La línea Tōkaidō del Shinkansen comenzó a construirse en 1959 con el objetivo de que el tren más veloz del momento estuviese listo para los Juegos Olímpicos de Tokio en 1964. En **Shinkansen Zero-Kei**, *los jugadores, en el papel de constructores, se encargarán de edificar esta histórica línea férrea, así como las estaciones que la forman. Además, podrán contribuir a que las sedes olímpicas estén listas para los Juegos. El jugador que desempeñe su tarea con mayor eficacia se proclamará vencedor.*

COMPONENTES

1 tablero

1 loseta de orden de turno

12 fichas de sede olímpica

Numeradas del 1 al 12

4 fichas de carta usada

38 cartas de tren

Locomotora x4 | *Vagón x30* | *Vagón de cola x4*

18 cartas de evento

x6 | *x6* | *x6*

1 contador de coste de vía

5 contadores de acción

12 estaciones

x4 | *x4* | *x4*

3 contadores de valor de estación

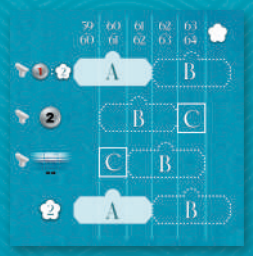
12 fichas de vía/obra (según por qué lado se usen)

Lado obra | *Lado vía*

36 yenes

x22 | *x6* | *x8*

1 tablero de acciones para el modo solitario



4 fichas de orden de turno

4 contadores de puntuación

28 pebeteros

x7 | *x7* | *x7* | *x7*

3 fichas de sede cerrada para el modo solitario

1 reglamento

Autores:
Sheila Santos & Israel Cendrero
Ilustraciones:
Loka Made Studio
Diseño gráfico y maquetación:
David Prieto
Desarrollo y reglamento:
Juan Luque & Rafael Sáiz

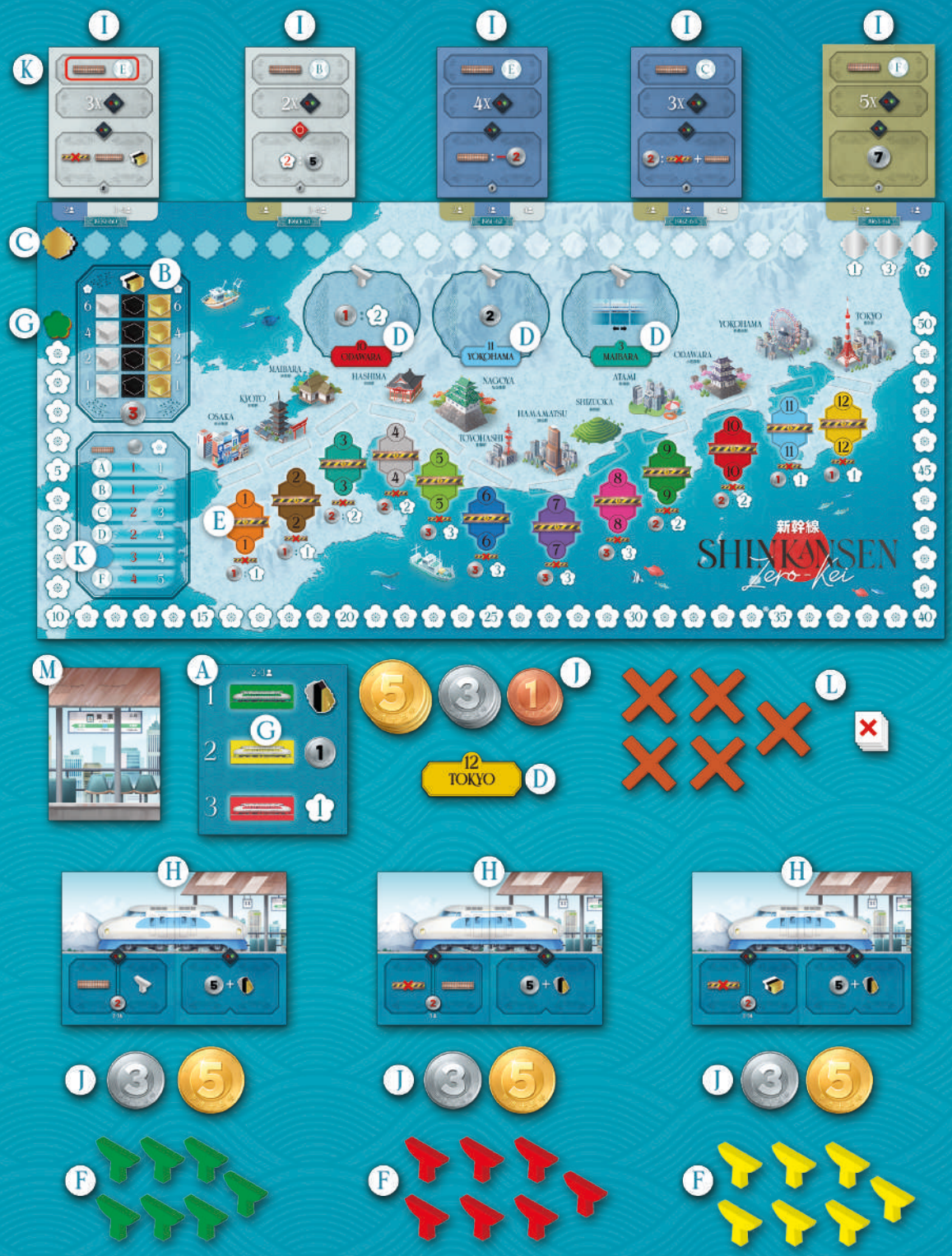
Los autores quieren dar las gracias a Flipper por ir el último eligiendo y a Pergar por ser el tercer jugador, sin vosotros este tren no iría tan rápido; a Rafa y Juan por las innumerables horas en TTS; a David por las innumerables horas haciendo iconos; y a ti por jugar, siempre.

Ludonova quiere dar las gracias a Antonio Varela, Alberto Martínez y Paco Cantarero por su colaboración en las pruebas del juego.

