

TransAmerica + TRANS EVROPA

Zábavná společenská hra o stavbě kolejí
od Franze-Benno Delonge

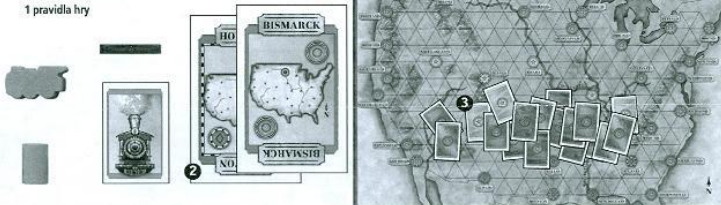
© 2002 by Winning Moves

Navštivte nás na:
<http://www.corfix.cz>

Počet hráčů: 2 – 6
Věk: od 8 let
Hrací doba: cca. 30 minut

MATERIÁL

- 1 hrací plán
- 85 kolejnic
- 35 karet s městy v 5 barevných rozlišeních
- 6 startovních hracích kamenů k označení začátku stavby železniční sítě
- 6 lokomotiv
- 1 startovní hrací karta
- 1 pravidla hry



PŘÍPRAVA

Rozložíme hrací plán.

Jedna kolejnice se položí jako závora na červenou dvojčtou čáru u listů s bodovým značením. Závora označuje konec hry.

Tip: Pokud chcete hrát delší variantu hry, tak závoru neposouvajte.

Zbylých 84 kolejnic si připravíme k použití vedle herního plánu.

Každý z hráčů si zvolí svou barvu, postaví si svůj hrací kámen označující začátek stavby železnice na hrací plán a nastaví si svou lokomotivu jako ukazatele bodů na lokomotivní depo.

Pokud se hry účastí pouze 2 nebo 3 hráči, je 10 karet s městy (2 od každé barvy) označených okrajem s přerušovanou čarou vyříděno a uloženo zpátky do krabice. Nebudou již dále ve hře používány.

Všech 35 (resp. 25) karet s městy se zamíchá a rozloží rubovou stranou nahoru na hrací plán. Každý hráč si vezme 5 karet různé barvy (1 červenou, 1 oranžovou, 1 žlutou, 1 zelenou, 1 modrou) a tajně si je prohlédne. Karty, které zůstaly položené na hrací ploše se odloží stranou pro další kola hry.

Určíme hráče, který hru zahájí. Ten před sebe položí startovní kartu.

CÍL

Cílem hry je spojit svých pět měst kolejemi. Jen co se to některému z hráčů podaří, je první kolo ukončeno. Ostatní hráči ztrácejí body. Vyhrává ten, kdo má při ukončení hry nejvyšší počet bodů.

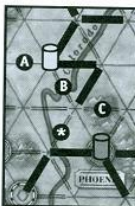
HERNÍ KOLO

Průběh jednoho kola hry

Hru zahajuje vybraný hráč a ostatní spoluhráči pokračují po směru hodinových ručiček.

V prvním tahu pokládá každý hráč svůj startovní kámen na libovolný neobsazený prusečik (místo, kde se čáry protínají). Může to být také město. Startovní kámen je výchozím bodem pro výstavbu vlastní železniční sítě.

A v této chvíli může začít výstavba železnice.



PŘÍKLAD:
Kdyby zruzy hráč položil ve svém tahu kolej (*) , měl by od této chvíle společnou železniční síť se zeleným hráčem.

Pravidla výstavby

V rámci jednoho tahu se pokládají 1 až 2 kolejice na neobsazené jednoduché čáry (přes rovinatý terén A), nebo 1 kolej na neobsazenou dvojčtou čáru (jako most přes řeku B, příp. jako tunel skrz horu C)

- Každý hráč pokládá kolejice pouze na tu železniční síť, v níž má svůj startovní kámen – tzn. položená kolej musí vycházet z vlastního startovního kamene nebo s ním musí být spojena kolejí.
- Každý hráč musí v rámci svého tahu položit aspoň jednu kolej.

Poznámky:

- Hráči mohou své železniční sítě navzájem propojovat a poté je používat jako své vlastní železniční sítě (viz názorný příklad).
- Hráč může v každém místě odbočit ze své vlastní sítě.
- Pokud hráč chce položit v rámci jednoho tahu dvě kolejice, může je položit na dvou různých místech své vlastní sítě.

UKONČENÍ JEDNOHO KOLA HRY

Po té co je 5 měst jednoho hráče navzájem spojeno, končí jedno kolo hry. Jako důkaz musí hráč ukázat svých 5 karet s městy.

