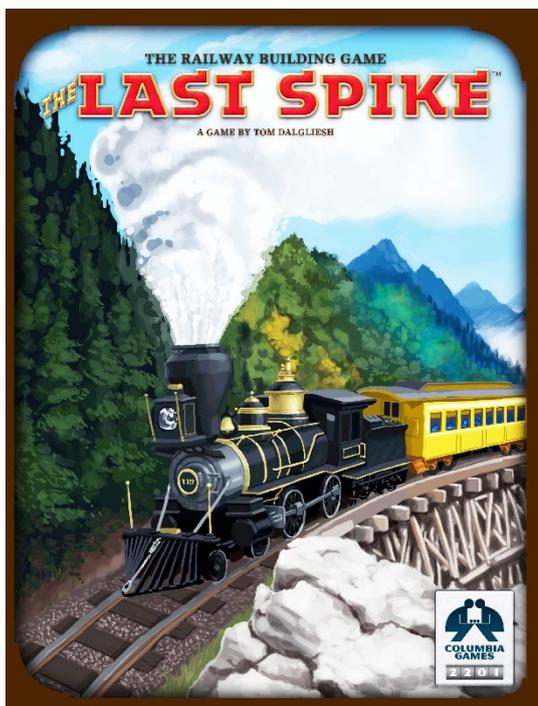


THE LAST SPIKE



INTRODUCCIÓN

Construir los grandes ferrocarriles de América implicaba la especulación de terrenos e ingeniería. En este juego, los jugadores cooperan para construir una línea de ferrocarril continua desde *St. Louis* a *Sacramento*. Cada jugador compite además para ganar la mayor cantidad de dinero de la especulación de terrenos antes de colocar la última escarpia.

El juego puede ser jugado por 2-6 jugadores, pero funciona mejor con 3-5 jugadores. El tiempo medio de juego es de 45 minutos.



COLUMBIA GAMES, INC.,
POB 1600,
BLAINE, WA 98231 USA.
360/366-2228
800/636-3631 (toll free)

Para actualizaciones y preguntas:
www.columbiagames.com

CONTENIDO DEL JUEGO

Tablero – Muestra 9 ciudades y las 12 rutas que pueden unirlos. Cada ruta contiene 4 espacios de vía férrea.

Vías de Ferrocarril – Hay 48 piezas de madera que representan secciones de vías de ferrocarril. Entre cada dos ciudades caben cuatro piezas. Cada pieza tiene un código único con una letra y un número que coincide con un espacio del tablero.

Cartas – Existe un Mazo de 45 cartas de terreno (*Land*), 5 por cada una de las 9 ciudades. Ordena las cartas de terreno en 9 pilas de cinco (una por ciudad), en la parte superior del mazo las cartas "*Land Ø*", después hacia abajo de la más barata a la más cara.

Dinero – Son fichas de Monedas: 1,000\$ (Blancas), 5,000\$ (Rojas) y 10,000\$ (Azules).

ANTES DE JUGAR

Un jugador es elegido banquero. El banquero da a cada jugador, incluido él mismo, una suma de dinero que varía según el número de jugadores:

- 2 Jugadores, 60,000\$ cada uno
- 3 Jugadores, 50,000\$ cada uno
- 4 Jugadores, 40,000\$ cada uno
- 5 Jugadores, 35,000\$ cada uno
- 6 Jugadores, 30,000\$ cada uno

Coloca las 48 piezas de vías de ferrocarril **bocabajo** y mézclalas juntas. Cada jugador roba una pieza. La pieza más cercana a la "A1" realiza el primer turno (A3 está más cerca de A1 que B1). Vuelve a colocar las piezas en el montón de piezas y vuelve a mezclar. Luego, cada jugador roba cuatro piezas, poniéndolas en posición vertical (de pie) para ocultar su identidad a los demás jugadores.