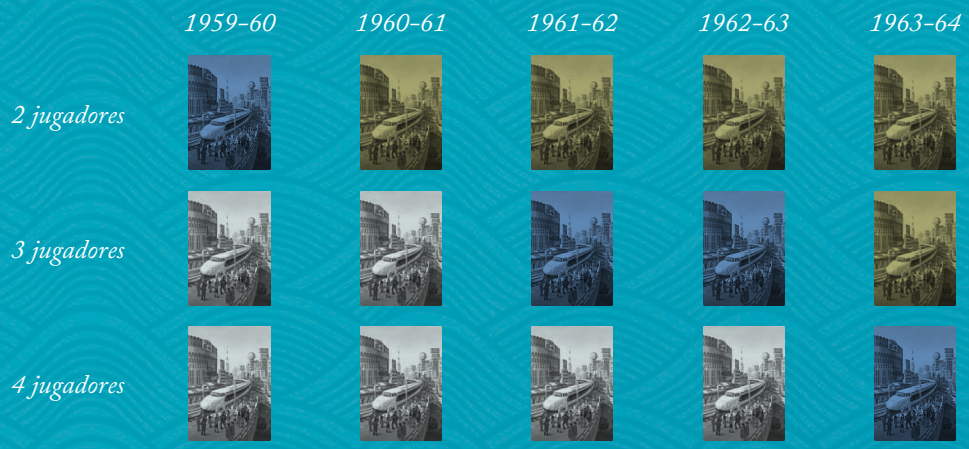
@ Ludonova S.L., 2021. Todos los derechos reservados.
San Pablo 22 – Córdoba – España

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Ejemplo de preparación a 3 jugadores



A. Coloca el tablero en el centro de la mesa y justo debajo, la loseta de orden de turno por el lado que corresponda al número de jugadores que participan en la partida.
B. Coloca las 12 estaciones según su color en la zona del tablero reservada para las estaciones sin construir.
C. Coloca apilados al azar los 3 contadores de valor de estación en la casilla inicial del marcador de valor de estación.
D. Mezcla las fichas de sede olímpica, coge 3 al azar y colócalas boca arriba en los 3 espacios de sede olímpica del tablero. Coloca el resto a un lado de la mesa, podrías necesitarlas más adelante.
E. Coge las 12 fichas de obra y coloca una sobre cada una de las casillas de estación de las ciudades del tablero.
F. Cada jugador elige un color y coloca los 7 pebeteros de ese color en su área de juego.
G. Coge las fichas de orden de turno de los colores que se vayan a usar en la partida y colócalas al azar en las casillas de la loseta de orden de turno. A continuación, apila los contadores de puntuación en la casilla cero del marcador de puntuación en el orden que indique la loseta de orden de turno: el contador del primer jugador arriba del todo y el del último jugador abajo del todo.
H. Coloca en el centro de la mesa las cartas de locomotora que correspondan al número de jugadores que participan en la partida por su cara correspondiente. A continuación, comenzando por el último jugador según la loseta de orden de turno y terminando por el primero, cada jugador elige una carta de locomotora y la coloca en su área de juego (a 3 jugadores sobrará una). Por último, cada jugador coge una carta de vagón de cola y la coloca a la derecha de su carta de locomotora, formando su tren inicial (aún sin vagones).
I. Ordena las cartas de evento por el color de su dorso y baraja los 3 mazos por separado. A continuación, coloca al azar una carta boca arriba en cada uno de los 5 huecos de la parte superior del tablero. Cada uno de los huecos indica el tipo de carta que debes colocar según el número de jugadores.



J. Suma los yenes que muestran las 5 cartas de evento en su parte inferior y reparte ese mismo número de yenes a cada jugador (en este ejemplo 8 yenes). Forma una reserva con el resto de yenes.
K. Coloca el contador de coste de vía en la casilla (letra) que indique la primera carta de evento (1959-60).
L. Coloca los 5 contadores de acción y las 4 fichas de carta usada junto al tablero.
M. Baraja las cartas de vagón formando un mazo de robo boca abajo y colócalo a la izquierda de la loseta de orden de turno. Deja un espacio junto a este para el mazo de descarte.

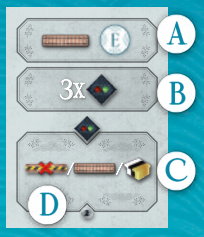
Devuelve a la caja las cartas de locomotora, de vagón de cola y de evento sobrantes, así como los contadores y las fichas de los colores que no se usen.

RESUMEN Y OBJETIVO

En cada ronda de una partida a *Shinkansen Zero-Kei*, irás formando tu propio tren bala. Cada carta de vagón que añadas a tu tren te proporcionará una acción o una habilidad. Estas acciones te permitirán, principalmente, preparar el terreno para construir vías y estaciones, colaborar en la preparación de las sedes olímpicas y obtener nuevas cartas de vagón. Las cartas de vagón están asociadas a ciudades por las que pasa la línea, si consigues conectar dichas ciudades en el orden correcto, obtendrás una recompensa en puntos de victoria. Tras 5 rondas, que corresponden a los 5 años que duró la construcción de la línea, el jugador que haya obtenido más puntos de victoria se proclamará vencedor.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS

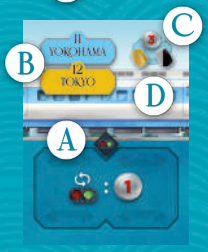
En *Shinkansen Zero-Kei* hay dos tipos de cartas: **cartas de evento y cartas de tren.**



Cartas de evento: En cada ronda habrá una carta de evento activa a la que llamaremos carta de evento actual. Esta carta determina: el coste de construcción de vía (A); el número de acciones disponibles para cada jugador (B); un efecto de fin de ronda o una acción disponible (C); y el número de yenes que proporciona al inicio de la partida (D).

Las cartas de tren se dividen en 4 tipos diferentes:

Locomotora: Permite realizar una (y solo una) de las acciones mostradas en ella (A) pagando 2 yenes (B), además del coste propio de la acción. Podrás usar las locomotoras de otros jugadores (en este caso el dueño recibe los 2 yenes).