Výjimka: Jeden z hráčů položí svou 1. kolej (přes rovinatý terén) a připojí tím 5. město jednoho nebo více spoluhráčů. Pak může před koncem herního kola položit ještě druhou kolej (přes rovinatý terén).

Velmi výjimečně: Herní kolo končí také tehdy, pokud je ke stavbě sítě použito všech 84 kolejic.



Výhradní dovozce pro ČR a SR:
CORFIX DISTRIBUTION s.r.o.
Komárovské nábřeží 1 • 617 00 Brno
Tel.: 545 244 530 • www.corfix.cz



ZHODNOCENÍ HERNÍHO KOLA

Hráči, kteří nestihli propojit všechna svá města, ztrácejí body za každou chybějící kolej, která měla vést k městům, jež zůstala nepropojena.

- minus 1 bod za každou kolej, kterou by bylo potřeba položit před jednoduchou čarou (rovinatý terén)
- minus 2 body za každou kolej, kterou by bylo potřeba položit přes dvojčtou čáru (řeka nebo hora)

Poznámky:

- Všechny kolejice ležící na herním plánu se mohou použít pro nevhodnější napojení k městu.
- Chybějící kolejice nejsou ve skutečnosti pokládány.
- Za každý minus bod táhne hráč svou lokomotivu jedno políčko směrem k závoře.
- Lokomotivy mohou stát na jednom políčku a mohou se rovněž míjet.

PŘÍPRAVA DALŠÍHO KOLA

- Všechny kolejice se uklidí z hracího plánu.
- Každý hráč dostane zpět svůj hrací kámen.
- Stejně jako v předchozím kole bude dobře zamícháno všech 35 (příp. 25) karet s městy.
- Každý hráč si znovu vybere 5 karet různé barvy.
- Startovní karta přechází k sousedovi, kterého máme po levé straně, a ten pak začíná nové herní kolo.

MOŽNÉ POUZE PO 2. HERNÍM KOLE

Pokud má po zhodnocení druhého kola hráč s nejmenším počtem bodů ještě 4 nebo více bodů, pak se jednorázově závoře posouvá doprava, a to tak daleko, až dělí lokomotivu tohoto hráče a závoře dvě políčka.



ZÁVĚR HRY

Hra končí po několika kolech ve chvíli, kdy alespoň jeden z hráčů překročil se svou lokomotivou závoře. Ten, kdo má pak nejvíce bodů, vyhrává. Při vyrovnaném bodovém stavu se z vítězství může radovat více hráčů zároveň.



Přejeme vám krásné chvíle strávené u této hry a hodně zábavy.
Další skvělé hry, aktuální informace, rady a další varianty her najdete na www.corfix.cz
Doporučujeme Vám také tyto společenské hry: **Cartagena, Klany**

Trans Europa

Ein flottes Schienenbauspiel
von Franz-Benno Delonge

2 bis 6 Spieler
ca. 30 Minuten
ab 8 Jahre

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 83 Schienen
- 35 Städtekarten in 5 Farbgruppen
- 6 Startsteine zur Markierung der Schienennetze
- 6 Lokomotiven zum Punkte zählen
- 1 Startspielerkarte
- 1 Spielregel



Vorbereitung

Der Spielplan wird ausgebreitet.

Die Schienen werden für alle griffbereit neben den Plan gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe, stellt seinen Startstein vor sich ab und setzt seine Lokomotive als Punkteanzeiger auf den Lokschuppen.

Bei 2 oder 3 Spielern werden die 10 mit einem gestrichelten Rand markierten Städtekarten (je 2 pro Farbe) aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt. Sie werden nicht benötigt.

Alle 35 (bzw. 25) Städtekarten werden gemischt und mit der farbigen Rückseite nach oben auf dem Plan ausgebreitet.

Jeder Spieler nimmt sich von jeder Farbe 1 Karte auf die Hand (1 rote, 1 orangefarbene, 1 gelbe, 1 grüne, 1 blaue) und schaut sie sich für sich an, ohne den anderen Spielern seine Städte zu verraten. Die liegen gebliebenen Karten werden für die nächste Runde beiseite gelegt, ohne sie dabei anzuschauen.

Ein Startspieler wird bestimmt. Dieser legt die Startspielerkarte vor sich ab.

Ziel

Ziel ist es, seine 5 Städte mit Schienen zu verbinden. Sobald einem Spieler dies gelungen ist, endet eine Runde. Die anderen Spieler verlieren Punkte von ihrem Guthaben. Es gewinnt, wer nach mehreren Runden noch die meisten Punkte übrig hat.

