una ciudad importante. Los puertos en las ciudades importantes están disponibles a todos los jugadores. Ninguna vía puede ser construida a o desde un puerto de forma que bloqueara a un segundo jugador para construir en el puerto.

Derecho a Entrar en Ciudad Importante

Cada jugador tiene el derecho a construir al menos una sección de vía desde cada ciudad importante. Ninguna vía puede ser construida de forma que bloqueara a cualquier otro jugador de tener una sección de vía desde cada ciudad importante.

Entrada Limitada Dentro de Ciudades Medianas y Pequeñas y Entradas a Túneles

Sólo tres jugadores pueden construir vías a una ciudad mediana, y sólo dos jugadores pueden construir vías a una ciudad pequeña. Un número cualquiera de jugadores pueden construir dentro de una entrada de túnel. Ningún jugador puede construir más de tres secciones de vía a una ciudad mediana o pequeña o entrada de túnel concretas. Ninguna vía puede ser construida a o desde una ciudad mediana de forma que bloqueara a un tercer jugador para tener una sección de vía a esa ciudad mediana o entrada de túnel. También, ninguna vía puede ser construida a o desde una ciudad pequeña o entrada de túnel de forma que bloqueara a un segundo jugador de tener una sección de vía a esa ciudad pequeña. Cada jugador tiene el derecho a construir al menos una sección de vía a y desde al menos una entrada de túnel.

Derecho de Vía

Sólo una sección de vía puede ser construida entre dos postes kilométricos cualesquiera.

Sin Crédito/Sin Préstamos

Un jugador no puede construir más vías de las que pueda pagar inmediatamente. Vías dibujadas que no pueden ser pagadas son borradas inmediatamente.

Ciudades Unidas Mágicamente

Wikkedde y Ozu-Zarkh son ciudades unidas mágicamente; los jugadores pueden viajar mágicamente desde cualquier poste kilométrico de una ciudad a cualquier poste kilométrico de la otra ciudad, tal movimiento cuenta como un poste kilométrico. Las ciudades y la vía desde las ciudades son consideradas unidas para las condiciones de victoria. La carta de Evento *Puente de Arco Iris* une Bluefeld y Octomare de una manera similar (ver efectos de las Cartas de Evento).

Construir en el Subterráneo

Los jugadores que construyen en el Subterráneo deben pagar un soborno de 1 GP por turno al jugador con el Capataz Orco. Este soborno se suma al soborno requerido para operar en el Subterráneo y está incluido en el límite de construcción de 20 GP por turno. El jugador propietario del Capataz Troll no paga sobornos (ni el Orco se atrevería a pedírselo), ni el jugador con el Capataz Orco. Si el Capataz Orco no está en juego, los sobornos se pagan al banco.

Los jugadores construyen dentro o fuera del Subterráneo construyendo a las Entradas del Subterráneo en un mapa y fuera de la entrada correspondiente en el otro mapa.

TRANSPORTE DE CARGA

Un jugador gana dinero transportado una carga en su tren desde una ciudad donde recoge la carga a la ciudad donde la carga es demandada.

Tren de Comienzo

Cada jugador puede comenzar con su tren (representado por un peón) en cualquier ciudad en el mapa.

Mover el Tren

Un jugador mueve su tren viajando por la vía construida sobre el tablero y contando los postes kilométricos alcanzados, hasta el movimiento máximo del tren del jugador.

No hay límite al número de trenes que pueden acabar un turno en un poste kilométrico o usar la misma vía. Un tren no puede bloquear el movimiento de otro tren; dos trenes puede sobrepasarse mutuamente en la misma vía. Un tren puede invertir la dirección sólo en una ciudad (incluyendo todos los postes kilométricos en ciudad importante) o en un puerto.

Todas las vías de los jugadores están conectadas a través de las ciudades importantes por el área roja (que representa el cinturón local o sistema ferroviario terminal). Los trenes pueden viajar a través de la ciudad usando el área roja como su propia vía que conecta a todos los postes kilométricos de ciudad importante. Las cargas pueden ser recogidas o soltadas en cualquiera de los postes kilométricos de ciudad importante. El poste kilométrico central en una ciudad importante es un poste kilométrico para movimiento.

Un jugador no paga nada para llevar su tren por su propia vía. Un jugador puede ir sobre la vía de su oponente, pero debe pagar 4 GP por turno a cada oponente por cuyas vías ha ido durante su turno. Un jugador no puede usar la vía de un oponente a menos que tenga el efectivo para pagar por su uso antes de usarlo.