Vagón de acción: Proporciona una acción (A) **desde el momento que lo añades a tu tren.** Además, muestra una o dos ciudades de la línea férrea (B); el coste de compra de la carta y un recordatorio del posible incremento de coste (C); y el contador o contadores de valor de estación que debes avanzar (D).

Vagón de habilidad: Proporciona una ventaja permanente (A) durante la partida **desde el momento en que lo añades a tu tren.** Además, muestra el mismo tipo de información ya descrita para el vagón de acción.

Vagón de cola: Proporciona la acción de obtener 5 yenes y avanzar un paso un contador de valor de estación a tu elección (A).

JUGANDO

Cada una de las 5 rondas de las que consta una partida a *Shinkansen Zero-Kei* está dividida en 3 fases:

Fase 1. Preparación de la ronda.
Fase 2. Compra de nuevos vagones.
Fase 3. Añadir nuevo vagón y acciones.

FASE 1. PREPARACIÓN DE LA RONDA

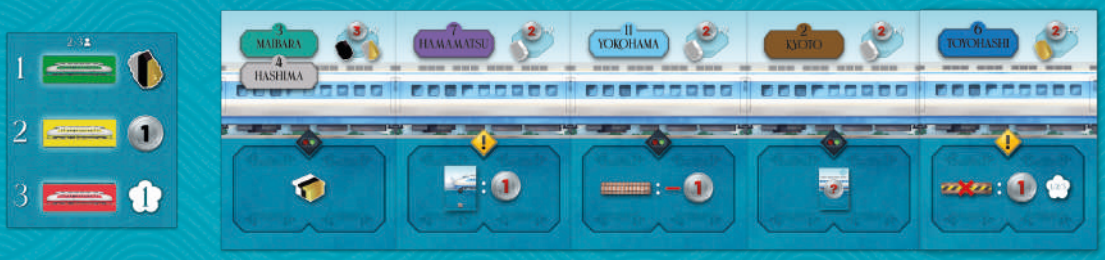
A. Evento: Voltea la carta de evento de la ronda anterior (excepto en la primera ronda). La primera carta de evento boca arriba comenzando por la izquierda se convertirá en la carta de evento actual.

B. Coste de construcción de vía: Coloca el contador de coste de vía en la casilla (letra) que indique la carta de evento actual.

C. Ingresos: Cada jugador obtiene **1 yen** de la reserva por cada pebetero propio que tenga en cualquiera de las 3 sedes olímpicas.

El jugador amarillo recibe 2 yenes, el rojo 4 yenes y el verde 1 yen.

D. Nuevos vagones: Roba del mazo de cartas de vagón tantas cartas como **el número de jugadores más dos**, y despliégalas de una en una a la derecha de la loseta de orden de turno, formando una fila.



En una partida a 3 jugadores, la fila de cartas en cada ronda será de 5 cartas.

FASE 2. COMPRA DE NUEVOS VAGONES

Por orden de turno, comenzando por el jugador que tenga su ficha en la casilla 1 en la loseta de orden de turno, los jugadores llevan a cabo los siguientes pasos en el orden indicado:

A. Elige una carta de vagón de las disponibles en la fila y coloca sobre ella tu ficha de orden de turno, pero no la lleves aún a tu tren. **Esta acción es obligatoria.**

B. Paga el coste indicado en la carta. **Si la carta elegida corresponde a una ciudad donde ya se ha construido una estación, el precio se incrementa en 2 yenes; si la carta muestra 2 ciudades y ambas tienen estación, el coste aumentaría en 4 yenes. Todas las cartas de vagón recuerdan este posible incremento mediante los símbolos +? en su esquina superior derecha.**

Si no tienes dinero suficiente para pagar la carta que has elegido, debes pagar en puntos de victoria (PV) la diferencia, en este caso, cada PV equivaldría a un yen. No puedes elegir una carta que no puedas pagar, sumando tus yenes y tus PV.

C. Avanza un paso el contador de valor de estación que indique la carta que has elegido. Si la carta muestra 2 contadores, avanza un paso el contador del color indicado por el primer icono y, a continuación, avanza un paso el contador de uno de los 2 colores indicado por el segundo icono.

Si un contador cae en una casilla donde hubiera otros, colócalo encima formando una pila. El contador más arriba se considera siempre que está más avanzado a efectos de puntuación (ver más adelante). Si un contador alcanza la última casilla del marcador, ya no avanzará más.

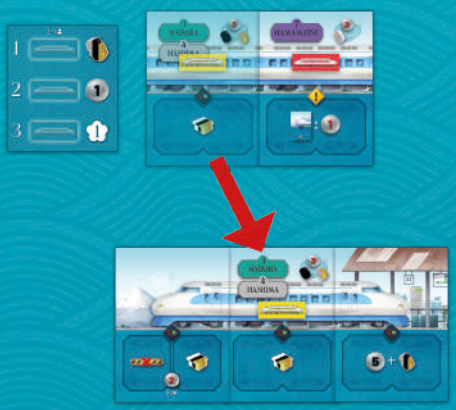
D. Una vez que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de comprar un nuevo vagón, coloca boca arriba las cartas restantes en el mazo de descarte junto al mazo de robo.

El jugador verde juega primero. Coloca su ficha de orden de turno en la carta de Toyohashi (6) y paga 4 yenes: 2 por su coste y 2 más porque esa ciudad ya tiene construida una estación (A). Seguidamente, avanza un paso el contador de valor de estación dorado como indica la carta (B). A continuación, el siguiente jugador (amarillo) llevará a cabo estos mismos pasos, y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan comprado un nuevo vagón.

FASE 3. AÑADIR NUEVO VAGÓN Y ACCIONES

Esta fase también se lleva a cabo por orden de turno, pero ahora este orden viene determinado por la cercanía a la loseta de orden de turno, comenzando la ronda el jugador que tenga su ficha de orden de turno más cerca de la loseta y terminando por el que la tenga más lejos de la loseta.