Spielrunde

Ablauf einer Spielrunde

Der Startspieler beginnt, die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.

Im ersten Spielzug setzt nacheinander jeder Spieler seinen Startstein auf einen beliebigen unbesetzten Kreuzungspunkt. Dies darf auch eine Stadt sein. Der Startstein ist Ausgangspunkt für das eigene Schienennetz. Es ist meist vorteilhaft, nicht zu nahe neben einem anderen Startpunkt zu beginnen.

Ab dann wird das Schienennetz gebaut:



Beispiel:
Wenn Spieler Gelb in seinem Zug die Schiene ● legen würde, hätte er ab sofort ein gemeinsames Netz mit Grün.

Bauregeln

Pro Zug legt man entweder 1 oder 2 Schienen auf unbesetzte einfache Linien (über ebenes Gelände **A**) oder 1 Schiene auf eine unbesetzte Doppellinie (als Brücke über einen Fluss, als Tunnel durch einen Berg oder als Fähre über das Meer **B**).

Jeder Spieler legt nur an das Schienennetz an, in dem sein Startstein steht – d.h. jede gelegte Schiene muss an den eigenen Startstein angrenzen oder durch einen ununterbrochenen Schienenstrang mit ihm verbunden sein.

Jeder Spieler muss in seinem Spielzug mindestens eine Schiene legen.

Anmerkungen:

- Man darf an jeder Stelle im eigenen Netz abzweigen.
- Baut ein Spieler in einem Spielzug zwei Schienen, dann darf er sie auch an unterschiedlichen Stellen des eigenen Netzes anlegen.
- Spieler dürfen ihre Schienennetze miteinander verbinden und ab dann so wie ihr eigenes Netz nutzen (siehe Beispiel links oben), d.h. überall in dem gemeinsamen Netz Schienen anlegen.

Tipp:

Die Verbindung mit anderen Netzen sollte nicht zu früh erfolgen.

Ende einer Spielrunde

Wenn nach dem Legen einer Schiene alle 5 Städte eines Spielers verbunden sind, endet die Runde sofort. Der Spieler zeigt zum Beweis seine 5 Städtekarten vor.

Ausnahme:

Ein Spieler legt seine 1. Schiene (über ebenes Gelände) und schließt damit die 5. Stadt eines Mitspielers an. Dann darf er

auch noch die zweite Schiene (über ebenes Gelände) legen, bevor der Durchgang endet.

Extrem selten:

Der Durchgang endet auch, wenn alle Schienen verbaut wurden.

Wertung einer Spielrunde

Alle Spieler, außer dem Gewinner der Runde, zählen nun, wie viele Schienen sie noch hätten legen müssen, um ebenfalls ihre 5 Städte verbunden zu haben. Für die fehlenden Schienen verlieren sie Punkte von ihrem Guthaben:

- **1 Minuspunkt** für jede noch benötigte Schiene über eine einfache Linie (ebenes Gelände)
- **2 Minuspunkte** für jede noch benötigte Schiene über eine Doppellinie (Fluss, Berg oder Fähre)

Für jeden Minuspunkt zieht der Spieler seine Lok ein Feld in Richtung unteres rotes Feld.

Anmerkungen zur Wertung:

- Alle auf dem Plan liegenden Schienen dürfen für die (möglichst günstige) Anbindung genutzt werden.
- Die fehlenden Schienen werden nicht wirklich gelegt.
- Loks dürfen auf demselben Feld stehen und auch aneinander vorbeiziehen.

Vorbereitung der nächsten Spielrunde

- Alle Schienen werden vom Plan geräumt.
- Jeder Spieler erhält seinen Startstein zurück.
- Wie zuvor werden die 35 (bzw. 25) Städtekarten gut gemischt.
- Jeder nimmt sich erneut 5 verschiedenfarbige Karten.
- Die Startspielerkarte wechselt zum linken Nachbarn, der den neuen Durchgang beginnt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach mehreren Runden, wenn mindestens ein Spieler sein Punkteguthaben aufgebraucht hat und mit seiner Lok auf das rote Feld gelangt. Wer die meisten Punkte übrig hat, gewinnt. Bei Gleichstand können sich auch mehrere Spieler über den Sieg freuen.

© 2005 Winning Moves Deutschland. Alle Rechte vorbehalten

Lizenz:
Winsome Games
WINNING
MOVES
GAMES

Winning Moves Deutschland GmbH
Luegallee 99
40545 Düsseldorf
www.winning-moves.de

