

Explore NEW YORK

A ROUTE CHARTING GAME



VIDEO RULES

DIFFERENT LANGUAGES



**AND
MORE**

★ BREVE RESUMEN DEL PROCESO DEL JUEGO



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

1. Entregue a cada jugador un mapa de la ciudad.
2. Mezcle el Mazo Turista. Para 3 jugadores, use todo el mazo. Para 2 o 4 jugadores, retire 3 tarjetas del mazo.
3. Dele a cada jugador un marcador.
4. Elija aleatoriamente al primer jugador.

TURNO DEL JUGADOR

- PASO 1.** El primer jugador revela 3 tarjetas del Mazo Turista, elige y descarta 1 de ellas y se queda con 2 tarjetas como tarjetas de turno.
- PASO 2.** Cada jugador elige una cuadra de la ciudad según las coordenadas de las tarjetas de turno.
- PASO 3.** Cada jugador roba turistas de las Tarjetas de Turno en la cuadra de su ciudad elegida en su Mapa de la Ciudad.
- PASO 4.** Cada jugador dibuja enlaces de ruta en el mapa de su ciudad:
- a) Cualquiera de dos enlaces de ruta:
 - El primer enlace de ruta debe colocarse a lo largo de cualquier lado de la cuadra elegida.
 - El segundo enlace de ruta debe extenderse desde el primero. Puede seguir recto o girar a la izquierda o a la derecha.
 - b) O solo un enlace de ruta, pero junto a cualquier cuadra de la ciudad en el mapa de la ciudad.
- PASO 5.** Se descartan las Tarjetas de Turno. El turno pasa en el sentido de las agujas del reloj al siguiente jugador. El juego continúa desde el PASO 1. Los jugadores continúan turnándose hasta el final del juego.

FIN DEL JUEGO

Cuando se revelan las últimas 3 tarjetas del Mazo Turista, comienza el turno final. Una vez finalizado el último turno, el juego termina.

ANTES DE PUNTUAR, DETERMINAR EL RECORRIDO FINAL

El Recorrido Final es una única línea continua formada por enlaces de ruta dibujados durante el juego que le otorga al Jugador la mayor cantidad de puntos de victoria. Para determinar su Recorrido Final, cada Jugador debe borrar de su Mapa de la Ciudad:

- a) Enlaces de ruta que no formen parte del Recorrido Final.
- b) Enlaces de rutas ramificadas y/o alternativas que conectan con su Recorrido Final, pero le proporcionan menos puntos de victoria.
- c) Todos los turistas que no se encuentren en alguna de las cuadras del Recorrido Final.

CÁLCULO DE PUNTOS DE VICTORIA

Los puntos de victoria se obtienen de las cuadras de la ciudad que se encuentran a lo largo de los enlaces de ruta del Recorrido Final. Los jugadores calculan sus puntos de victoria completando los cuadros de puntuación en la parte inferior del mapa de la ciudad.

SÍMBOLOS ESPECIALES EN LAS TARJETAS DE TURISTA:

- * Cada jugador puede seleccionar cualquier número del 1 al 6 como su coordenada X o Y.
- + Cada jugador debe robar 1 enlace de ruta adicional.

BONIFICACIONES DE CAFÉ:

- ☕ Cada jugador debe dibujar dos turistas adicionales del tipo indicado en la misma cuadra de la ciudad donde este jugador acaba de colocar turistas este turno.

Explore NEW YORK

A ROUTE CHARTING GAME

OBJETIVO DEL JUEGO

En este juego competitivo para 2 a 4 jugadores, trace su propia ruta por la ciudad de Nueva York y coloque a los turistas en diferentes cuadras de la ciudad. Su objetivo es crear una ruta larga y continua que pase por numerosas atracciones de interés para los turistas que hayas ubicado. Al final del juego, solo los turistas y las atracciones en las cuadras de la ciudad que se encuentran **junto a su ruta** le otorgarán puntos de victoria. ¡El jugador con más puntos de victoria gana el juego!

COMPONENTES

1. 4 mapas de la ciudad que representan esquemáticamente una sección de la ciudad de Nueva York.
2. Mazo Turista de 27 tarjetas.
3. 4 Marcadores de borrado en seco de diferentes colores.
4. Normas del juego.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

1. Entregar a cada jugador un mapa de la ciudad.
2. Mezclar el Mazo Turista. Para un juego con 3 jugadores, use todo el mazo. Para juegos con 2 o 4 jugadores, retire 3 tarjetas aleatorias del mazo y devuélvalas a la caja sin verlas.
3. Dele a cada jugador un marcador de cualquier color.
4. Elija aleatoriamente al primer jugador.