Barcos y Puertos

Para usar un barco, el jugador debe mover su tren a un puerto y dejar de mover en ese turno. El jugador luego coge una carta de barco y decide si quiere o no montar en ese barco. Si lo hace, paga inmediatamente el coste de abordaje establecido para el viaje (no por turno); si no, puede mover normalmente desde el puerto o esperar hasta el turno siguiente.

En el turno siguiente, el jugador mueve el barco (con su tren a bordo) de punto de mar a punto de mar contando el número de puntos de mar usados hasta el número completo establecido como velocidad en la carta de Barco. Un jugador puede acabar su turno con un barco en un punto de mar y puede mover menos de su número máximo de puntos de mar. Un jugador con un tren en un barco acaba su movimiento con barco y desembarca cuando entra en un poste kilométrico en puerto, y la carta de barco es descartada inmediatamente. En el siguiente turno del jugador, mueve su tren contando desde el puerto y moviendo a toda velocidad ese turno.

Un jugador que mueve a un poste kilométrico en puerto puede tratarlo como un poste kilométrico en llano si no está contratando un barco. Un jugador que desembarca en un puerto en una ciudad importante puede soltar carga(s) inmediatamente en esa ciudad. Si el jugador lo desea, puede coger otra carta de barco pero no puede continuar el movimiento por mar hasta el turno siguiente.

Recoger Cargas

Una carga puede ser recogida por un tren que atraviesa una ciudad donde la carga esté disponible. No pueden recogerse más cargas de las fichas de carga que representan la carga haya.

Los trenes puede llevar cargas hasta su capacidad máxima. Los trenes pueden llevar diferentes tipos de cargas. Los trenes puede llevar cargas tanto si tienen una demanda para esa carga como si no. Los jugadores puede soltar una carga sin recibir pago en cualquier ciudad.

Un jugador que recoge o descarga una carga no incurre en una penalización de movimiento y puede viajar a su movimiento completo. En su turno, un jugador puede cargar, descargar, y mover su tren varias veces en cualquier orden; el movimiento está limitado sólo por el tipo de tren que tenga y por las cartas de Evento en juego.

Movimiento en el Subterráneo

Un jugador (que no sea uno que está empleando a un Capataz Orco o un Troll) debe pagar un soborno de 1 GP por turno al Capataz Orco por cada turno que mueva su tren en el Subterráneo. Un jugador no puede mover en el Subterráneo a menos que tenga el GP para pagar por su uso antes de entrar por el portal. El movimiento desde la entrada en la superficie a la entrada en el Subterráneo y desde la entrada en el Subterráneo a la entrada en la superficie cuenta como un punto de movimiento, por el que se debe pagar un soborno.

Soltar Cargas

Cuando un jugador suelta una carga en una ciudad con una Demanda para esa carga en una de sus cartas de Demanda, el jugador:

1. Descarta la carta de Demanda. Sólo una carga puede soltarse para pago con una carta de Demanda.
2. Recibe la cantidad establecida en la carta de Demanda del banco.
3. Devuelve la ficha de carga a la pila de cargas disponibles.

4. Coge una nueva carta de Demanda.
5. Continúa su turno, incluyendo, si puede, entregar otra carga para pago, soltar una carga, recoger una carga, y mover. El jugador puede continuar hasta que su asignación de movimiento se use completamente.

Después de acabar su movimiento, el jugador puede gastar hasta 20 GP para contratar a un nuevo Capataz, construir ruta adicional y/o mejorar su tren.

EFECTOS DE CARTA DE EVENTO

Una carta de Evento tiene efecto inmediatamente tras ser cogida. Generalmente, la carta de Evento continúa en efecto hasta el final del siguiente turno del jugador que la cogió, cuando es descartada. Sin embargo, ciertas cartas de Evento actúan una vez y son descartadas después, incluyendo: Erupción de Volcanes, Ataque de Dragones Sueltos, Príncipe del Mal Convoca al Señor de la Guerra, Impuesto de Guerra, Ataque de Vampiro, Demonios Alados Escapan del Submundo, Canto de Sirenas-Marinos Encantados, Serpientes de Mar, y Dragones Desbocados.

Cuando se coge una de estas cartas, los únicos trenes afectados son aquellos dentro de las áreas en el momento en que se coge la carta. Los trenes pueden entrar en las áreas inmediatamente después sin penalización.