Juego con 2 Jugadores: Al principio del juego, roba solamente una pieza con los ojos cerrados y la deja a un lado.



1



THE LAST SPIKE

TURNOS DE JUEGO

El juego empieza con el primer jugador y prosigue en **sentido horario** alrededor de la mesa. Cada turno:

- Coloca una pieza de vía de ferrocarril sobre el mapa; **todos** los jugadores reciben Beneficios si hay alguno.
- Compra **una** carta de terreno (opcional).
- Roba una nueva pieza de vía de ferrocarril.

COLOCAR VÍAS DE FERROCARRIL



Las piezas de vías de ferrocarril contienen una sola letra y un número, hay una por cada espacio del tablero del mapa. La pieza que se muestra aquí a un lado es la "A3", que se juega en la ruta de *St. Louis – Omaha*. El coste para jugar esta pieza es de 3,000\$.

Cada turno empieza jugando una pieza de vía de ferrocarril **junto** a una ciudad, o al lado de cualquier pieza ya existente (colocada). En caso contrario, **deberás** colocar la pieza dónde sea posible al **doble** de su coste.

El coste de las vías de ferrocarril varía para reflejar algunos terrenos como puentes o túneles. Se debe pagar este coste al Banco para poder jugar la pieza. Si no puedes afrontar el juego de una vía de ferrocarril deberás conseguir dinero vendiendo terrenos (página 3).

Concesión Gratis de Terrenos

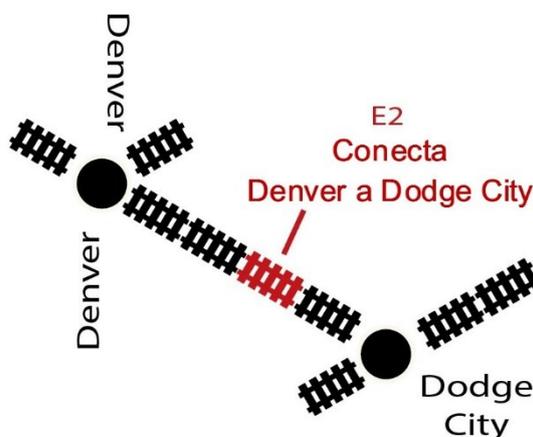
Cada ciudad tiene una concesión **Gratis** de terrenos, indicada como "Land 0" (Terreno 0). El **primer** jugador en jugar una vía de ferrocarril **junto** a una ciudad recibe este terreno gratis. O sea que, para recibir el terreno Gratis de Omaha, hay que jugar A4, D1 o C1.

Los jugadores **no pueden** comprar terrenos de una ciudad hasta que haya sido concedido el terreno Gratis.

Los jugadores que reciban terreno Gratis **no podrán tampoco** comprar otra carta de terreno ese turno.

BENEFICIOS

Cuando hayan sido construidas las cuatro (4) secciones entre dos ciudades, **cada propietario** de las dos ciudades conectadas recibe un beneficio **a través del Banco**. Por ejemplo, si se ha completado la ruta *Dodge City – Denver*, **todos los jugadores** que posean terrenos de esas dos ciudades reciben beneficios.



La cantidad pagada a **cada** jugador depende del número de cartas de terreno propias entre las dos ciudades. Si posees dos cartas de terreno de la misma ciudad, recibes la cantidad indicada por el número "2".

EJEMPLO: Si posees 2 de Denver y 1 de Dodge City, recibes 10,000\$ por Denver y 7,000\$ por Dodge City.

DENVER		DODGE CITY	
LAND	\$2,000	LAND	\$4,000
1.	\$ 5,000	1.	\$ 7,000
2.	\$10,000	2.	\$14,000
3.	\$15,000	3.	\$21,000
4.	\$20,000	4.	\$28,000
5.	\$25,000	5.	\$35,000



2



THE LAST SPIKE

COMPRA DE TERRENOS



Jugar una pieza de vía de ferrocarril te permite comprar un Terreno (*Land*) **cualquiera**, siempre que el terreno gratuito de esa ciudad haya sido concedido. Escoge la ciudad, paga el precio indicado del "Terreno" (7,000\$ por *St. Louis* que vemos aquí) y

colócala **boca arriba** delante de ti.