En lugar de darle un marcador a cada jugador, los jugadores pueden acordar compartir todos los marcadores para dibujar turistas en colores rojo, verde y azul. Usar púrpura color para los enlaces de ruta.

COMO SE JUEGA

El juego se desarrolla durante 9 turnos en un juego de 2 o 4 jugadores, u 8 turnos en un juego de 3 jugadores (hasta que el mazo se queda sin tarjetas). Cada turno, el primer jugador revela 3 tarjetas del Mazo Turista, elige y descarta 1 de ellas y deje las otras 2 reveladas para que las usen todos los jugadores. Estas tarjetas muestran las coordenadas X e Y de una cuadra de la ciudad. Luego, cada jugador elige una cuadra de la ciudad, atrae turistas en esa cuadra y dibuja enlaces de rutas en el mapa de su ciudad. Luego, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj se convierte en el primer jugador y comienza un nuevo turno.

TURNO DEL JUGADOR

El turno del jugador consta de 5 pasos:

1. Le premier joueur pioche 3 cartes du Paquet de Touristes, en choisit une à défausser, et garde les 2 autres cartes révélées en tant que Cartes du Tour pour que tous les joueurs les utilisent.
2. Chaque joueur choisit un bloc de la ville en fonction des coordonnées sur les Cartes du Tour.
3. Chaque joueur pioche des touristes dans le bloc de la ville choisi sur sa Carte de la Ville.
4. Chaque joueur trace des liens de parcours sur sa Carte de la Ville.
5. Les Cartes du Tour sont défaussées. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre devient le premier joueur.

Mapas de la Ciudad



4 marcadores

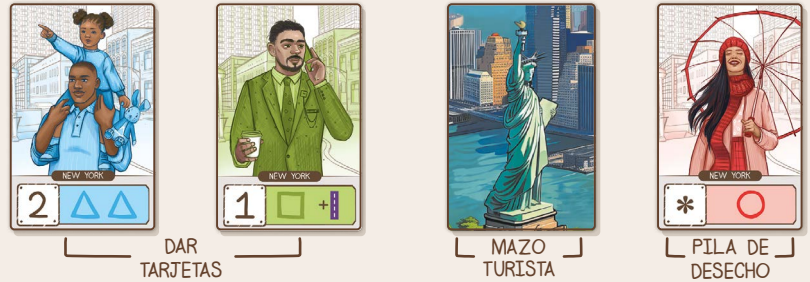
Mazo Turista
(27 tarjetas)



Au début, vos touristes et liens de parcours peuvent être dispersés sur la Carte de la Ville, non connectés. Votre objectif est de les connecter pendant le jeu en ajoutant des liens de parcours, formant ainsi un chemin long et continu.

PASO 1. El primer jugador revela 3 tarjetas de la parte superior del Mazo Turista y las coloca boca arriba en el centro de la mesa.

El primer jugador elige y descarta 1 de esas 3 tarjetas, colocándola en la pila de descarte. Las 2 tarjetas restantes convertirse en Tarjetas de Turno.



CADA TARJETA DE TURISTA INCLUYE:

- a) **2** Número, del 1 al 6, que representa una coordenada X o Y en el Mapa de la Ciudad.
- b) ***** Algunas tarjetas de turista tienen un símbolo * en lugar de un número. Esto significa que cada jugador puede seleccionar cualquier número del 1 al 6 como su coordenada X o Y.
- c) **+|** Algunas tarjetas de turista tienen un símbolo de enlace de ruta adicional más 1 (ver pág. 5).
- d) **□** Uno o dos símbolos turísticos. Hay 3 tipos de turistas en el juego:



- – A estos turistas les gustan los lugares animados: plazas públicas concurridas, estadios y centros comerciales (atracciones del círculo rojo).
- – Estos turistas prefieren parques, arboretos y otros espacios verdes urbanos (atracciones de carré vert).
- △** – Estos turistas disfrutan de atracciones culturales: museos, galerías de arte y teatros (atracciones del triángulo azul).

