

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
- 1 spelregels



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 **locomotiefloods**. 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.

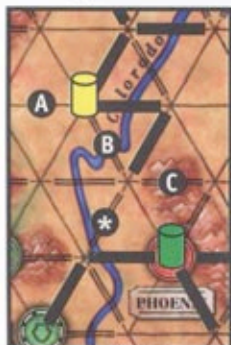
Spelrondes

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.

Bouwregels

Per beurt legt men óf

- 1 tot 2 treinrails op onbebouwde enkele lijnen (over vlak land (A) óf
- 1 treinrail op een onbebouwde dubbele lijn (als brug over een rivier (B) dan wel als tunnel door een berg (C))

- Iedere speler mag alleen aan **het spoorwagernet** aanleggen dat in verbinding staat met het eigen **station**. Dat wil zeggen: de aangelegde treinrails moeten aan het eigen vertrekstation aangrenzen of er via reeds uitgelegde treinrails mee verbonden zijn.
- Iedere speler **moet** tijdens zijn speelbeurt tenminste 1 treinrail aanleggen.

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 spoorwagernet 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.

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.