Los jugadores deben obedecer las directrices en la carta de Evento mientras esté en efecto. Un jugador cuya vía ha sido borrada por una carta de Evento (p.ej., Inundación, Tormenta de Arena, etc.) retiene el derecho de ruta para reconstruir su vía durante tres turnos después de que la carta haya sido descartada. Lo siguiente explica los efectos de algunas cartas de Evento:

Contar Postes Kilométricos

Los postes kilométricos son contados del mismo modo en el que se cuenta el movimiento del tren. Para contar postes kilométricos desde una Ciudad Importante, contar desde el centro de la ciudad y no desde los postes kilométricos exteriores. Para contar los postes kilométricos desde la costa, contar desde el poste kilométrico más próximo a la costa.

Media Velocidad

Cuando los trenes mueven a media velocidad, las Cafeteras y Sardars mueven a 5 postes kilométricos por turno, las Salamandras y Patos de Fuego mueven a 6 postes por turno, los Dragones Blancos y Dragones Negros mueven a 7 postes por turno, y los Dragones Rojos y Dragones de Hierro mueven a 8 postes por turnos. Cuando una carta de Evento causa que el tren del jugador que coge la carta (que ya ha movido) mueva a media velocidad, o el tren de un jugador entra en un área de mal tiempo, el movimiento restante del tren es reducido a la mitad, redondeando todas las fracciones por exceso.

Inundaciones

Cuando un río se inunda, todas las vías de todos los jugadores que sobrepasan el río son borradas inmediatamente. Las vías a través del río pueden ser reconstruidas y las nuevas vías que cruzan el río pueden construirse sólo después de que la carta de Evento de *Inundación* ha sido descartada al final del turno siguiente del jugador que la cogió. Reconstruir puentes cuesta lo mismo que la construcción de la vía original, es decir, 2 GP más el coste del poste kilométrico.

Tormentas de Arena

Cuando ocurre una tormenta de arena, los únicos trenes afectados son aquellos en los postes kilométricos en desiertos de arena cuando se coge la carta. Los trenes pierden un turno y se coloca una carga en la última ciudad a través de la cual haya movido. Todas las vías construidas a un poste kilométrico en desierto o desde él son borradas inmediatamente. Las vías pueden ser construidas de nuevo a postes kilométricos en desierto sólo después de que la carta de Evento de la Tormenta de Arena haya sido descartada al final del turno siguiente del jugador que la cogió.

Cargas Perdidas

Cuando un tren pierde una carga, el jugador que controla el tren elige qué carga se pierde del tren que la está transportando. La carta de Evento no afecta a ninguna carga recogida después de que se coja la carta.

Puente de Arco Iris

El Puente de Arco Iris une mágicamente las ciudades de Bluefield y Octomare y permanece con efecto para el resto del juego. La carta *Ataque del Mago* sólo suspende el uso de los puentes mágicos.

Regla de Torneo: El Puente de Arco Iris permanece con efecto hasta la siguiente vez que se coja la carta *Ataque del Mago*. El Puente de Arco Iris pueden volver a tener efecto cuando se vuelva a coger su carta (después de volver a barajar).

COMO GANAR

El ganador es el primer jugador cuya línea continua de vías conecta siete de las ocho ciudades importantes y que tiene 250 GP en efectivo. Wikkedde y Ozu-Zarkh están conectadas; una ciudad conectada sólo para el movimiento por

mar no está conectada por una línea continua de vías. Sólo se cuenta el efectivo; el dinero gastado en construir ferrocarriles no cuenta para ganar.

Cortesía en el Juego

Las cartas de Demanda de un jugador, carta de Capataz, y carta de Locomotora (junto con las fichas de carga sobre la carta de Locomotora) deben estar bocarriba delante del jugador. Un jugador no necesita mostrar su dinero hasta que aparezca la carta de Evento *Impuesto de Guerra*, después de lo cual la cantidad de dinero del jugador también es de información pública.

UN POCO SOBRE EL MUNDO

En el mapa sólo se muestra una parte del mundo de Darwinina. En el este está el Viejo Mundo, hogar del viejo y algo corrupto Imperio. Tiene un gobierno establecido desde hace mucho tiempo y relativamente estable. Muchos años antes, los exploradores y luego los colonos navegaron al este desde el Viejo Mundo y colonizaron lo que ahora llamamos el Nuevo Mundo. El Nuevo Mundo es realmente una colección de Reinos de varias razas diferentes, todas las cuales marchan ahora en relativa armonía desde la firma de la gran paz que estableció los límites nacionales.