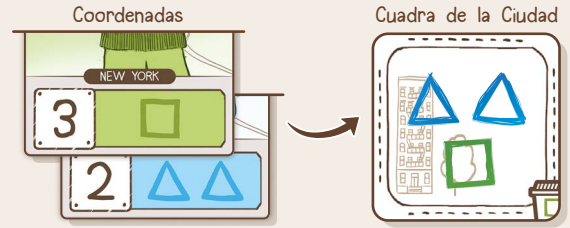
PASO 2. Cada jugador elige una cuadra en su mapa de la ciudad de acuerdo con las coordenadas que se muestran en las dos tarjetas de turno. Cada jugador debe elegir **una** cuadra de la ciudad vacía (vacía significa que no hay turistas atraídos allí). Aquí es cómo se elige una cuadra de la ciudad:

- a) Si ambas Tarjetas de Turno muestran el mismo número, por ejemplo, 2 y 2, solo hay una cuadra de la ciudad disponible y debe ser seleccionada.
- d) Si los números en las dos Tarjetas de Turno son diferentes, cada Jugador puede decidir qué número usar para la coordenada X y cuál para la coordenada Y. Por ejemplo, si las tarjetas de turno muestran los números 2 y 1, el jugador puede seleccionar la cuadra de la ciudad en las coordenadas (2, 1) o (1, 2). Si una de las dos cuadras disponibles está ocupada (contiene turistas de turnos anteriores), el jugador debe elegir la otra cuadra disponible.
- c) Si hay un *, en lugar de un número, cada jugador puede elegir cualquier número del 1 al 6 para una de sus coordenadas X o Y. Si ambas tarjetas tienen * símbolos, cada jugador puede elegir cualquier cuadra del mapa de la ciudad.
- b) Si todas las cuadras de la ciudad con las coordenadas disponibles están ocupadas (ya contienen turistas de turnos anteriores), un jugador debe elegir cualquier otra cuadra de la ciudad sin turistas y dibujar solo un turista de cualquier tipo en ella durante el PASO 3.



PASO 3. Cada jugador dibuja turistas en la cuadra vacía elegida en su mapa de la ciudad.

- Cada jugador roba turistas de ambas Tarjetas de Turno dentro de la cuadra de la ciudad elegida.
- Si un jugador no utilizó las coordenadas proporcionadas para elegir una cuadra de la ciudad (ver PASO 2.d), este jugador debe dibujar solo un turista de cualquier tipo en la cuadra elegida.



PASO 4. Cada jugador dibuja enlaces de ruta en el mapa de su ciudad.

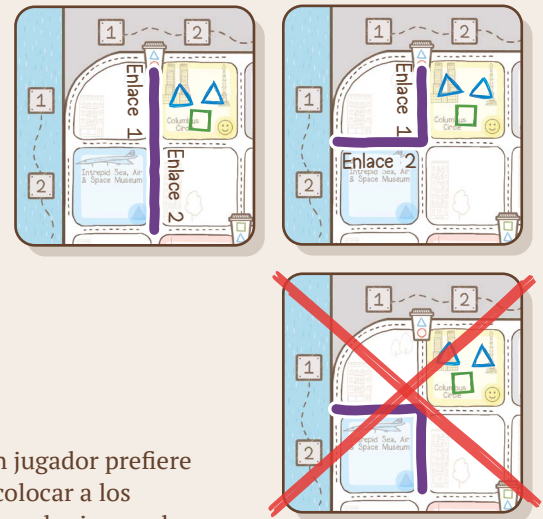
Los enlaces de ruta deben trazarse en las carreteras que se encuentran entre cuadras de la ciudad. Los caminos están marcados con una línea de puntos. Cada jugador debe dibujar enlaces de ruta de una de tres maneras:


- Dos enlaces de ruta.

Enlace 1. El primer enlace de ruta debe dibujarse a lo largo de cualquier lado (izquierdo, derecho, superior o inferior) de la cuadra donde el jugador acaba de colocar a los turistas.

Enlace 2. El segundo enlace de ruta debe extenderse desde el primero. Puede seguir recto o girar a la izquierda o a la derecha. No es necesario que el segundo enlace de ruta esté junto a la cuadra de la ciudad donde un jugador acaba de colocar turistas.

