

TransAmerica

Ein flottes Schienenbauspiel
von **Franz-Benno Delonge**

Aktuelle Informationen, Hintergründe und Varianten zum Spiel unter
<http://www.winning-moves.de/transamerica>

Wenn Sie TransAmerica online spielen wollen, besuchen Sie
<http://www.brettspielwelt.de>

2 bis 6 Spieler
ca. 30 Minuten
ab 8 Jahre

Material

- 1 Spielplan
- 85 Schienen
- 35 **Städtekarten** in 5 Farbgruppen
- 6 **Startsteine** zur Markierung der Schienennetze
- 6 **Lokomotiven** als Zählmarker
- 1 **Startspielerkarte**
- 1 **Spielregel**



Vorbereitung

Der **Spielplan** wird ausgebreitet.

1 **Schiene** wird als **Schranke** auf die rote Doppellinie ① der Punkteleiste gelegt. Die **Schranke** markiert das Spielende.

Die restlichen **84 Schienen** werden 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** ② (je 2 pro Farbe) aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt. Sie werden nicht benötigt.

Alle 35 (bzw. 25) **Städtekarten** werden gemischt und mit der Rückseite nach oben auf dem Plan ausgebreitet ③. Jeder Spieler nimmt **5 verschiedenfarbige** Karten (1 rote, 1 orangefarbene, 1 gelbe, 1 grüne, 1 blaue) und sieht sie sich geheim an. Die liegen gebliebenen Karten werden un-besehen für den nächsten Durchgang beiseite gelegt.

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 ein **Durchgang**. Die anderen Spieler verlieren Punkte. Es gewinnt, wer nach mehreren Durchgängen die meisten Punkte übrig hat.

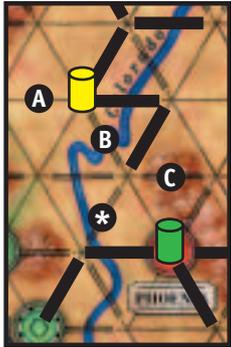
Durchgang

Ablauf eines Durchgangs

Der **Startspieler** beginnt, die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.

Im ersten Spielzug setzt jeder Spieler seinen **Startstein** auf einen beliebigen unbesetzten Kreuzungspunkt. Dies darf auch eine Stadt sein. Der **Startstein** ist Ausgangspunkt für das eigene **Schiennetz**.

Ab dann werden Schienen gebaut:



Beispiel:

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

Anmerkungen:

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

Ende eines Durchgangs

Nachdem die **5 Städte eines Spielers verbunden** sind, endet der Durchgang. 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 oder mehrerer Mitspieler 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 84 Schienen verbaut wurden.

Wertung eines Durchgangs

Die Spieler, die noch nicht alle ihre Städte miteinander verbunden haben, **verlieren Punkte** für jede fehlende Schiene zu den noch nicht angebotenen Städten:

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

Anmerkungen:

- Alle auf dem Plan liegenden Schienen dürfen für die (möglichst günstige) Anbindung genutzt werden.
- Die fehlenden Schienen werden nicht wirklich gelegt.
- Für jeden Minuspunkt zieht der Spieler seine Lok ein Feld in Richtung Schranke.
- Loks dürfen auf demselben Feld stehen und auch aneinander vorbeiziehen.

Vorbereitung des nächsten Durchgangs

- Alle **Schiennetze** 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.

Nur nach dem 2. Durchgang

Hat nach der Wertung des zweiten Durchgangs der Spieler mit den wenigsten Punkten noch 4 oder mehr Punkte, so wird einmalig die **Schranke** nach rechts versetzt - und zwar so weit, bis zwischen der Lok des Spielers und der Schranke genau zwei Felder liegen.



Ende des Spiels

Das Spiel endet **nach mehreren Durchgängen**, sobald mindestens ein Spieler mit seiner Lok die **Schranke** überschritten hat. Wer **die meisten Punkte** übrig hat, **gewinnt**. Bei Gleichstand können sich mehrere Spieler über den Sieg freuen.