El Reino Brillante

El reino más antiguo y más próspero en el Nuevo Mundo está poblado principalmente por humanos, el Reino Brillante fue fundado hace casi 100 años por los laboriosos hijos de hombres de negocios del Viejo Imperio. Rendon Frithark, tataratatarabuelo de la actual reina, rápidamente se estableció como Rey momentos después de que el primer transporte de colonos hubiera llegado. Su saber tratar con los pocos nativos que vivían en los verdes bosques y campos del futuro Reino Brillante fue lo suficiente para establecer a su familia como los nobles gobernantes del lugar.

Gobernado todavía por la Reina Tianna, el Reino Brillante es un modelo de gobierno ilustrado. La región es una monarquía constitucional y produce la mayoría de los suministros mundiales de lúpulo, leña, acero (gracias a los enanos), trigo, y ganado.

Caicenden

La misteriosa tierra del pueblo gato, Caicenden es raramente visitada por los extranjeros. Últimamente, debido a las invasiones orcas, el pueblo gato ha salido al mundo en busca de aliados. Gobernados por una matriarca, Cianna la Astuta, el pueblo gato son una raza en sí misma. Semigato, semihumano, su lenguaje es una mezcla de gruñidos y ronroneos, y es muy difícil de dominar. Los hombres gato son altamente valorados como exploradores y sus superiores sentidos de olfato y oído son valorados por toda la tierra. El marfil reunido de los cementerios de elefante todavía es el principal producto de exportación, aunque una clase de granjeros ha plantado trigo para vender a otros mercados.

Dul-El-Dur

Habitado por bárbaros salvajes, que luchan constantemente entre ellos, Dul-El-Dur no es realmente una parte del Nuevo Mundo... está simplemente al lado de él al sur. Su producto principal es marfil y especias. El marfil es cogido de los elefantes que se mueven por las junglas, y las especias de las plantas exóticas de la jungla. No hay gobierno central en Dul-El-Dur.

Eusarch

Esta ruidosa y recién formada tierra en la esquina suroccidental del Nuevo Mundo fue una tierra salvaje, habitada sólo por nativos hasta hace unos 40 años. Un hallazgo de oro en Ebannet atrajo a miles que querían ser millonarios desde el este, drenando las poblaciones de Janoshal y el Reino Brillante. Hay un pequeño gobierno y el gobierno del populacho está a la orden del día. Los viajeros en esta tierra están bien aconsejado de que deben ir bien armados y ser desconfiados.

Glyth Gamel

Esta tierra de elfos está gobernado por el sabio Rey Ninius. Un clase en ascenso de mercaderes ha aparecido entre la gente que principalmente vive en moradas arborícolas de esta tierra. Ahora hay un mercado para el buen vino producido de las viñas y huertas de las tierras boscosas. Los elfos de Glyth Gamel descubrieron al primer dragón, destinado a convertirse en el famoso "Dragón de Hierro" cerca de las fronteras del Reino Enano de Rakhatz. Ahora el Rey Ninius está procurando llevar a Glyth Gamel al mundo del negocio y el comercio que vendrá con el ferrocarril. Por supuesto hay elfos en la región que se oponen a este cambio y las rebeliones abiertas son un peligro constante al que tienen que enfrentarse los gobernantes de este Reino Élfico.

Iron Holm

Debido a la actividad volcánica en las montañas de este reino, los enanos de Rakhatz emigraron hacen años a través del desierto a la tierra de Iron Holm para hacer uso de las propiedades metalúrgicas de la región. Fueron excavados profundos túneles en las montañas para explotar el calor natural disponible. Hoy es el asiento de la mayor industria de producción armamentística en el mundo. Las armas y armaduras se producen aquí en las grandes fraguas alimentadas

con el calor del propio corazón del mundo.

Janoshal

Los descendientes de las familias gobernantes del Viejo Mundo colonizaron en masa Janoshal. Si existiera una copia del Viejo Imperio, se encontraría en Janoshal. Tiene su propio emperador, Jandorr II, y una larga lista de leyes que imitan al código imperial del Viejo Mundo. A pesar del rígido gobierno, Janoshal prospera principalmente de la venta de tabaco de pipa, apreciado en todo el mundo.