- Sólo un enlace de ruta, pero en cualquier lugar del mapa de la ciudad. Si un jugador prefiere no dibujar el enlace de ruta junto a la cuadra de la ciudad donde acaba de colocar a los turistas; tienen la opción de dibujar solo un enlace de ruta, pero al lado de cualquier cuadra de la ciudad en el mapa de la ciudad.
- Si un jugador dibujó un solo turista (ver PASO 3.b), debe dibujar solo un enlace de ruta, pero junto a cualquier bloque de la ciudad en el mapa de la ciudad.



Más 1 enlace de ruta adicional. 

Este símbolo en una tarjeta de turista significa que cada jugador debe dibujar un enlace de ruta adicional junto a cualquier cuadra de la ciudad en su mapa de la ciudad. Este enlace de ruta no tiene por qué continuar la ruta trazada por el jugador durante este turno. Si ambas Tarjetas de Turno tienen este símbolo, cada jugador debe dibujar dos enlaces de ruta adicionales, cada uno junto a cualquier cuadra de la ciudad en el Mapa de la Ciudad.

PASO 5. Se descartan las Tarjetas de Turno. El turno pasa en el sentido de las agujas del reloj al siguiente jugador.

Una vez que todos los jugadores terminan de dibujar sus enlaces de ruta, el turno del primer jugador termina. Las Tarjetas de Turno se colocan en la pila de descarte y el juego pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. El juego continúa desde el PASO 1. Los jugadores siguen turnándose hasta el final del juego.

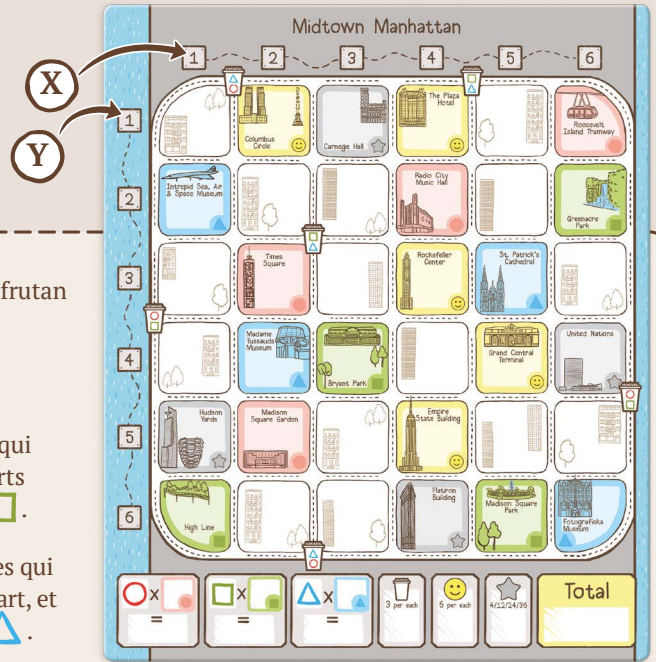
FIN DEL JUEGO

Cuando se revelan las últimas 3 tarjetas del Mazo Turista, comienza el turno final. Una vez finalizado el último turno, el juego finaliza y los jugadores calculan sus puntos de victoria.

MAPA DE LA CIUDAD

El mapa de la ciudad es una sección esquemática de la ciudad de Nueva York, que consta de cuadrados de 6×6 . Estos cuadrados representan las cuadras de la ciudad de su mapa de la ciudad. Durante el juego, los jugadores dibujan turistas \triangle \square \circ en las cuadras de su mapa de la ciudad. Las carreteras, marcadas con una línea de puntos \cdots , se encuentran entre cuadras de la ciudad. Durante el juego, los jugadores dibujan enlaces de ruta encima de estos caminos impresos.

En el lado izquierdo del mapa de la ciudad, hay coordenadas Y, de 1 a 6. En la parte superior del mapa de la ciudad, hay coordenadas X, de 1 a 6. Durante el juego, los jugadores usarán esas coordenadas para elegir una cuadra de la ciudad.



TIPO DE CUADRAS



Las atracciones de **círculo rojo** atraen a turistas que disfrutan de lugares animados, como plazas públicas concurridas, estadios y centros comerciales. Estos turistas están representados por el símbolo \circ .



Les attractions avec un **carré vert** attirent les touristes qui préfèrent les parcs, les arboretums, et autres espaces verts urbains. Ces touristes sont représentés par le symbole \square .



Les attractions avec un **triangle bleu** attirent les touristes qui apprécient les attractions culturelles: musées, galeries d'art, et théâtres. Ces touristes sont représentés par le symbole \triangle .