A. Coge la carta de vagón que has adquirido junto con tu ficha de orden de turno, desplaza tu carta de vagón de cola a la derecha y coloca la nueva carta de vagón en el hueco que has creado entre la carta de vagón de cola y el resto del tren.



El jugador amarillo, ahora primero en el orden de turno, coloca la carta de Maibara (3)-Hashima (4) a la izquierda de su vagón de cola.

B. Coloca tu ficha de orden de turno en una casilla libre de la loseta de orden de turno y obtén inmediatamente la recompensa que indique la misma:

- Avanza un paso un contador de valor de estación a tu elección.
- Obtienes 1 yen.
- Obtienes 1 PV.
- Obtienes 2 yenes.

Después de colocar la nueva carta de vagón en su tren, el jugador amarillo coloca su ficha de orden de turno en la casilla 2 de la loseta de orden de turno y obtiene 1 yen.

C. Realiza el número de acciones que indique la carta de evento actual. Puedes elegir entre las acciones que ofrezca tu propia locomotora (pagando 2 yenes por usarla), la locomotora de los demás jugadores (pagando los 2 yenes a su propietario), la que pueda ofrecer la carta de evento actual o cualquier acción que proporcionen tus cartas de vagón, incluido tu vagón de cola, teniendo en cuenta que **sólo puedes usar cada carta una sola vez.**

Para llevar la cuenta de las acciones que te quedan y de las cartas que ya has usado, antes de empezar, coge tantos contadores de acción como acciones haya disponibles para la ronda actual, y cada vez que realices una acción, coloca uno de esos contadores sobre la carta correspondiente. Una vez termines de realizar tus acciones, recoge los contadores de acción de las cartas y entrégaselos al siguiente jugador en el orden de turno.

ACCIONES

El número de acciones que puedes realizar en cada ronda es variable y siempre depende de lo que indique la carta de evento actual. Si decides realizar menos acciones de las disponibles, **recibes 1 yen por cada acción que no realices.**

Puedes hacer las acciones en el orden que quieras, pero a menos que se indique lo contrario, cada carta solo se puede usar una vez. Puedes realizar varias veces la misma acción si usas varias cartas que te la ofrezcan.

El coste de usar una carta de locomotora es siempre 2 yenes. Si usas la locomotora de otro jugador, paga los 2 yenes a dicho jugador. Al coste de usar la locomotora hay que añadirle el coste de la acción que realices con ella, si lo tuviera.

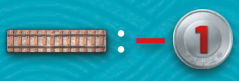
Las acciones disponibles en las cartas de tren son las siguientes:

Ingresos: Obtienes 5 yenes y avanza un paso un contador de valor de estación a tu elección.

Preparar terreno: Elige una ciudad que tenga una ficha de obra en su casilla de estación, paga el coste indicado bajo la misma, retira la ficha y **colócala por su lado de vía sobre tu carta de locomotora.** Recibes los PV indicados bajo la casilla de estación.

Preparar terreno (-1 yen): Acción de preparar terreno, pero pagando 1 yen menos de lo indicado bajo la casilla de estación. Sigues obteniendo los PV indicados bajo la misma.

Construir vía: Elige un tramo de vía vacío de la línea férrea **(cada tramo corresponde a una ciudad)**, paga el coste que indique el contador de coste de vía y coloca una vía de tu locomotora en el tramo elegido. Recibes los PV que indique el contador de coste de vía. Si no tienes ninguna vía en tu locomotora, puedes usar la de otro jugador, pagando el coste que indique el contador de coste de vía a dicho jugador (un jugador no puede negarse a que otro use una de sus vías).



Construir vía (-1 yen): Acción de construir vía pagando 1 yen menos de lo que indique el contador de coste de vía, pero obteniendo los PV que indique dicho contador.

Construir estación: Paga 3 yenes, elige un color de estación y coge la primera estación de dicho color, comenzando por arriba, de la zona de estaciones sin construir del tablero. A continuación, colócala en una casilla de estación vacía de una ciudad a tu elección, es decir, en la que previamente se haya preparado el terreno y en la que aún no haya estación. Obtienes los PV correspondientes a la fila donde se encontraba la estación que has construido (6, 4, 2 o 1 PV).

Construir estación (-1 yen): Acción de construir estación pagando 1 yen menos.

Comprar carta (un único uso): Elige una carta del mazo de descarte, paga su coste (más el incremento si la/s ciudad/es tienen estaciones), coloca la nueva carta a la izquierda del vagón de cola de manera habitual y avanza un paso el contador o contadores de valor de estación que indique la carta. Por último, coloca una ficha de carta usada sobre la carta utilizada, tapando su icono, para indicar que no la puedes volver a utilizar más en lo que resta de partida. **Nota: Sólo puedes comprar una carta si tienes suficientes yenes para pagarla.**