IMPORTANTE: La propiedad del terreno es de conocimiento público. Las cartas de Terreno deben permanecer **boca arriba** en la mesa. El dinero puede estar oculto.

Tu turno acaba robando una pieza de vía de ferrocarril.

VENTA DE TERRENOS

No puedes vender o intercambiar terrenos a/con otros jugadores, o pedir dinero prestado a otros jugadores. Si no puedes pagar para colocar una pieza de vía de ferrocarril, **deberás** vender terrenos al Banco por la **mitad de su coste** (redondeado hacia arriba). Así, un terreno valorado en 5,000\$ se venderá al Banco por 3,000\$. Se pueden vender dos o más cartas de terreno para obtener el suficiente dinero para seguir jugando. Si no puedes obtener la cantidad de dinero necesaria para jugar, estás arruinado. Entrega cualquier pieza no-jugada, dinero y terreno al Banco para ser reutilizado, excepto los terrenos Gratis del arruinado se retiran del juego.

IMPORTANTE: El Banco **sólo** comprará terrenos para permitir que sea jugada una pieza de vía de ferrocarril. El Banco **no** comprará una propiedad de terreno Gratis, ni comprará ninguna ciudad que haya repartido todos sus posibles beneficios. Los jugadores que vendan terrenos realizan un turno normal.

LA ÚLTIMA ESCARPIA

El juego finaliza cuando se haya jugado la **última escarpia** (*last spike*). Ésta es la pieza de la vía de ferrocarril que forma una línea ferroviaria desde *St. Louis* hasta *Sacramento*. Jugar la **última escarpia** te hace ganar una bonificación de 20,000\$ del Banco. Ver diagrama en página 4.

Ganar el Juego

Después de jugar la **última escarpia**, se reciben los beneficios por las dos ciudades conectadas. El jugador con más **dinero en metálico** gana el juego. El valor de los terrenos **no** cuenta, sólo el dinero.

Si es necesario, rompe los empates con **coste** total más elevado de cartas de terreno que se poseen.

PISTAS PARA JUGAR

- **Valores de los Terrenos:** Aunque los beneficios para una ciudad son siempre los mismos, el coste de la **compra** de terrenos para esa ciudad varía. Los jugadores consiguen terrenos más baratos comprándolos con antelación.

