

TransAmerica

Auteur: Franz-Benno Delonge
Uitgegeven door Winning Moves, 2002

Materiaal

- 1 speelbord
- 80 zwarte spoorstaven
- 35 stadskaarten in 5 kleurgroepen
- 6 startstenen
- 6 lokomotieven
- 1 startspelerkaart
- 1 spelregel

Vorbereiding

- Leg het speelbord op tafel.
- Plaats één spoorstaaf als versperring op de rode dubbellijn (1) van de puntenlijst. Deze versperring duidt het speleinde aan.
- De rest van de spoorstaven plaats je ergens op tafel.
- Iedere speler kiest een kleur, plaatst zijn startschijf voor zich neer en zet zijn lokomotief als puntenteller op het veld dat de loods voorstelt.
- Bij 2 of 3 spelers worden de 10 stadskaarten die voorzien zijn van een gestreepte rand (2) (2 per kleur) uitgesorteerd en terug in de doos gelegd. Deze worden niet gebruikt.
- Alle 35 (of 25) stadskaarten worden per kleur goed gemengd en met de rugzijde naar boven in vijf stapeltjes op tafel geplaatst. Elke speler neemt van elke kleur één kaart en bekijkt die in het geheim. De eventuele overgebleven kaarten worden opzij gelegd.
- Bepaal een startspeler. Deze krijgt de startspelerkaart en plaatst die open voor zich neer.

Doel

Probeer als eerste alle eigen vijf steden te verbinden met een spoorwegnetwerk. Zodra een speler hierin slaagt, eindigt een tussenronde. De andere spelers verliezen punten. De winnaar wordt die speler die, na een aantal ronden, de meeste punten over heeft.

Spelverloop

A. Verloop van een ronde

- De startspeler begint, de andere spelers volgen in uurwijzerzin.
- Bij de allereerste speelbeurt plaatst de startspeler zijn startsteen op een willekeurig onbezet kruispunt van het speelbord. Dit mag ook een stad zijn. Deze startsteen wordt het uitgangspunt van je eigen spoorwegnetwerk.
- Vanaf de tweede beurt worden de spoorstaven geplaatst:

BOUWREGELS

- Per speelbeurt plaatst men ofwel
 - 1 of 2 spoorstaven op onbezette enkelvoudige lijnen (sporen in de vlakte)of

- 1 spoorstaaf op onbezette dubbele lijnen (brug over rivier of tunnel door bergen)
 - Elke speler legt steeds sporen aan het eigen netwerk aan (het netwerk waar je eigen startsteen in voorkomt). De nieuw geplaatste spoorstaaf moet dus steeds aan de eigen startsteen grenzen of via sporen er mee verbonden zijn.
 - Elke speler moet tijdens zijn speelbeurt minstens één spoorstaaf leggen.
- Opmerkingen:
 - De spelers mogen hun netwerken met elkaar verbinden. Daardoor kunnen ze vervolgens dat aangeschakelde netwerk ook gebruiken om eigen sporen aan te leggen.
 - Je mag op om het even welke plaats van je netwerk aftakken.
 - Bouwt een speler tijdens zijn speelbeurt twee sporen, dan mag hij deze gerust op twee verschillende plaatsen van zijn netwerk aanleggen.

B. Einde van een ronde

- Nadat de vijfde stad van een speler verbonden is aan zijn netwerk, eindigt de ronde. Deze speler toont als bewijs zijn vijf stadskaarten.
- Uitzondering:
Een speler legt zijn eerste spoorstaaf en sluit daardoor de vijfde stad van één of meerdere medespelers aan. Hij mag toch nog zijn tweede spoorstaaf plaatsen, vooraleer de ronde eindigt.
- Uiterst zeldzame situatie:
Een ronde eindigt ook als alle spoorstaven gebouwd werden.

C. Waardering van een ronde

- De spelers die nog niet al hun steden met sporen verbonden hebben, verliezen punten voor elke ontbrekende spoorstaaf die ze nog nodig hebben om hun netwerk te vervolledigen:
 - 1 minpunt voor elke ontbrekende spoorstaaf over enkelvoudige lijnen,
 - 2 minpunten voor elke ontbrekende spoorstaaf over dubbele lijnen.
- Opmerkingen:
 - Je mag alle op het speelbord liggende spoorstaven gebruiken om een zo gunstig mogelijke verbinding te bepalen.
 - De ontbrekende spoorstaven worden niet geplaatst.
 - Voor elk minpunt wordt de lokomotief van de betreffende speler één veld richting versperring verplaatst.
 - De lokomotieven mogen elkaar voorbijsteken en met meerdere op hetzelfde veld blijven staan.

D. Voorbereiding voor de volgende ronde

- Alle sporen worden van het speelbord verwijderd.
- Elke speler krijgt zijn startsteen terug.
- Zoals daarnet worden de 35 (25) stadskaarten goed gemengd.
- Elke speler neemt opnieuw vijf verschillend gekleurde stadskaarten.
- De startspelerkaart gaat naar de volgende speler links aan tafel, die de volgende ronde begint.

Enkel na de tweede ronde

Als de na puntenwaardering na de tweede ronde de speler wiens lokomotief het meest vooraan staat, nog vier of minder velden van de versperring verwijderd staat, dan wordt eenmalig de versperring naar rechts verschoven, zodat tussen de lokomotief van die speler en de versperring nog precies twee velden liggen (zie figuur).

Einde van het spel

Het spel eindigt na meerdere ronden, zodra minstens één speler met zijn lokomotief de versperring overschreden heeft. Wie nu het verst verwijderd is van die versperring wint het spel. Bij eventuele gelijke stand winnen meerdere spelers.