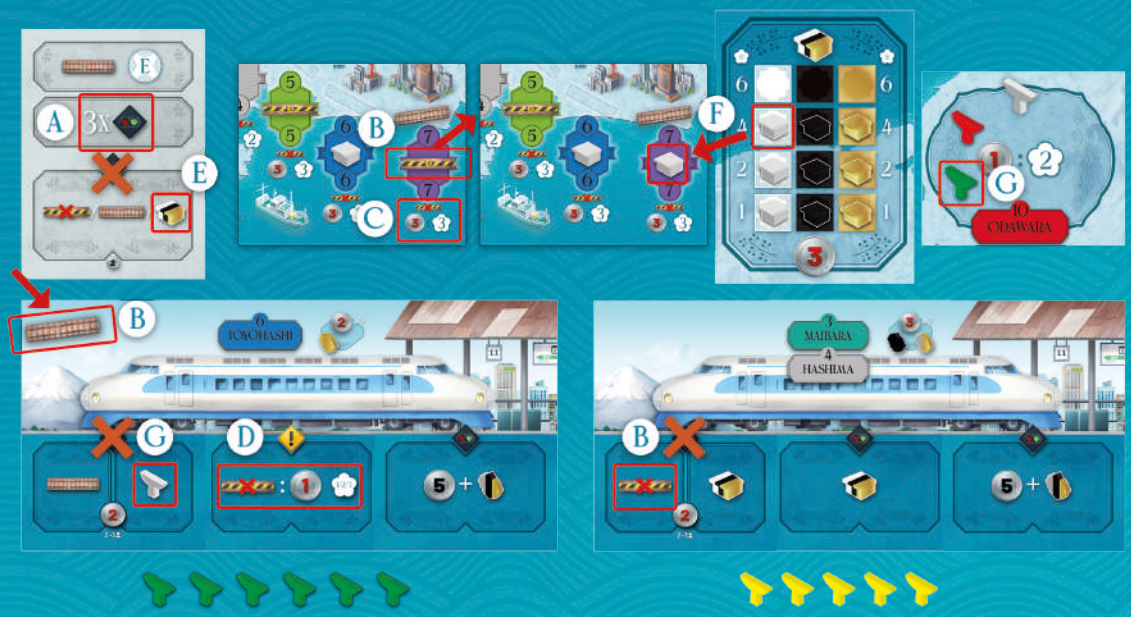
Participar en sede olímpica: Coloca uno de tus pebeteros en alguna de las 3 sedes olímpicas. Tras ello, puedes aplicar el efecto de la sede elegida:

Paga 1 yen para sumar 2 PV inmediatamente.

Obtienes 2 yenes.

Recoloca una carta de vagón de tu tren en la posición que desees; cógela, desplaza el resto de vagones para hacerle hueco y vuelve a colocarla. Esta acción solo está disponible en la sede olímpica.

Repetir acción: Pagando 1 yen puedes volver a utilizar una carta que ya hayas usado este turno, incluida la de evento, para realizar de nuevo su acción. En el caso de que vuelvas a utilizar tu locomotora o la de otro jugador, tendrás que pagar de nuevo el coste habitual por usarla (2 yenes).



En esta ronda, la carta de evento actual indica que cada jugador puede realizar 3 acciones (A). Podrán elegir entre sus cartas de tren, las locomotoras de otros jugadores y la acción que proporciona la carta de evento.

En su turno, el jugador verde tiene intención de construir una estación en Hamamatsu (7), pero debe primero preparar el terreno ahí. En su tren no se encuentran ni la acción de preparar terreno ni la de construir estación. Usa la locomotora del jugador amarillo para preparar el terreno en Hamamatsu (7) y por ello le paga 2 yenes (B). El coste de preparar el terreno de Hamamatsu (7) es de 3 yenes (C), pero tiene una carta de habilidad que le permite realizar esta acción a un coste fijo de 1 yen (D). En total, la acción le ha costado 3 yenes, 2 por usar la locomotora del jugador amarillo y 1 por realizar la acción, y le ha reportado 3 PV y una vía que ha colocado en su locomotora al preparar el terreno en Hamamatsu (7).

Con el terreno ya preparado en Hamamatsu (7), realiza la acción construir estación que proporciona la carta de evento actual (E): esto le cuesta 3 yenes y le reporta 4 PV (valor indicado en la fila donde estaba la estación blanca que acaba de construir) (F).

Como tercera y última acción, usa su propia locomotora pagando 2 yenes, para participar en la sede olímpica de Odawara (10), que le permite pagar 1 yen para obtener 2 PV (G).

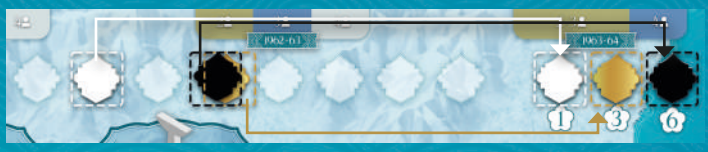
FIN DE RONDA

Una vez que todos los jugadores hayan terminado de realizar sus acciones, se comprueba si la carta de evento actual incluye un efecto de fin de ronda, en cuyo caso se aplica dicho efecto. A continuación, si aún no se ha jugado la quinta y última ronda, se prepara la siguiente ronda (ver PREPARACIÓN DE LA RONDA, pág. 5).

FIN DE PARTIDA Y PUNTUACIÓN FINAL

La partida termina al finalizar la quinta ronda, una vez el último jugador complete su turno, tras lo cual se pasa directamente a la puntuación final.

Antes de comenzar con la puntuación final, coloca los contadores de valor de estación en las casillas de puntuación de estación según la posición en la que hayan terminado en el marcador: el más avanzado se coloca en la casilla de 6 PV, el segundo en la casilla de 3 PV y el último en la casilla de 1 PV. Si varios contadores han terminado en la misma casilla, el que esté más arriba se considera más avanzado.



A continuación, lleva a cabo la puntuación final en el siguiente orden:

CIUDADES

· Las ciudades **con vía construida y una estación** del color cuyo contador de valor ha quedado más avanzado otorgan 6 PV; las ciudades con vía construida y una estación del color cuyo contador ha quedado segundo otorgan 3 PV; y las ciudades con vía construida y una estación del color cuyo contador ha quedado último otorgan 1 PV.

· Las ciudades **con vía construida, pero sin estación,** no otorgan PV.

· Las ciudades **sin vía construida, independientemente de si tienen estación o no,** otorgan -3 PV.

Los jugadores suman los PV correspondientes por cada ciudad en sus cartas de vagón. Si un mismo jugador tiene más de una carta con la misma ciudad, puntúa dicha ciudad tantas veces como cartas tenga de la misma.

SEDES OLÍMPICAS

Cada sede olímpica se puntúa por separado. El jugador que tenga más pebeteros en una sede olímpica puntúa la ciudad correspondiente de la misma manera que se ha descrito anteriormente (ver CIUDADES más arriba), por tanto, esta puntuación puede ser negativa si la ciudad en cuestión no tiene vía construida. En caso de empate, puntúan la ciudad todos los jugadores empatados.