Las atracciones de la **carita sonriente amarilla** son interesantes para todos. **Cada** atracción de Carita Sonriente a lo largo de su Recorrido Final le otorga 6 puntos de victoria.



Las atracciones de **estrella gris** son importantes para que los turistas vean la mayor cantidad posible. Obtiene más puntos de victoria si tiene un mayor número de estas en su Recorrido Final: 4 puntos de victoria por 1 atracción; 12 por 2 de ellas; 24 por 3; y 36 puntos por 4.



Las **cuadras de ciudad blancas** no otorgan puntos de victoria. Sin embargo, los turistas en estos bloques aportarán puntos de victoria si son incluidos en el Recorrido Final.



Por favor, tenga en cuenta que las carreteras en las esquinas del mapa de la ciudad están redondeadas. Estas esquinas redondeadas simbolizan sólo un enlace de ruta en las esquinas del mapa de la ciudad.



Los **cafés** están ubicados en algunas intersecciones de carreteras en el mapa de la ciudad. Si cualquier enlace de ruta toca (se dibuja hasta o pasa) el símbolo del café, un jugador debe dibujar inmediatamente a los dos turistas que se muestran en el símbolo del café en la misma cuadra de la ciudad donde acaba de colocar a los turistas durante su turno. Tan pronto como obtenga el bono de cafetería, marque con un círculo la cafetería usada en su Mapa de la Ciudad.

En determinadas situaciones, es posible que tenga la oportunidad de llegar a varios cafés durante el mismo turno. En tales casos, todos los turistas adicionales deben colocarse en la misma cuadra de la ciudad donde un jugador acaba de colocar turistas durante su turno.

Cada café otorga 3 puntos de victoria al final del juego si se encuentra en su Recorrido Final.

ANTES DE PUNTUAR, DETERMINAR EL RECORRIDO FINAL

Una vez finalizado el juego, cada jugador debe determinar su Recorrido Final. El Recorrido Final es una única línea continua formada por enlaces de ruta dibujados durante el juego que le otorga al Jugador la mayor cantidad de puntos de victoria.

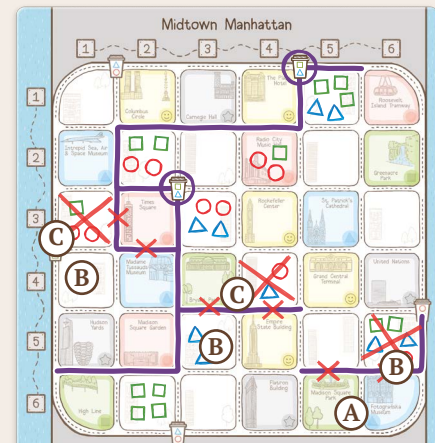
El Recorrido Final deberá ajustarse a estas normas:

1. Cada enlace de ruta del Recorrido Final sólo se puede utilizar una vez al pasar por él.
2. El Recorrido Final puede cruzarse sobre sí mismo.
3. El Recorrido Final puede comenzar y terminar en el mismo punto, formando un bucle.

Primero, cada Jugador debe borrar los enlaces de ruta que no forman parte del Recorrido Final:

1. Enlaces de ruta que no están conectados a su Recorrido Final (A).
2. Enlaces de ruta ramificados y/o alternativos que conectan con su Recorrido Final, pero le proporcionan menos puntos de victoria (B).
3. Todos los turistas que no se encuentren en alguna de las cuadras del Recorrido Final (C).

EJEMPLO DE RECORRIDO



CALCUL DES POINTS DE VICTOIRE

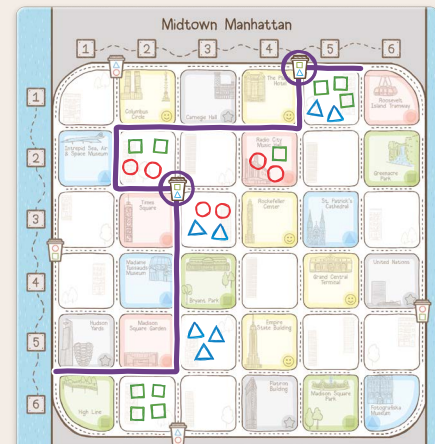
Los puntos de victoria se obtienen de las cuadras de la ciudad que se encuentran a lo largo de los enlaces del Recorrido Final. Por favor, tenga en cuenta que, si el Recorrido Final solo toca una esquina de una cuadra de la ciudad, esa cuadra no se considera a lo largo del Recorrido Final.

