

TransAmerica

Een snel treinspel
van **Franz-Benno Delonge**

Ga voor meer informatie over TransAmerica naar www.identitygames.nl of
www.winning-moves.de/transamerica.

Spelers: 2-6
Leeftijd: vanaf 8 jaar
Speelduur: ca. 30 minuten

Inhoud

- 1 speelbord
- 85 treinrails
- 35 stedenkaarten in 5 kleuren
- 6 stations als vertrekpunt van ieders spoorwegnet
- 6 locomotieven om de score aan te geven
- 1 startspelerkaart
- spelregels



locomotief

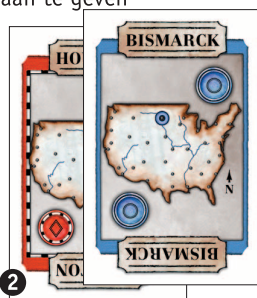


station



treinrail

startspelerkaart



stedenkaarten



Vorbereiding

Vouw het **speelbord** open en leg het op tafel.

1 **Treinrail** wordt als **spoorboom** op de dubbele rode streep ① van het scoretraject gelegd. De **spoorboom** geeft het einde van het spel aan.

De overige **84 treinrails** worden speelklaar naast het bord gelegd.

Iedere speler kiest een kleur, zet zijn (**vertrek**)station voor zich neer en plaatst zijn **locomotief** op de **locomotieffloods**. De locomotieven geven de score aan.

Als het spel door **2 of 3 spelers** wordt gespeeld, worden de **10 stedenkaarten** met een gestippelde rand ② uit het spel

genomen (van iedere kleur 2) en in de doos teruggelegd. Deze zijn niet meer nodig.

Alle 35 (resp. 25) **stedenkaarten** worden geschud en met de rugzijde naar boven verspreid over het speelbord neergelegd ③. Iedere speler pakt **5 verschillend gekleurde** kaarten (1 rode, 1 oranje, 1 gele, 1 groene en 1 blauwe) en houdt deze geheim voor zijn medespelers. De overgebleven kaarten worden –zonder ze te bekijken– terzijde gelegd. Deze doen pas in de volgende ronde weer mee.

Er wordt een **startspeler** gekozen. Hij of zij legt de **startspelerkaart** voor zich neer.

Doel van het spel

Doel van het spel is om **je eigen 5 steden door middel van treinrails met elkaar te verbinden**. Zodra dit één van de spelers is gelukt, eindigt een **spelronde**. De overige spelers scoren dan **verliespunten**. Winnaar van het spel is degene die na een aantal spelrondes de meeste punten over heeft.

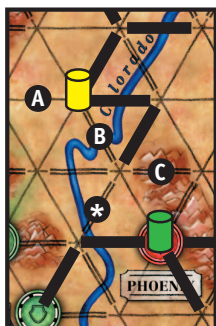
Spelrondes

Het verloop van een spelronde.

De **startspeler** begint het spel, de overige spelers volgen met de klok mee.

In de eerste speelbeurt zet elke speler zijn (**vertrek**)station op een onbezet kruispunt naar keuze op het speelbord. Dat mag op een stad zijn, maar dat hoeft niet. Het **station** is het vertrekpunt voor het eigen **spoorwegnet**.

Vervolgens worden er treinrails gelegd.



Voorbeeld:

Als de gele speler tijdens zijn beurt de treinrail op plaats (A) zou aanleggen, heeft hij vanaf dat moment een gezamenlijk netwerk met groen.

Opmerkingen:

- Spelers mogen hun spoorwegnetten met elkaar verbinden en ze vanaf dat moment als hun **eigen netwerk** gebruiken (zie voorbeeld linksboven).
- Men mag op elke plaats van het eigen netwerk aanleggen.
- Als een speler besluit om tijdens de beurt 2 treinrails aan te leggen, dan mag hij dat ook op 2 verschillende punten van zijn spoorwegnet doen.

Einde van een Spelronde

Nadat één van de spelers zijn 5 steden heeft verbonden, eindigt de spelronde. Als bewijs toont de speler zijn 5 stedenkaarten.

Uitzondering: Een speler legt zijn eerste treinrail (over vlak land) en sluit daarmee de 5^e stad van één of meerdere medespelers aan. Hij mag dan nog zijn 2e treinrail (over vlak land) aanleggen, voordat de ronde eindigt.

In een uiterst zeldzaam geval: De spelronde eindigt ook als alle 84 treinrails zijn gebouwd.

Licentie:
Winsome Games



Redactionele
Bewerking:
Team Annaberg

Uitgever, redactie en de auteur bedanken alle testspelers, spelregellezers en alle anderen die aan de totstandkoming van het spel hebben bijgedragen.
Dit spel is door Identity Games International BV in samenwerking met Winning Moves geproduceerd.

© 2002 by
Winning Moves



De score van een spelronde

De spelers die nog niet al hun steden met elkaar hebben verbonden, scoren **verliespunten** voor elke ontbrekende treinrail naar de nog niet verbonden steden:

- 1 Verliespunt voor elke nog benodigde treinrail over een enkele lijn (vlak land)
- 2 Verliespunten voor elke nog benodigde treinrail over een dubbele lijn (rivier of berg)

Opmerkingen:

- Alle op het bord liggende treinrails mogen voor de (zo gunstig mogelijke) verbinding worden gebruikt.
- De ontbrekende treinrails worden niet werkelijk aangelegd.
- Voor elk verliespunt verplaatst de speler zijn locomotief een baanvak in de richting van de spoorboom.
- Locomotieven mogen zowel samen op een baanvak staan als elkaar passeren.

Vorbereiding van de volgende spelronde

- Alle **treinrails** worden van het **speelbord** verwijderd.
- Iedere speler pakt zijn **station** terug.
- Net als bij het begin worden de 35 (resp. 25) **stedenkaarten** goed geschud.
- Iedere speler pakt opnieuw 5 verschillend gekleurde kaarten.
- De **startspelerkaart** schuift door naar de linker speler. Deze speler begint met de nieuwe spelronde.

Alleen na de 2^e spelronde

Als na de verwerking van de scores van de 2^e spelronde de speler met de minste punten nog 4 of meer punten bezit, wordt de spoorboom éénmalig naar rechts verplaatst – en wel zover, dat tussen de locomotief van die speler en de **spoorboom** precies 2 baanvakken overblijven.



Einde van het spel

Het spel stopt na een aantal rondes, zodra tenminste één speler met zijn locomotief de **spoorboom** is gepasseerd. Wie de **meeste punten** over heeft, **wint** het spel. Bij een gelijke stand kunnen meerdere spelers de overwinning vieren.

Licentie:
Winsome Games



Redactionele
Bewerking:
Team Annaberg

Uitgever, redactie en de auteur bedanken alle testspelers, spelregellezers en alle anderen die aan de totstandkoming van het spel hebben bijgedragen.
Dit spel is door Identity Games International BV in samenwerking met Winning Moves geproduceerd.

© 2002 by
Winning Moves

