

TransAmerica

Van 2 tot 6 spelers.
Spelduur: ca. 30 min.
Vanaf 8 jaar.

Materiaal

- 1 **Speelbord**
- 85 **treinrails**
- 35 **Stadskaarten** (in 5 kleur groepen)
- 6 **Startstenen** markering van het rails netwerk
- 6 **locomotieven**
- 1 **Startkaart**
- 1 **Speelregeldad**



locomotief

treinrails

Startstenen

Startkaart



Stadskaarten



Spoorboom

scorelijst

Begin punt

Voorbereiding

Klap het speelbord open.

1 treinrail wordt als spoorboom, achter het rode gedeelte gelegd (zie 1) ①
 De spoorboom geeft het einde van het spel aan.

De overige 84 treinrails worden naast het speelbord gelegd.

Iedere speler zet zijn startsteen voor zich en kiest een kleur locomotief en zet deze op het scorebord, bij het start punt.

Bij 2 of 3 spelers worden de 10 stadskaarten met een gestippelde rand (zie 2) ② gesorteerd en weggelegd. Deze kaarten zijn dan niet meer nodig.

Alle 35 (soms 25) stadskaarten worden geschud en op z'n kop op het speelbord gelegd (zie 3) ③
 Iedere speler neemt 5 verschillende kaarten (1 rode, 1 oranje, 1 gele, 1 groene, 1 blauwe)
 En laat ze niet aan andere spelers zien.
 De overgebleven kaarten worden ongezien opzij gelegd en voor het volgen niveau gebruikt.

Een begin speler wordt aangewezen, en krijgt een startkaart, en legt deze voor zich neer.

Doel

Het doel van het spel is, 5 steden met elkaar verbinden doormiddel van treinrails van stad naar stad.
 Zodra één van de speler dit gelukt is, eindigt een ronde, en de andere spelers verliezen punten.
 Wie na meerdere ronde's de meeste punten over gehouden heeft, heeft het spel gewonnen.

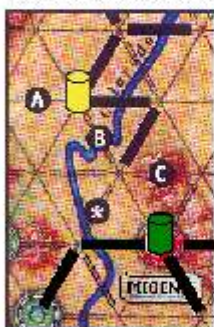
Ronde

Na een ronde

De startspeler begint, en de medespelers volgen in volgorde van de klok mee.

Als eerste zet iedere speler zijn startsteen op een willekeurig onbezet kruispunt, het mag ook een stad zijn. De startsteen is het uitgangspunt voor het eigen treinnetwerk.

Van af dan worden rails en gebouwd



Voorbeeld.

Wanneer de gele speler in zijn zet de rails wilt leggen, ontstaat er een verbinding met groen.

Opmerkingen:

- Spelers mogen hun railnetwerk met elkaar verbinden en van af dan het gebruiken als hun eigen netwerk. (kijk bij voorbeeld links boven)
- Men mag aan iedere rails van het eigen netwerk een aftakking maken naar een ander railnetwerk.
- Bouwt een speler in een speelbeurt 2 rails dan mag hij deze ook aan verschillende plaatsen van het eigen net aanleggen.

Einde van een ronde

Nadat een speler 5 steden met elkaar verbonden heeft eindigt een ronde. De speler legt als bewijs zijn 5 stadskarten voor zich.

Uitzondering:

Een speler legt zijn eerste rail over, (vlak gebied) en sluit daarmee zijn vijfde stad aan. Dan mag hij ook nog zijn tweede rail aanleggen, voor de ronde eindigt.

Bij hoge uitzondering:

De ronde eindigt ook, als alle 85 rails neergelegd zijn.

Bouwregels

Per beurt kan men:
1 tot 2 treinrails leggen op één enkele lijn (over vlak land zie A) **A**
of
1 treinrail op een onbezette dubbellijn als brug Over een rivier (zie B) **B**
Of als tunnel onder een berg door (zie C) **C**

Ieder speler legt alleen aan dat railnetwerk aan, waar zijn startsteen mee verbonden is.

Iedere speler moet in zijn speelbeurt minimaal 1 rails aanleggen.

Punten telling van een ronde

De speler die nog niet alle 5 de steden met elkaar verbonden heeft, verliest punten voor iedere rail die hij of zij te kort komt.

- 1 Minpunt** voor elk benodigde rail over één enkele lijn (vlak land)
- 2 minpunten** voor elk benodigde rail over een dubbellijn (rivier of berg)

Opmerkingen:

- Alle op het bord liggende rails mogen worden gebruikt voor de gunstigste verbinding
- De ontbrekende rails worden niet werkelijk aangelegd
- Voor elk minpunt zet de speler zijn locomotief een veld in de richting van de "spoorboom".
- Locomotieven mogen op hetzelfde veld staan en elkaar voorbijgaan.

Voorbereiding voor volgende rondes

- Alle rails worden van het speelbord gehaald
- Iedere speler pakt zijn startsteen terug
- Van te voren worden de 35 (soms 25) Stadskarten goed geschut.
- Iedere speler pakt dan 5 verschillende kleurkaarten.
- De starterskaart wordt doorgegeven aan de linker buurman, die de nieuwe ronde begint.

Nu naar de 2e ronde

Heeft na de puntentelling van de tweede ronde de speler met de minste puntentelling nog 4 of meer punten, dan wordt eenmaal de spoorboom naar rechts verzet. En zo ver dat tussen de locomotief van de speler en de spoorboom precies 2 velden zitten.



Einde van het spel

Het spel eindigt na meerdere rondes zodra minstens één speler met zijn locomotief de spoorboom voorbijgereden is. Wie de meeste punten over heeft, heeft gewonnen.



Licentie:
Winsome Games



Redactionele bewerking:
Team Arnaberg
Nederlandse Vertaling:
W.A. Breed
www.hotsports.nl

De uitgever bedankt alle test spelers, spelregellezers en alle anderen, die tot het succes van het spel hebben bijgedragen.

© 2002 bij
Winning Moves