Cada jugador calcula sus puntos de victoria completando los cuadros de puntuación en la parte inferior del mapa de la ciudad.

1. Cuente el número de turistas del círculo rojo en su Recorrido Final y anótelos en el lado izquierdo del cuadro de puntuación correspondiente. Cuente el número de atracciones del círculo rojo en su Recorrido Final y anótelos en el lado derecho del cuadro de puntuación correspondiente. Multiplique estos dos números y registre el resultado.
2. De manera similar, complete las siguientes dos casillas de puntuación para los tipos de turistas del cuadrado verde y del triángulo azul.
3. Cuente el número de cafés a lo largo de su Recorrido Final, luego multiplique este número total por 3 y registre el resultado en el cuadro de puntuación correspondiente.
4. Cuente el número de atracciones amarillas a lo largo de su Recorrido Final, multiplique este número total por 6 y registre el resultado en el cuadro de puntuación correspondiente.
5. Cuente el número de atracciones grises a lo largo de su Recorrido Final y gane puntos según el número total de la siguiente manera: 4 puntos de victoria por 1 atracción gris; 12 por 2 de ellas; 24 por 3; y 36 puntos por 4. Registre el resultado en la casilla de puntuación correspondiente. Additionnez tous les résultats obtenus et inscrivez le nombre total de points de victoire.
6. Sume todos los números resultantes y registre el número total de puntos de victoria.



EJEMPLO DE RECORRIDO FINAL



			Total
6	12	12	82

¡El jugador con más puntos de victoria gana el juego!



Los turistas quedaron profundamente impresionados por el fantástico recorrido turístico que usted organizó para ellos. ¡Sin duda lo recomendarán a sus amigos y planearán otra visita a Nueva York en el futuro!

EJEMPLO DE UNA PARTIDA DE 2 JUGADORES

Max y Lina toman cada uno un mapa de la ciudad. Acuerdan compartir todos los marcadores y se turnan para dibujar turistas y carreteras con sus respectivos colores. Barajan el Mazo Turista y le quitan 3 tarjetas. Max es elegido como el primer jugador.



PRIMER TURNO

Max revela 3 tarjetas del Mazo Turista. Después de mirar el mapa de su ciudad, decide dejar las tarjetas con las coordenadas 4 y 5 en la mesa como tarjetas de turno. Descarta la tarjeta con la coordenada * . Max elige la cuadra de la ciudad con coordenadas X = 4 e Y = 5. Max atrae a 3 turistas en la cuadra de su ciudad elegida y 2 enlaces de ruta: el primero a lo largo de su cuadra y el segundo enlace que se extiende directamente desde el primero.

Lina selecciona la cuadra de la ciudad con coordenadas X = 5 e Y = 4. Dibuja 3 turistas en la cuadra de su ciudad elegida y dibuja 2 enlaces de ruta: el primero a lo largo de su cuadra y el segundo enlace se extiende hacia la derecha (recto) desde el primer enlace. Dado que el enlace de la segunda ruta de Lina llegó a una cafetería, inmediatamente agrega 2 turistas del símbolo de la cafetería a la cuadra de la ciudad a la que ya agregó turistas. Luego, Lina rodea el café para mostrar que ya ha sido utilizado. Lina se convierte el próximo Primer Jugador.

SEGUNDO TURNO

Lina revela 3 tarjetas del Mazo Turista. Descarta la tarjeta con la coordenada 1 y selecciona las tarjetas con las coordenadas 2 y 4 como Tarjetas de Turno. Ambos jugadores seleccionan la cuadra de la ciudad con X = 4 e Y = 2. Esta elección le permite a Lina dibujar 2 turistas y 3 enlaces de ruta, 1 más de lo habitual debido al icono de enlace de ruta + que se muestra en la tarjeta.



Max también dibuja 2 turistas con triángulos azules en la cuadra elegida. Sin embargo, trazó sus 3 enlaces de ruta de manera diferente para llegar a un café. Rodea el café y agrega un turista cuadrado verde y un triángulo azul a la cuadra de la ciudad elegida. Las Tarjetas de Turno se descartan y Max se convierte en el siguiente Primer Jugador.

Los jugadores siguen turnándose hasta el final del juego.

