

per 2-6 giocatori dai 8 anni in su

Traduzione di Alessandro Mongelli

Adattamento a cura di Gylas per Giochirari

Versione 1.0 – Dicembre 2002



<http://www.giochirari.it>

e-mail: giochirari@giochirari.it

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte. Tutti i diritti sul gioco "Transamerica" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Materiali

- 1 tabellone
- 85 binari
- 35 carte Città in 5 colori
- 6 segnalini cilindrici
- 6 locomotive segnalpunti
- 1 carta del Primo Giocatore
- Il regolamento



Preparazione

Piazzare il tabellone al centro del tavolo.

Piazzare un binario come barriera tra la zona rossa e quella con il numero 1 della pista segnalpunti (1). La barriera segnala la fine del gioco.

Disporre i restanti 84 binari a portata di mano vicino al tabellone. Ogni giocatore sceglie un colore, pone il suo segnalino davanti a sé e piazza la sua locomotiva sulla Baracca delle Locomotive che si trova all'estremità destra della pista segnalpunti.

Con 2 o 3 giocatori rimuovere le 10 carte città

con i bordi tratteggiati (2 per colore), e riporle nella scatola.

Mescolare e spargere sul tabellone a faccia in giù le carte città (3). Ogni giocatore sceglie 5 carte, una per ogni colore (regione) e le guarda senza mostrarle agli altri giocatori. Mettere da parte le carte rimanenti senza farle vedere ai giocatori.

Scegliere il Primo Giocatore, egli prende la carta corrispondente e la pone scoperta davanti a sé.

Scopo del Gioco

L'obiettivo del gioco è quello di collegare le cinque città indicate sulle carte con una rete ferroviaria.

Appena un giocatore raggiunge questo obiettivo il turno finisce. Gli altri giocatori calcolano i loro punteggi. Chi ha più punti alla fine del gioco vince la partita.

Svolgimento del Gioco

Il Primo Giocatore inizia, poi la partita prosegue in senso orario.

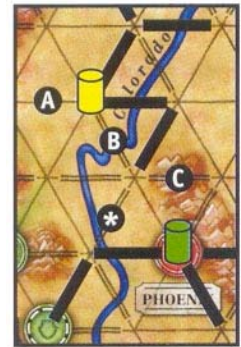
A partire dal primo giocatore, ognuno piazza il suo segnalino cilindrico su un incrocio non occupato. Questo incrocio può anche essere una città. Il segnalino indica il punto di partenza della rete ferroviaria di un giocatore. Quando tutti i giocatori hanno piazzato il loro segnalino, inizia la fase di costruzione delle ferrovie.

Regole di Costruzione

Nel suo turno un giocatore può piazzare:

- 1 o 2 binari su linee singole non occupate (A)
- oppure:
- 1 binario su una linea doppia non occupata (che rappresenta un ponte su un fiume o una galleria attraverso una montagna) (C).

- Un binario può essere piazzato da un giocatore solo se quella linea è collegata tramite la rete esistente al proprio segnalino iniziale. Notare che, una volta che un binario è stato piazzato, può essere utilizzato da tutti i giocatori.
- Ogni giocatore deve piazzare almeno un binario nel suo turno.
- Un giocatore può unire fra loro diverse reti ferroviarie e, da quel momento in poi, usare la rete ottenuta dall'unione, purché il nuovo binario sia collegato al proprio segnalino iniziale.
- E' possibile fare diramazioni in qualunque punto della propria rete ferroviaria.
- Se un giocatore sceglie di piazzare due binari in un turno, può farlo in due punti diversi della sua rete ferroviaria.



Se nel suo turno, il giocatore giallo dovesse piazzare un binario nello spazio marcato con un asterisco, avrà immediatamente una rete comune con il giocatore verde.

Fine del Turno

Quando un giocatore ha collegato le sue cinque città, il turno finisce. Il giocatore mostra a tutti gli avversari le sue 5 carte città.

Eccezione: se un giocatore, piazzando il suo primo binario del turno, connette le 5 città di uno o più avversari, può ancora piazzare il suo secondo binario prima che il turno finisca. Il turno termina anche quando sono stati utilizzati tutti gli 84 binari.

Calcolo dei Punteggi

I giocatori che non sono riusciti a collegare tutte le loro città perdono dei punti per ogni tratto incompleto della loro rete ferroviaria:

- 1 punto in meno per ogni binario mancante su una linea normale (qualsiasi terreno)
- 2 punti in meno per ogni binario mancante su una linea doppia (fiume o montagna).

Commenti:

- Nel calcolo viene utilizzato il percorso che permette di collegare le cinque città di un giocatore col minor numero di binari.
- Per ogni punto in meno, la locomotiva di un giocatore viene mossa verso sinistra (cioè verso la barriera) sulla pista segnapunti.
- Locomotive appartenenti a giocatori differenti possono occupare lo stesso spazio sulla pista segnapunti, e non bloccano il passaggio di altre locomotive su quello spazio.

Preparazione per il Turno Successivo

- Togliere tutti i binari dal tabellone.
- Ogni giocatore riprende il suo segnalino.
- Le 35 (o 25) carte città vengono rimescolate come prima.
- La carta del Primo Giocatore viene passata a sinistra.
- Ad ogni giocatore vengono date altre 5 carte città (una per ogni regione/colore), e il nuovo Primo Giocatore inizia il turno piazzando il suo segnalino su un incrocio a scelta.

Inizio del Terzo Turno di Gioco.

All' inizio del terzo turno, se il/i giocatore/i in ultima posizione ha/hanno 4 o più punti, la barriera viene spostata in avanti in modo da trovarsi a due spazi di distanza dall' ultima locomotiva. Ad esempio: se il giocatore in ultima posizione ha 5 punti, la barriera viene spostata prima dello spazio con il numero 3.



Fine del Gioco

Il gioco termina non appena la locomotiva di almeno un giocatore attraversa la barriera.

Dopo aver calcolato i punteggi di tutti i giocatori per il turno corrente, il giocatore che ha più punti vince. Se ci sono più giocatori con lo stesso punteggio più alto, la vittoria è condivisa da tutti i giocatori alla pari.