Koland

Este reino montañoso en el Norte fue fundado hace años por las antiguas tribus de navegantes. Es conocida también como la tierra de los Hombres Rojos (por su largo pelo rojo). Consta principalmente de muchos pueblos muy dispersos. Cada pueblo consiste en cabañas de madera o piedra con puntiagudos tejados muy empinados. Rodeando a las cabañas están los verdes y bien conservados jardines en los que los habitantes cosechan verduras en la corta estación de crecimiento.

Koland es una monarquía, actualmente gobernada por Eric XXI, que reside en un austero castillo situado en una alta colina en el centro de la ciudad capital de Kola (si puede ser llamada así – es más una larga colección de pequeños pueblos todos rodeados por una rústica muralla de piedra). El pueblo de Koland son altos y de piel blanca, y los hombres y mujeres están orgullosos de su largo pelo rojo. Los soldados visten armaduras de cota de malla, cascos puntiagudos de acero pulido, portan sólidos escudos redondos y generalmente están armados con espadas cortas o garrotes de guerra. En invierno esta indumentaria es suplementada con túnicas y pantalones de piel de reno y grandes abrigos de pelo hechos de piel de mamut.

La principal industria de Koland es el cuidado de los enormes mamuts y rebaños de renos que se mueven por la región. En el verano, los Mamuts suben a las tierras altas para comer, y en el invierno los dóciles animales bajan a los grandes pastizales cuidados por los habitantes para mantener a los rebaños durante el invierno. Se deduce que la principal mercancía de exportación de Koland es el marfil y las pieles, aunque la pesca también la hay en abundancia en algunos de los pueblos costeros más lejanos. Acechando en los bosques de pinos están los restos de una raza de enormes osos negros de las cavernas, el más grande de los cuales mide casi 4,5 metros de alto cuando está de pie. Los osos, junto con algunas bandas de lobos de los bosques ocasionalmente han atacado a los rebaños, pero su número ha disminuido en los años recientes.

Tierras Yermas del Norte

Aunque llamadas las Tierras Yermas del Norte, esta área es cualquier cosa menos tierras yermas. Sin embargo es ampliamente salvaje e incivilizada y es el último lugar del planeta donde moran los dragones. Las montañas y valles también abundan entre el terreno salvaje, incluyendo algunos osos de las cavernas y lobos de los bosques, así como bandas aisladas de gigantes, trolls, y orcos que habitualmente viven en las montañas.

El extremo oriental de las Tierras Yermas del Norte está dominado por los Tres Hermanos, tres volcanes activos que tienen una desagradable costumbre de entrar en erupción impredeciblemente justo en los momentos más inconvenientes. Situados ligeramente al oeste de los Tres Hermanos está la única área colonizada de la región, Nordkassel. Nordkassel fue construida hace siglos por lo gigantes, y posteriormente tomada por la Liga de varios magos, hechiceros y utilizadores de magia que convirtieron el lugar en una pequeña y animada ciudad en mitad de una tierra salvaje.

La principal exportación de las Tierras Yermas del Norte son Dragones domesticados, que los habitantes locales atrapan y traen a la ciudad para venderlos. La población de dragones está en declive, y en los años que vienen, puede que no quede ninguno que atrapar o vender.

Viejo Mundo

Muchas razas habitan el Viejo Mundo, pero el gran imperio, que ha conocido la paz durante cientos de años se está volviendo un poco decrépito en las fronteras. Los sobornos y la corrupción son corrientes en todos los niveles del gobierno... un hecho que conduce al éxodo a muchos ciudadanos importantes a Janoshal en el Nuevo Mundo. La gran escuela imperial de magos es el único reclamo que queda de la grandeza del Viejo Mundo. Allí se produce el suministro mundial de papiros mágicos bajo un monopolio estatal. Las universidades menores de Octomare y Opal Bezin aún mantienen un monopolio en la producción de varitas (armamento mágico).

Tierras Yermas de Orcos

El desierto occidental en el Nuevo Mundo es el último bastión de los Orcos nativos, que una vez vagaron por la mayor parte del Nuevo Mundo. Los orcos como raza se han organizado con un sistema tribal y una falta general de gobierno centralizado. La codicia y la avaricia son factores importantes, y raramente puede una alianza de tribus tener éxito en ningún esfuerzo conjunto durante mucho tiempo. Aparte de los descubrimientos accidentales de oro cerca de Orc Obaslyn, las ciudades orcas producen poco. En los tiempos recientes una fuerza misteriosa ha tomado posesión de los Orcos y los conduce a viles ataques contra sus vecinos.