CIUDADES CONECTADAS

Empezando desde su locomotora, cada jugador determina cuántas ciudades con números consecutivos y en orden ascendente tiene en sus cartas de vagón. Las ciudades sin vía construida interrumpen la secuencia y no se puntúan. Cada ciudad en la secuencia más larga otorga 3 PV (solo se puntúa la secuencia más larga, con un mínimo de 2 ciudades conectadas). Varias ciudades con un mismo número no rompen la secuencia, pero en este caso, cada ciudad sólo se puntúa una vez.

ELEMENTOS SOBRANTES

Cada jugador suma:

· -3 PV por cada pebetero sobrante en su área de juego.
· 1 PV por cada 3 yenes que le hayan sobrado.
· 1 PV por cada vía que conserve sobre su carta de locomotora.

El jugador que haya obtenido más puntos se proclamará vencedor. En caso de empate ganará el jugador, de entre los empatados, que tenga más pebeteros en su área de juego. Si el empate persiste, se comparte la victoria.

La puntuación del jugador amarillo al acabar la quinta ronda es de 31 PV. Para obtener su puntuación final, hay que sumar:

A. Ciudades: Osaka (1): 0 PV; Kyoto (2): -3 PV; Maibara (3) x2: 12 PV; Hashima (4): 3 PV; Nagoya (5): 1 PV. Total: 13 PV.

B. Sedes olímpicas: Puntúa las sedes de Yokohama (11), donde empata con el jugador rojo, y Maibara (3). Yokohama le otorga -3 PV (no tiene vía construida) y Maibara le otorga 6 PV.

C. Ciudades conectadas: 9 PV por la conexión Maibara (3) – Hashima (4) – Nagoya (5) en su tren, a pesar de tener también Osaka (1) y Kyoto (2), pero al no haber vía construida en Kyoto se interrumpe el recorrido.

D. Elementos sobrantes:

D1. -6 PV por los dos pebeteros en su área de juego.
D2. 1 PV por 3 yenes (le sobran 2).
D3. 1 PV por la vía en su locomotora.

Puntuación total del jugador amarillo: 52 PV (31 + 21)

HABILIDADES DE LAS CARTAS DE VAGÓN

Las habilidades son modificaciones sobre las reglas generales que afectan solo al dueño del tren en el que se encuentran; su efecto es permanente y, por tanto, no necesitan de una acción para activarlas.

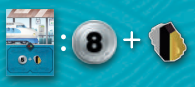
El coste de construir estación pasa a ser de 2 yenes y otorga 1 PV adicional a los que otorgaría de manera habitual.

Cuando realices la acción construir vía, puedes elegir cualquier casilla del marcador de coste de vía, ignorando donde se encuentre el contador de coste de vía. Consecuentemente, pagarás el coste y recibirás los PV que indique la casilla que hayas elegido.

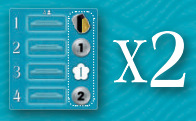
Cuando realices la acción participar en sede olímpica, obtienes dos veces la recompensa de la sede donde hayas colocado tu pebetero. En el caso de elegir la sede que otorga 2 PV, necesitarás pagar 2 yenes para obtener 4PV.

El coste de la acción preparar terreno pasa a ser de 1 yen, independientemente de lo indicado bajo la casilla de estación. Sigues obteniendo los PV indicados bajo la misma.

El coste de usar una carta de locomotora propia o ajena pasa a ser de 1 yen en lugar de 2.



Tu vagón de cola te otorga 8 yenes en lugar de 5 (y avanzas un paso un contador de valor de estación a tu elección como de costumbre).



A la hora de colocar tu ficha de orden de turno en una casilla de la loseta de orden de turno, obtienes dos veces la recompensa correspondiente. **En caso de elegir la casilla 1, no puedes avanzar el mismo contador de valor de estación 2 veces.**

ACCIONES Y EFECTOS DE LAS CARTAS DE EVENTO

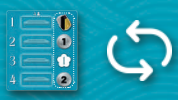
Hay 3 tipos de cartas de evento: gris, azul o verde. Cada una de ellas proporciona una acción o un efecto de fin de ronda.

CARTAS GRISES

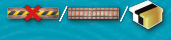
Acción: Realiza la acción participar en sede olímpica y avanza un paso uno de los contadores de valor de estación a tu elección. Debes realizar ambas acciones y puedes hacerlo en cualquier orden.

Al finalizar la ronda, cada jugador puede elegir perder 2 PV para ganar 5 yenes.

Al finalizar la ronda, cada jugador recibe 4 yenes.



Al finalizar la ronda, cada jugador volverá a recibir la recompensa de la casilla de la loseta de orden de turno donde se encuentre. **Puede duplicarse con la habilidad correspondiente. En el caso de la casilla 1, no se podrá avanzar el mismo contador de valor de estación 2 veces.**



Acción: Puedes realizar una de estas 3 acciones: preparar terreno, construir vía o construir estación pagando el coste correspondiente.

Al finalizar la ronda, los jugadores obtendrán los yenes indicados según su posición en el marcador de puntuación. En caso de empate, prevalece el orden de turno.

CARTAS AZULES

Al finalizar la ronda, todos los jugadores pueden comprar en orden de turno una carta del mazo de descarte y añadirla a su tren. Como de costumbre, la carta se añade a la izquierda del vagón de cola y se avanzan los contadores de valor de estación que indique.

Acción: Puedes volver a realizar una acción de una carta de tren que ya hayas usado. En el caso de volver a utilizar tu locomotora o la de otro jugador, tendrás que volver a pagar de nuevo el coste por usarla (2 yenes).

Acción: Puedes pagar 2 yenes para realizar las acciones: preparar terreno y construir vía. Además de los 2 yenes, debes pagar el coste de las 2 acciones. Debes realizar ambas acciones y puedes hacerlo en cualquier orden.

Acción: Puedes pagar 3 yenes para comprar una ficha de sede olímpica no usada (elíjela entre todas las disponibles) y colocarla inmediatamente en una de tus cartas de vagón. A partir de ahora, dicha carta incluirá la ciudad elegida a los efectos de puntuar ciudades y ciudades conectadas.