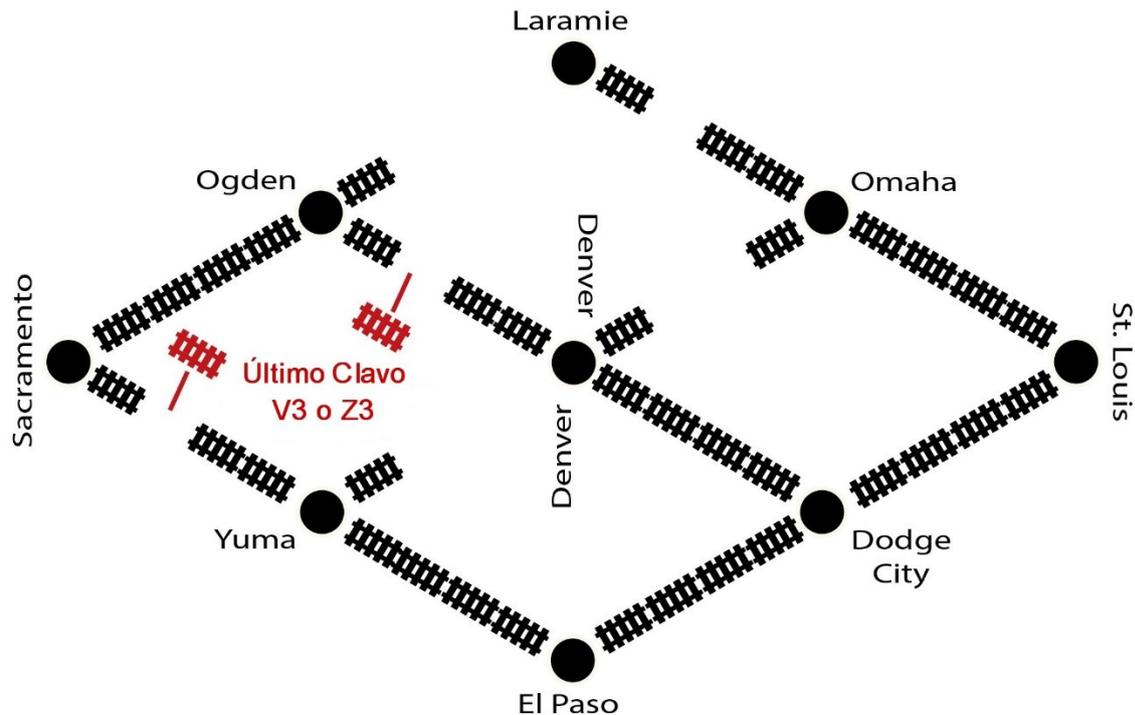
- **Cooperación:** El sistema de beneficios anima a los jugadores a cooperar a la hora de colocar piezas de ferrocarril. Comprar 4 o 5 cartas de terreno de la misma ciudad es raramente un buen plan. Es mejor dejar que otros jugadores también posean algunos terrenos de forma que ayuden a construir la línea de ferrocarril dónde tú lo deseas.

- **Múltiples Beneficios:** Las ciudades tienen el **potencial** de múltiples beneficios. *Denver* puede pagar hasta 4 veces si todas sus rutas (4) son construidas. *Yuma* puede pagar 3 veces, *St. Louis* sólo puede pagar dos veces.

- **Administración del Dinero:** Los jugadores deben manejar su dinero con cuidado. Quedarse sin dinero para pagar por las piezas de ferrocarril te obliga a vender terrenos al Banco, poniéndolos a disposición de los demás jugadores.



THE LAST SPIKE



El diagrama de arriba muestra el final de *The Last Spike*. La pieza V3 jugada en la ruta Ogden – Denver (o la pieza Z3 jugada en la ruta Sacramento – Yuma) forma una línea de ferrocarril continua desde St. Louis hasta Sacramento a través de Dodge City, Denver y Ogden (o, en el caso de Z3, a través de Dodge City, El Paso y Yuma).

Este juego tiene 7 beneficios:

1. Sacramento – Ogden
2. Yuma – El Paso
3. El Paso – Dodge City
4. Denver – Dodge City
5. Dodge City – St. Louis
6. St. Louis – Omaha
7. Ogden – Denver

Laramie no produce beneficios.

CRÉDITOS

Basado en un juego anteriormente publicado por *Gamma Two* en 1976.

Autor del Juego: Tom Dalglish

Desarrollo: Grant Dalglish

Grafismo: Karim Chakroun

Traducción: Javier Palacios

Gracias a todos nuestros colaboradores.

Comentario: El jugador de la última escarpia no posee terrenos de Ogden o Denver, pero quiere ganar la bonificación de 20,000\$ antes de que alguien lo haga. Jugar esta pieza cuesta 3,000\$ (que se pagan antes de recibir la bonificación). La pieza Z3 también podría haber sido la última escarpia.

Puede que una ciudad no proporcione ganancias por cada posible beneficio antes de finalizar el juego. Con la excepción de St. Louis y Sacramento (que deben ser conectadas al menos una vez) puede que una ciudad nunca produzca beneficios.

Una Traducción de:
Javier Palacios