Islas Piratas

Esta colección de islas, justo fuera de la costa del Reino Brillante, se asienta sobre las principales rutas comerciales marítimas del mundo. Durante muchos años han cobijado a peligrosos pero pintorescos piratas que hacían presa sobre la navegación. Sin embargo, esto es una cosa del pasado gracias a los esfuerzos de los señores del Reino Brillante que buscaron asegurar sus barcos con el uso de barcos de guerra bien armados. Sistemáticamente, los piratas fueron cayendo y llevados a la justicia. Los piratas que quedan, principalmente el Pueblo Pequeño y los Humanos, han cerrado el negocio y se han vuelto pescadores y ganaderos incipientes para ganar su subsistencia.

Rakhatz

Este reino de enanos, situado en las Colinas de Hierro está gobernado por el sabio e inteligente rey enano, Bagor Cabeza de Piedra. La completa historia del Dragón de Hierro comenzó cerca de la que una vez fue una mina de hierro alejada cerca de Redcliffe, alguna leguas al norte de Railla, la capital. Originalmente usados para traer el mineral de debajo del suelo, el ferrocarril ha sido puesto para nuevos usos. Ahora, Redcliffe es un lugar muy ocupado superpoblado con elfos, enanos y humanos, empeñados en producir las cantidades masivas de Dragones de Hierro que serán necesarios para echar a los trenes que recorren el continente. Hierro y Acero son las principales exportaciones de Rakhatz.

Silvarre

Bordeado por Rakhatz al norte, Janoshal y Wislandor al Este, Caicenden al Sur, y las Tierras Yermas Orcas al Oeste, este viejo reino élfico del sur ha crecido últimamente fuera de su reducto y busca alianzas con otras naciones. Acosado por incursiones orcas, y ataques de horribles lobos, los elfos de Silvarre han formado con Rakhatz, Glyth Gamel y el Reino Brillante una defensa común y la construcción del gran ferrocarril transcontinental. Como en Glyth Gamel, hay aquí una clase emergente de mercaderes, y el comercio con otras regiones se está volviendo más importante. La principal exportación del reino es la fruta, y por supuesto, el buen vino élfico.

NOTA DEL JUGADOR: Los bosques en el mapa están todos representados por árboles de hoja caediza. En el mapa original, los bosques de Glyth Gamel y los puntos al norte eran pequeños símbolos de árboles perennes, y los bosques de Silvarre y puntos al sur eran los mismos símbolos de hoja caediza. Bien, sólo está permitido un símbolo por bosque. El símbolo de perenne ahora es leña. Allí la tienes.

Wislandor

Anteriormente una raza de navegantes, cuyas flotas gobernaron los mares, la Gente Pequeña de Wislandor han abandonado sus vías náuticas gracias principalmente a las depredaciones de los temibles Piratas. Hace años, dejaron de construir barcos y transformaron sus industrias para hacer otras cosas, principalmente joyería, un oficio en el que la Gente Pequeña es excelente. La Gente Pequeña son cortos de estatura y joviales por naturaleza... nunca llevan zapatos (tienen pies muy peludos) y todos tienen aún un deseo latente por la vida marinera.

Submundo

Habitado por todo tipo de criaturas nefandas, principalmente orcos, pero también incluidas Trolls, Vampiros y otras innombrables, el Submundo es un lugar oscuro y extraño. Se rumorea que los grandes túneles originalmente fueron excavados por los enanos, que más tarde se desplazaron a Iron Holm después de una serie de guerras con los orcos de las tierras yermas de arriba. Ahora, el Submundo, y su gran ciudad subterránea Uloggh, han conseguido el respeto de la mayoría de las naciones del Nuevo Mundo... Las frías temperaturas en el subterráneo (y la habilidad de los maestros cerveceros) les ha permitido convertirse en los cerveceros del mundo.

NOTA DEL JUGADOR: Los espacios alpinos sombreados en gris en el Submundo realmente son de roca sólida. Puedes trazar tu camino a través de ellas si quieres, pero te resultará costoso. También, hay un túnel secreto que conduce a través de la tierra desde Uloggh a Orc Octzerro en la superficie. Desafortunadamente, ningún tren puede pasar, así que éste sólo tiene posibilidades para jugar al rol, no para jugar con trenes.