Acción: Realiza la acción construir vía pagando 2 yenes menos de lo que corresponda. Sigues obteniendo los PV que indique el contador de coste de vía.

Acción: Puedes pagar 1 yen para realizar las acciones: preparar terreno y construir estación. Además del yen, debes pagar el coste de las 2 acciones. Debes realizar ambas acciones y puedes hacerlo en cualquier orden.

CARTAS VERDES

Acción: Realiza la acción participar en sede olímpica.

Al finalizar la ronda, todos los jugadores pueden puntuar una ciudad de su tren a su elección, teniendo en cuenta las cartas de vagón que tengan de dicha ciudad y el valor de las estaciones según estén posicionados los contadores de valor de estación en ese momento (ver CIUDADES, pág. 10).

Acción: Realiza la acción construir estación pagando el coste que corresponda.

Acción: Realiza la acción preparar terreno pagando el coste que corresponda.

Acción: Realiza la acción construir vía pagando el coste que corresponda.

Acción: Obtienes 7 yenes.

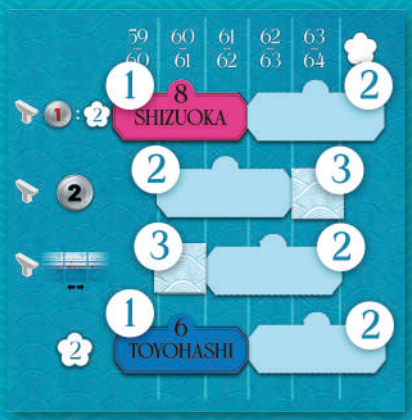
MODO SOLITARIO

Intenta derrotar al automa llamado Hideo en honor al creador de la primera línea del Shinkansen.

PREPARACIÓN

Prepara una partida para 2 jugadores, pero con las siguientes excepciones:

· Elige un color de jugador para Hideo y coloca todos sus componentes en un lado de la mesa.
· Coloca tu ficha de orden de turno en la casilla 1 de la loseta de orden de turno y la de Hideo en la casilla 2; a continuación, apila tu contador de puntuación encima del de Hideo en la casilla cero del marcador de puntuación.
· Elige una de las dos cartas de locomotora, la otra se la queda Hideo. Hideo no necesita vagón de cola.
· Crea el mazo de descarte con las 6 cartas de vagón que muestran 2 ciudades y, después, baraja las demás cartas de vagón para crear el mazo de robo.
· Hideo no recibe ningún yen durante la preparación de la partida.
· Mezcla boca abajo las 9 fichas de sede olímpica restantes y las 3 fichas de sede cerrada. Prepara el tablero de acciones de Hideo como se indica a continuación:



1. Coloca al azar 2 fichas de sede olímpica **boca arriba** en las posiciones A.

2. Coloca al azar 4 fichas de sede olímpica **boca abajo** en las posiciones B.

3. Coloca al azar 2 fichas de sede cerrada **boca abajo** en las posiciones C.

Deja las fichas restantes a un lado de la mesa.

JUGANDO

Hideo será a todos los efectos otro jugador y podrás usar su locomotora o sus vías pagándole por ello; en su turno, Hideo podrá obtener las recompensas del orden de turno, participar en las sedes olímpicas y obtener sus ingresos, comprar nuevos vagones para su tren, realizar acciones y recibir PV por ellas, etc., pero con ciertas particularidades importantes:

· Hideo nunca paga dinero por nada. Por tanto, compra cartas y realiza acciones sin coste.
· Siempre que Hideo obtenga dinero por cualquier motivo, convertirá automáticamente cada yen obtenido en 1 PV. Nunca dispone de dinero durante la partida.
· Las acciones de Hideo se rigen exclusivamente por su tablero de acciones, no le afectan por tanto las cartas de evento en juego ni las cartas de vagón que añada a su tren.

FASE 1. PREPARACIÓN DE LA RONDA

Juega y prepara las 5 rondas como de costumbre, con la salvedad de que en cada ronda solo desplegarás **3 nuevas cartas de vagón en vez de 4.**

FASE 2. COMPRA DE NUEVOS VAGONES

En su turno, Hideo siempre intentará colocarse en la carta del medio de la fila de vagones disponibles. Si esa carta no estuviera disponible (porque la has elegido tú antes), elegirá la carta más cercana a la loseta de orden de turno. Hideo avanza un paso el contador de valor de estación de la carta que elija, como de costumbre.

FASE 3. AÑADIR NUEVO VAGÓN Y ACCIONES

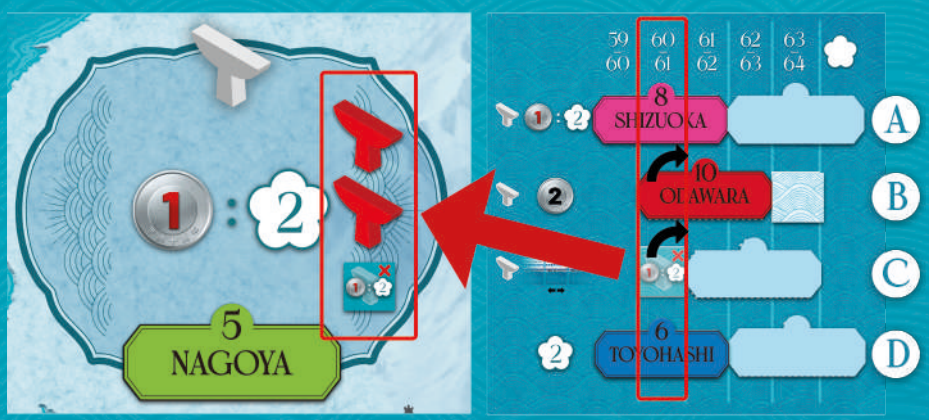
Hideo colocará las cartas de vagón que vaya adquiriendo junto a su locomotora, dejando siempre visibles las ciudades que muestran esas cartas. Te puede ser útil ir ordenando las cartas de vagón de forma ascendente por el número de sus ciudades, si quieres controlar durante la partida las ciudades que va conectando Hideo.

A la hora de elegir orden de turno, Hideo colocará su ficha en la primera casilla libre de la loseta de orden de turno, empezando por la casilla 1. Si precisamente se coloca en dicha casilla, avanzará un paso el contador de valor de estación **más atrasado** en el marcador.

Llegado el momento de realizar las acciones de su turno, Hideo se regirá por su tablero de acciones. Dicho tablero se resuelve de arriba abajo, realizando Hideo una acción en cada una de las ciudades que se activen en la columna correspondiente a la ronda actual. Algunas fichas empiezan la partida boca abajo en el tablero de acciones, en tal caso:

· Si es una ficha de sede olímpica, revélala cuando estés resolviendo la columna donde se activa, para que Hideo pueda realizar una acción en esa ciudad.

· Si es una ficha de sede cerrada, revélala cuando estés resolviendo la columna donde se activa y colócala, junto con 2 pebeteros de Hideo, en la sede olímpica que muestra la ficha: ya no podrás colocar más pebeteros en esa sede en lo que resta de partida, pero Hideo si podrá seguir haciéndolo.



Ronda actual: *60-61. En su turno de acciones, Hideo resuelve de arriba abajo la columna de su tablero correspondiente a la ronda actual. Primero realiza una acción en Shizuoka (A); luego revela la siguiente ficha de sede olímpica, que corresponde a Odawara, donde realiza una acción (B). Continúa su turno revelando la ficha de sede cerrada, la cual coloca en la sede olímpica correspondiente junto con 2 de sus pebeteros, lo que le otorga 4 PV (C); por último, realiza una acción en Toyohashi (D).*

¿Qué acciones realiza Hideo en las ciudades?

Hideo siempre intentará realizar en cada ciudad activa una de 3 acciones posibles, respetando el orden que se describe a continuación:

1. **Preparar terreno:** Coloca la ficha de obra por su lado de vía en su locomotora.
2. **Construir estación:** Construye siempre la estación que más PV otorgue; en caso de empate, construye la estación cuyo contador de valor esté más avanzado en el marcador. Coloca la estación en la ciudad activa.
3. **Construir vía:** Coloca una vía que tenga en su locomotora, en el tramo de vía de la ciudad activa. Si no dispone de ninguna vía en su locomotora, no puede realizar la acción.

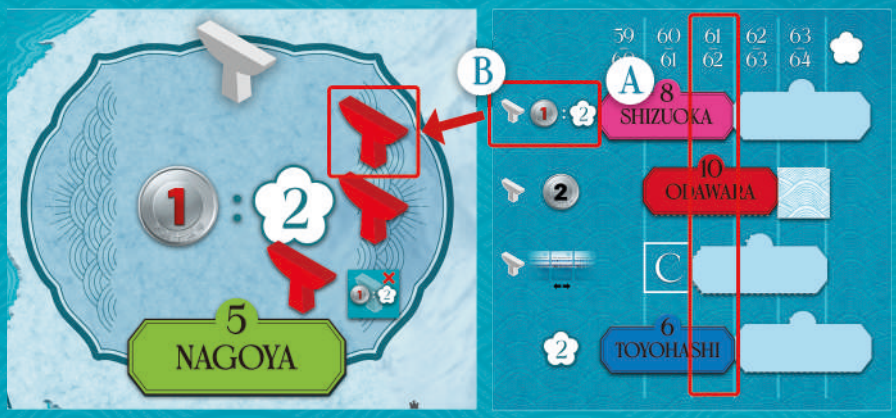
Hideo obtiene los PV correspondientes a esas acciones como de costumbre.
Si Hideo no puede realizar una acción en una ciudad activa, intentará realizar en esa ciudad la siguiente acción según el orden descrito anteriormente, y así sucesivamente. Si finalmente no puede realizar ninguna acción en dicha ciudad, entonces debe realizar la acción indicada en el margen izquierdo de su tablero, que corresponda a la fila donde se encuentra la ciudad activa:

Hideo coloca un pebetero en esta sede olímpica y obtiene 2 PV.

Hideo coloca un pebetero en esta sede olímpica y obtiene 2 PV.

Hideo coloca un pebetero en esta sede olímpica, sin más efecto.

Hideo obtiene 2 PV.



Ronda actual: *61-62. En su turno de acciones, Hideo intenta primero realizar una acción en Shizuoka (A), pero no le es posible porque en esa ciudad ya se ha preparado el terreno, construido una estación y construido una vía, de modo que tiene que realizar la acción indicada en el margen izquierdo de su tablero para esa fila: Hideo coloca un pebetero en la sede olímpica correspondiente, obteniendo 2 PV (B).*

FIN DE RONDA

Hideo no participa en ningún efecto de fin de ronda proporcionado por las cartas de evento.

FIN DE PARTIDA Y PUNTUACIÓN FINAL

Lleva a cabo la puntuación final como de costumbre, aplicando los siguientes cambios para Hideo:

- **Ciudades:** Hideo no puntúa negativamente las ciudades de sus cartas de vagón sin vía construida.

- **Sedes olímpicas:** Hideo no puntúa negativamente las sedes olímpicas sin vía construida donde tenga mayoría. Las dos ciudades situadas en la columna de su tablero de acciones se consideran sedes olímpicas en las que Hideo obtiene la mayoría de forma automática.

- **Ciudades conectadas:** Hideo reordena sus cartas de vagón por su número de forma ascendente (si no lo has hecho ya durante la partida) y simplemente comprueba cuántas ciudades consecutivas tiene, **tengan vía construida o no**. Cada ciudad de su secuencia más larga le otorga 3 PV como de costumbre.

- **Elementos sobrantes:** Hideo no puntúa negativamente los pebeteros que aún conserve. Tampoco puntúa positivamente por yenes sobrantes ya que nunca dispone de dinero durante la partida, al convertir automáticamente todo el dinero que obtiene en PV.

¿Te ha parecido demasiado fácil? Juega una nueva partida, pero en vez de cobrar los yenes que indican las cartas de evento durante la preparación, cobra 7 yenes y otorga a Hideo 7 PV de inicio. ¡Buena suerte!